

DOCUMENTO GUÍA JUNITS PROYECTO HOTEL PARADISE

Primero y ante todo, que no se asuste nadie, pero que sepais que voy a entregar informe de lo hecho como pidió Andrés, para en términos generales contarle la “maravillosa” experiencia de ser Scrum Manager.

Dicho esto, empezamos con las reglas **--->DE OBLIGADA LECTURA<---** para poder finalizar lo que se pueda del proyecto antes de entregar, o sea, los Junits. Empezamos!!!

1. Lo que no esté entregado en la rama develop, se dará por NO ENTREGADO. No me importa que comiteeis directamente en develop, o las piruetas que tengáis que hacer para conseguirlo. Si no está allí, NO ESTÁ. Y si está en otro lado, pues ya se lo decís a Andrés y lo habláis con el y le explicáis por qué no está en develop, yo ahí ya me lavo las manos.
2. El plazo de entrega final es el lunes a las 29:59 horas. Lo que no esté entregado para esa fecha lo daré por NO ENTREGADO. Véase apartado anterior. Después de esa hora miraré el develop, apuntaré las entregas, cerraré el informe y ya dejaré de ser vuestro amado líder.
3. Es obligatorio si vais a trabajar en vuestras ramas de hacer un pull del proyecto a vuestra rama antes de tocar nada. NO TRABAJÉIS EN VUESTRA RAMA SIN HACER PULL DEL PROYECTO, porque después el merge os dirá que hay un millón de conflictos. Recordad esto.
4. No es necesario que hagáis un trabajo profesional con los Junit. Haced algo sencillo que funcione, ya que no entregamos un proyecto completo, así que ya habrá tiempo (quizás...) de hacer cosas mejores. Con un método Junit sencillo por clase debería bastar. Sobre como hacerlos, me da igual si leéis la documentación, le preguntáis al Gepeto o lo que queráis, eso es cosa vuestra, lo importante es que se entregue.. EN LA RAMA DEVELOP... remember!
5. Fijaros que cada uno tiene que hacer tareas o bien en el servlet o en la app. NO OS CONFUNDÁIS Y HAGÁIS LOS JUNITS DE LA OTRA PARTE. Si os toca Servlet, lo abrís con el IDEA Ultimate, y si os toca app, ABRÍS EL PROYECTO CON ANDROID STUDIO QUE ESTÁ EN LA CARPETA HOTEL2.0, CUIDADO NO USAR LA CARPETA QUE PONE “OBSOLETO”
6. Si veis que alguno no tiene tarea, pues es lo que hay, no hay para todos. He filtrado un poco el trabajo según la gente que ha colaborado más o menos en el proyecto. Si no estáis en la lista, podéis practicar los Junit por vuestra cuenta, ya que Andrés quiere que los practiquemos, pero eso es cosa vuestra.

Creo que es todo. Al lío:

DISTRIBUCIÓN DE TAREAS ---> SERVLET

- **MORALES PERICH:** Clase Respuesta. Crea un string con el JSON, te creas un cliente o una habitacion, lo metes en un Arraylist, y lo envías a la clase. Si el JSON de respuesta coincide con el que has preparado previamente, test succesfull!!!
- **JOSEDA:** Clase habitacion en el Servlet. Recuerda abrir con el IDEA Ultimate. Con que crees una habitacion en el Junit y después veas que se ha creado bien llamando a los getters comparando la respuesta con tu string, vale. Te pido que hagas esto en serio, porque no has entregado nada en lo anterior. Si no lo entregas, más no puedo hacer...
- **JUANJE:** Clase Habitacion en el Servlet. Recuerda abrir con el IDEA Ultimate. Con que crees una habitacion en el Junit y después veas que se ha creado bien llamando a los getters comparando la respuesta con tu string, vale.

DISTRIBUCIÓN DE TAREAS ---> APP

- **BRUNO:** Clase habitacion en la App. Con que crees una habitacion en el Junit y después veas que se ha creado bien llamando a los getters comparando la respuesta con tu string, vale.
- **ALBERTO:** Tu propia clase que has hecho, la del login, haz un Junit que pruebe el login, que es super sencillo.
- **ADAN:** Clase cliente en App. Con que crees una habitacion en el Junit y después veas que se ha creado bien llamando a los getters comparando la respuesta con tu string, vale.

No nos vamos a complicar más con las clases más complejas, así que es todo. Chao!