

# DP2 2021-2022

## Testing Report

### Acme Toolkits

Repositorio:

<https://github.com/jorsilman/Acme-Toolkits>

Miembros:

- Caro Albarrán, Francisco Andrés ([fracaralb@alum.us.es](mailto:fracaralb@alum.us.es))
- Gallego Huerta, [Alberto\(albgalhue@alum.us.es\)](mailto:Alberto(albgalhue@alum.us.es)
- Martín Luque, José Manuel ([josmarluq@alum.us.es](mailto:josmarluq@alum.us.es))
- Reyes Madrid, Francisco ([frareymad@alum.us.es](mailto:frareymad@alum.us.es))
- Sillero Manchón, Jorge ([jorsilman@alum.us.es](mailto:jorsilman@alum.us.es))

GRUPO E3.06

1 de junio de 2022

## Índice

Resumen ejecutivo .....	2
Tabla de revisiones .....	2
Introducción .....	2
Contenido .....	3
Conclusiones .....	3
Bibliografía .....	3

## Resumen ejecutivo

Tras la realización de los distintos entregables, procedemos a poner en valor las distintas competencias aprendidas sobre las pruebas y el testeo de un proyecto.

## Tabla de revisiones

FECHA	VERSIÓN	DESCRIPCIÓN
2022-06-01	1	Versión inicial

## Introducción

En este documento trataremos de hacer una valoración de los conceptos adquiridos sobre las pruebas de un proyecto durante la asignatura, así como del progreso y evolución de los conocimientos que cada miembro del equipo tenía sobre el testing.

## Contenido

Al inicio de la asignatura, nuestros conocimientos sobre testing eran bastante escasos ya que algunos miembros no habían aprobado Diseño y Pruebas 1 y su nivel de conocimiento de la parte de pruebas se reducía a lo poco y breve aprendido en otras asignaturas.

Tuvimos algunos problemas cuando tuvimos que empezar a implementar las primeras pruebas debido a que no terminábamos de entender completamente el funcionamiento de las mismas. Poco a poco esto fue evolucionando hasta llegar a poder implementar con comodidad y rapidez todas las pruebas requeridas en este último y cuarto sprint.

Las distintas competencias aprendidas a la hora de realizar las pruebas, así como a la hora de analizar los distintos fallos que surgen durante la implementación de las mismas ayudan a analizar de una forma eficiente los errores y poder identificarlos más fácil.

Además, el poder realizar el testeo de una manera automática aparte de asegurarte el perfecto funcionamiento de las diversas funcionalidades creadas, le permite al equipo de desarrollo ahorrarse las muchísimas horas de trabajo que conllevaría realizar dichas pruebas de forma manual.

Por tanto, las pruebas no solo benefician a la parte de desarrollo, sino que también lo hace con la parte económica del proyecto debido a que reduce el número de horas totales que tardarían los testers en ejecutar las pruebas de manera manual.

Las pruebas implementadas en nuestro proyecto tienen una duración de unos 17 minutos aproximadamente, tiempo en el cual se comprueban los casos tanto positivos como negativos de la creación, actualización o borrado de las entidades probadas.

## Conclusiones

Para finalizar, queremos resaltar que el principal logro de nuestro equipo con respecto al conocimiento de las pruebas ha sido la evolución, una evolución rápida y positiva que nos ha llevado a darnos cuenta de la importancia de poseer una buena batería de pruebas.

## Bibliografía

Intencionalmente en blanco.