**Asignatura:** Taller de Desarrollo de Aplicaciones

**Nombre del docente:** Carlos Patricio Guajardo Gutiérrez

**Nombre del alumno:** Tomas Llanos yOmar Perez

**Fecha de entrega:** 07/07/2023

**INFORME**

Índice

[1 Termino de condiciones: 3](#_Toc139575064)

[2 Documentación de pruebas: 5](#_Toc139575065)

[2.1 Primera prueba: 5](#_Toc139575066)

[2.2 Segunda prueba: 6](#_Toc139575067)

# Termino de condiciones:

Última actualización: 05-07-2023

Por favor, lee detenidamente los siguientes términos y condiciones antes de utilizar la aplicación. Al utilizar esta aplicación, aceptas cumplir con los términos y condiciones aquí establecidos.

Uso de la Aplicación

1.1 Para utilizar la aplicación, debes registrarte y proporcionar información precisa y completa sobre tu negocio, incluyendo tus datos fiscales y de contacto. Aceptas que toda la información proporcionada es completa.

1.2 La aplicación está diseñada para registrar ventas y emitir boletas o facturas. Aceptas utilizar la aplicación únicamente con fines legales y en cumplimiento de las leyes.

1.3 Eres responsable de mantener la confidencialidad de tu información de inicio de sesión y de todas las actividades que ocurran bajo tu cuenta. Aceptas notificar de inmediato a los creadores de la aplicación cualquier uso no autorizado de tu cuenta o cualquier otra violación de seguridad.

Propiedad Intelectual

2.1 Reconoces y aceptas que los dueños de la aplicación son propietarios de todos los derechos de propiedad intelectual relacionados con la aplicación. Estos derechos incluyen, pero no se limitan a, derechos de autor, marcas comerciales y derechos de bases de datos.

2.2 La aplicación te otorga una licencia limitada, no exclusiva y no transferible para utilizar la aplicación de acuerdo con estos términos y condiciones. No se te permite modificar, copiar, distribuir, transmitir, exhibir, realizar, reproducir, publicar, otorgar licencias ni vender ninguna información obtenida de la aplicación.

Privacidad

3.1 Al utilizar la aplicación, es posible que se recopilen ciertos datos e información, incluyendo información personal. utilizaremos estos datos e información de acuerdo con su Política de Privacidad.

3.2 Nos comprometemos a tratar tus datos e información de manera confidencial y no divulgarlos a terceros, excepto cuando sea necesario para cumplir con las obligaciones legales o con tu consentimiento previo.

Limitación de responsabilidad

4.1 Exclusión de garantías: La aplicación se proporciona "tal cual", sin garantías de ningún tipo, ya sean expresas o implícitas. no garantizamos que la aplicación sea libre de errores o sea compatibles con todos los dispositivos o sistemas operativos

Documentación de pruebas:

El framework utilizado para realizar las pruebas es PyTest. El cual es utilizado para escribir varios tipos de pruebas de software, incluidas pruebas unitarias, pruebas de integración, pruebas de extremo a extremo y pruebas funcionales

## Primera prueba:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

La primera prueba es para probar el método getIdUsuario de la clase Usuario, este verificara si el valor devuelto por getIdUsuario es igual al valor proporcionado.

La segunda prueba es para probar el método setIdUsuario de la clas Usuario, verificara si se está estableciendo el valor correctamente con setIdUsuario.

La tercera prueba comprueba si se esta obteniendo correctamente el nombre con el método getNombre de la clase Usuario.

## Segunda prueba:

Texto

Descripción generada automáticamente

La primera prueba comprueba el método get\_codigo de la clase Producto. Verifica si el valor devuelto por get\_codigo es igual al valor proporcionado en el constructor.

La segunda prueba el método set\_codigo de la clase Producto. Verifica si el valor del código se establece correctamente utilizando set\_codigo y luego se obtiene con getCodigo.

La tercera prueba el método get\_nombre de la clase Producto. Verifica si el valor devuelto por get\_nombre es igual al valor proporcionado en el constructor.

La cuarta prueba el método set\_nombre de la clase Producto. Verifica si el valor del nombre se establece correctamente utilizando set\_nombre y luego se obtiene con getNombre.

La quinta prueba el método get\_valor\_unitario de la clase Producto. Verifica si el valor devuelto por get\_valor\_unitario es igual al valor proporcionado en el constructor.

La sexta prueba el método set\_valor\_unitario de la clase Producto. Verifica si el valor del valor unitario se establece correctamente utilizando set\_valor\_unitario y luego se obtiene con getValorUnitario.

La séptima el método \_\_str\_\_ de la clase Producto. Verifica si la representación en cadena generada por \_\_str\_\_ coincide con el formato esperado.