



**Certified Tech
Developer**

The Ultimate Degree

Actividad de repaso

PARTE TEÓRICA

Esta actividad cuenta con 20 preguntas teóricas, la idea es girar la ruleta y responder las preguntas sobre los diferentes temas que se revisaron durante el cursado.

Url: <https://wordwall.net/es/resource/31606616/repasemos>

PARTE PRÁCTICA

El objetivo de la práctica es trabajar con la aplicación web de [Comida YA!](#)

Se tiene un software denominado **Comida Ya!** El cual nos permite realizar la compra y venta de productos. El mismo cuenta con las siguientes funcionalidades: un registro (tanto para un usuario administrador y un usuario cliente), un Login, un ABM de productos y pedidos (Alta-Baja-Modificación) y Listar productos y pedidos.

REQUERIMIENTOS

ADMINISTRADOR

- El sistema debe permitir registrar un tipo de usuario administrador. Los datos necesarios son: nombre, apellido, email y contraseña. Se debe validar que todos los campos estén completos y tengan el formato correcto.
- El sistema debe permitir loguear a los usuarios. En caso de que el email o la contraseña sean incorrectos, se debe mostrar un mensaje de error.
- El usuario administrador podrá crear, modificar y eliminar productos. Los campos obligatorios de los mismos son: nombre, url de la imagen y precio. En caso de que algún campo esté incompleto, indicarlo con un mensaje de error.
- El usuario administrador podrá cambiar el estado del pedido. Si el pedido llega al estado Confirmado, este no se podrá eliminar.
- La aplicación debe ser responsive, es decir debe adaptarse a las diferentes resoluciones del navegador hasta llegar a la versión móvil.

CLIENTE

- El sistema debe permitir registrar un tipo de usuario cliente. Los datos necesarios son: nombre, apellido, email y contraseña. Se debe validar que todos los campos estén completos y tengan el formato correcto.
- El sistema debe permitir loguear a los usuarios. En caso de que el email o la contraseña sean incorrectos, se debe mostrar un mensaje de error.
- El usuario cliente podrá ver todos los productos disponibles y agregarlos al carrito de compras. Al hacer clic en un producto se debe mostrar un mensaje indicando que el producto fue añadido al carrito.
- El usuario cliente podrá ver su carrito de compras, elegir su forma de pago y confirmar la compra. Si el carrito no posee productos el botón "confirmar compra" debe aparecer deshabilitado.
- La aplicación debe ser responsive, es decir debe adaptarse a las diferentes resoluciones del navegador hasta llegar a la versión móvil.

Ejercicios

- 1) Redactar un caso de prueba aplicando partición de equivalencia y otro caso de prueba aplicando la técnica de tabla de decisión.
- 2) Identificar tres (3) defectos del sistema en cualquiera de los menús disponibles. (No se requiere escribirlos en formato de template)

- 3) Escribir un (1) caso de prueba positivo y un (1) caso de prueba negativo. No se requiere escribirlos en formato de template)
- 4) Redactar brevemente una (1) prueba funcional y una (1) prueba no funcional. (No se requiere escribirlos en formato de template)
- 5) Identificar en la aplicación de comidas ya! una petición GET, POST y una DELETE.