

Sigla Asignatura	PGY4121	Nombre Asignatura	Programación de Aplicaciones Móviles	Tiempo	3 h
Experiencia de Aprendizaje N° 3	Es hora de ver el mundo				
Actividad N° 3.2	Testeando nuestra aplicación				
Nombre del Recurso Didáctico	3.2.4 Actividad Testing				

## 1. APRENDIZAJES E INDICADORES DE LOGRO

Aprendizajes (Procedimentales, Actitudinales y conceptuales)	Indicadores de logro
Evaluar la aplicación móvil híbrida para su publicación, considerando las normas y procedimientos del mercado y la plataforma final.	Realiza pruebas para asegurar la calidad de la aplicación móvil, de acuerdo a los requerimientos del cliente.

## 2. DESCRIPCIÓN GENERAL ACTIVIDAD

- Esta actividad tiene **carácter formativo**, es decir, es para visualizar lo que aprendes en la directa medida que tú docente de asignatura te va retroalimentando constantemente de forma individual.
- La actividad se aplica sobre el proyecto semestral según las indicaciones del proyecto

### Paso 1

Reunidos con su equipo de trabajo, deberán implementar pruebas unitarias y pruebas End-To-End en su proyecto semestral siguiendo las indicaciones presentadas en el caso semestral.

### Paso 2

Ante cualquier consulta de la actividad, el docente los orientará para encontrar la solución además de referirse páginas de consultas (foros, blog, videos, documentación oficial etc)

Docente Diseñador	Ian Cárdenas Castillo	Revisor metodológico	Manuela Jimenez
-------------------	-----------------------	----------------------	-----------------

### Aspectos a considerar en la evaluación

#### **I. Realiza pruebas para asegurar la calidad de la aplicación móvil, de acuerdo a los requerimientos del cliente.**

- Generar el o los archivos de pruebas en la carpeta e2e/src
- Importar las dependencias necesarias para ejecutar las pruebas End-To-End
- Generar unidades de código para implementar y ejecutar pruebas, indicando una descripción
- Desarrollar el o los códigos de configuración para la ejecución de las pruebas
- Implementar estructura de prueba asignando una descripción y función para la lógica de la prueba
- Desarrollar una lógica de prueba, indicando objeto a evaluar y lo que se espera
- Implementar automatización mediante Protractor para simular la actividad de un usuario

Docente Diseñador	<i>Ian Cárdenas Castillo</i>	Revisor metodológico	<i>Manuela Jimenez</i>
-------------------	------------------------------	----------------------	------------------------