

# DOCUMENTACIÓN DE LAS PRUEBAS REALIZADAS

García Hernández, Alberto 741363  
Generelo Gimeno, Jorge 737317  
Gómez Lahera, Miguel 741302

## 1. Pruebas con cliente manual:

- Las pruebas realizadas con el cliente manual constaron en realizar pruebas entre dos máquinas de los laboratorios evaluando todos los casos críticos posibles y los posibles casos de fallo a la hora de introducir los datos tanto en el cliente como en el servidor. Así pues, llegamos a detectar algunos fallos en el sistema que fueron siendo corregidos como proteger el servidor en el caso de que se envíe un mensaje con un formato distinto al especificado en el diseño del protocolo de comunicación.

### Cliente no supera mínimo oculto:

```
Lanzando servidor...
Para finalizar escribir "EXIT"

----- SUBASTA ABIERTA -----
Valla Publicitaria de 31 segundos
Puja inicial en: 551 $

Lanzo thread nuevo cliente 0
Nuevo cliente 0 aceptado
*BUFFER: SI
*BUFFER: PUJAR 600 -> Cliente 4
-- PUJA del cliente 4 ACEPTADA --
*BUFFER: PASO -> Cliente 4

----- SUBASTA CERRADA -----
No hay ganador, puja minima de 661 no superada.

----- SUBASTA ABIERTA -----
Valla Publicitaria de 21 segundos
Puja inicial en: 551 $
```

```

----- SUBASTA ABIERTA -----
Valla Publicitaria de 31 segundos
Puja inicial en: 551 $

Su ID para la subasta actual es: 4
PUJAR 600
ENVIADO: PUJAR 600
RESPUESTA: -- PUJA del cliente 4 ACEPTADA --

Puja maxima actual: 600 del cliente 4
Puja siguiente: 771
Número de clientes participando: 1
Número de pujas actuales: 1
Número de pujas totales: 1

PASO
ENVIADO: PASO
RESPUESTA: --TURNO PASADO--

----- SUBASTA CERRADA -----
No hay ganador, puja minima de 661 no superada.

```

En este caso nos aseguramos de que todas las pujas introducidas por los clientes sean aceptadas siempre y cuando superen el mínimo establecido por la siguiente puja, pero que una vez cerrada la subasta este sea informado de que no se ha superado el mínimo oculto de la subasta y que por lo tanto no hay un ganador.

### Cliente gana puja y se envía su URL:

```

----- SUBASTA ABIERTA -----
Valla Publicitaria de 28 segundos
Puja inicial en: 448 $

PUJAR 800
ENVIADO: PUJAR 800
RESPUESTA: -- PUJA del cliente 5 ACEPTADA --

Puja maxima actual: 800 del cliente 5
Puja siguiente: 987
Número de clientes participando: 1
Número de pujas actuales: 1
Número de pujas totales: 5

PASO
ENVIADO: PASO
RESPUESTA: URL
-- PUJA ganada --
ENVIADO: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/ae/El_jard%C3%ADn_de_las_Delicias%2C_de_El_Bosco.jpg/1920px-El_jard%C3%ADn_de_las_Delicias%2C_de_El_Bosco.jpg

```

```
----- SUBASTA ABIERTA -----  
Valla Publicitaria de 28 segundos  
Puja inicial en: 448 $  
  
*BUFFER: PUJAR 800 -> Cliente 5  
-- PUJA del cliente 5 ACEPTADA --  
*BUFFER: PASO -> Cliente 5  
  
----- SUBASTA CONCLUIDA -----  
Ganador: 5 Puja cerrada a 800$  
  
--valla añadida--  
  
----- SUBASTA CONCLUIDA -----  
Ganador: 5 Puja cerrada a 800$
```

```
GESTOR==> URL: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/ae/El_jard%C3%ADn_de_las_Delicias%2C_de_El_Bosco.jpg/1920px-El_jard%C3%ADn_de_las_Delicias%2C_de_El_Bosco.jpg path: imagenes/valla3.jpg  
Cierro ventana valla...
```

Otro caso importante es comprobar que siempre que haya un ganador, se reciba correctamente la imagen, y que la valla resultante se cree correctamente, de forma que el gestor pueda mostrarla sin problemas.

## 2. Pruebas con el cliente automático:

Las pruebas con el cliente automático se han limitado a lanzar por un cierto tiempo un gran número de clientes en distintos equipos. En esta prueba comprobamos que el programa escala bien y que todos los módulos se comportan adecuadamente, el gestor es una de las piezas más críticas y nos aseguramos de que mostrara todas las imágenes encoladas correctamente. Respetando siempre el orden en el que fueron introducidas, así como su duración.

## 3. Pruebas con el servidor:

- En cuanto al servidor hemos realizado sucesivas pruebas tanto en laboratorios como en nuestras casas, en local, desde distintos equipos, hendrix y conexión ssh al lab000. El principal problema que se nos presentaba era que alguno de los procesos lanzados en él se bloquease, esperando a recibir algún mensaje de alguno de los clientes. Finalmente siguiendo un diseño lógico y estructurado conseguimos resolver este problema de sincronización, junto a otros menores.
- Algunas de las pruebas realizadas en el servidor se basan en ejecutar sus órdenes particulares (ESTADO, HISTORICO o EXIT) en las diferentes situaciones que el estado de la subasta puede presentar, tales como que no haya clientes, estar en medio de una subasta en juego o haya terminado y espera la URL del cliente ganador. En todos estos casos se ha comprobado que la información mostrada era correcta, y que las variables correspondientes se iban actualizando según lo esperado.