

Fundamentos de la programación, Curso 2012-2013

Corrección de la práctica 4

Guión de pruebas

1. Volver a leer todo el enunciado y en las explicaciones adicionales de la práctica. Todo lo que pone en el enunciado es obligatorio. Recuerda que los módulos sólo deben contener las funciones que vienen en el enunciado y ninguna más (excepto funciones auxiliares privadas o casos debidamente justificados y documentados).
2. Probar a arrancar la práctica sin ningún archivo de texto.
 - Debería avisar de que no hay ningún archivo y empezar con las listas vacías.
 - Entra como administrador y añade un usuario y un edificio.
 - Sal del programa (del todo).
 - Arranca otra vez y comprueba que todo funcione (entra como el nuevo usuario y compra el nuevo edificio).
3. Salir del programa de nuevo y arrancar la práctica con los archivos de prueba que vienen junto con este documento.
4. Comprobar cargado y gestión de usuarios
 - Inicia sesión con distintos usuarios y combinaciones de contraseña.
 - Prueba los 3 intentos con un usuario existente.
 - Prueba a poner un usuario inexistente
 - Prueba a fallar la contraseña del administrador
 - Prueba a entrar como administrador al tercer intento (dos contraseñas incorrectas, la tercera válida)
 - Comprueba que las listas se han cargado bien.
5. Probamos a añadir nuevos edificios:
 - Al principio de la lista

- Al final de la lista
- En mitad de la lista
- Edificio con un código duplicado (no debería dejarme).
- Comprobar que el listado ha quedado correcto, y que la inserción se ha hecho con el orden adecuado

IMPORTANTE: Hay que insertar ordenadamente, no se debe ordenar la tabla cada vez que se inserta un elemento

6. Probar la eliminación de edificios

- Elimina una de las reprografías
- Prueba a eliminar un edificio inexistente.
- Mostrar el listado: deberían seguirse viendo todos los edificios, pero con una reprografía en estado “No Disponible”.

7. Probamos a añadir nuevos usuario:

- Usuario con un username duplicado (no debería dejarme).
- Usuario con username “salir” (no debería dejarme).
- Usuario con username “admin” (no debería dejarme).
- Usuario válido con username “raquel”.
- Comprueba que se ha insertado bien mostrando el listado. Tiene que estar el último con 3000 créditos, 0 prestigio, 0 edificios.

8. Probar la eliminación de usuario.

- Prueba a eliminar un usuario no existente.
- Elimina el usuario “luis”
- Muestra el listado, el cliente no debería aparecer en la lista.

9. Probar la compra de edificios:

- Entra como “pablo” y probar a comprar un edificio con código inexistente (no debería dejarme).

- Luego, pablo compra los siguientes edificios: Facultad de Informática (42), Banco (50), Supermercado (81) y las dos reprografías que quedan.
- Pablo intenta comprar la Gasolinera (100), pero no tiene dinero (no le deja).
- Cierra la sesión y abrir sesión como “raquel”.
- Raquel compra la Gasolinera (100), el Restaurante (120) y el servicio de atención a estudiantes (142).
- Cierra la sesión y abrir sesión como duende95
- Duende95 compra las facultades que quedan (Matemáticas, Física, Medicina)
- Muestra el listado de edificios disponibles **(no deberían aparecer los comprados ni la reprografía borrada)**.

10. Probar los turnos y rankings

- Cierra la sesión y volver a abrir como admin
- Ejecuta 5 turnos.
- Comprueba que todos los datos se han actualizado correctamente.
- Cierra la sesión y abre de nuevo como cualquier usuario
- Genera los rankings (por dinero y por prestigio)

11. Probar el borrado de usuarios

- Vuelve a entrar como admin y borrar el usuario “pablo”
- Cierra la sesión y vuelve a entrar como “raquel”
- Muestra los edificios disponibles (deberían aparecer los que tenía pablo)
- Compra con raquel la Facultad de Informática (42) y el Banco (50)

12. Probar el guardado (y carga) de ficheros

- Sal de la aplicación (del todo) y vuelve a entrar. Deberían haberse actualizado bien todos los datos.

IMPORTANTE: Además de los ficheros con el código, incluye dentro del zip los ficheros edificios.txt y usuarios.txt resultantes de ejecutar estas pruebas con tu práctica.