# INFORME PRÁCTICA 4A: PRUEBAS DE SOFTWARE

## Introducción

En esta práctica se pretende comprobar la funcionalidad de las clases Empleado, Tienda y de la interfaz VistaGerente en base a los resultados que deberíamos obtener y los parámetros de cada metodo/caso de uso.

Para este proceso de prueba haremos uso de técnicas en primer lugar de caja negra y después haremos uso de técnicas de caja blanca para comprobar la cobertura de las pruebas realizadas con caja negra.

Las técnicas de caja negra consisten en:

1. Identificar los parámetros que se van a analizar.
2. Definir los cuales serán clases de equivalencia validas y no válidas para cada parámetro en nuestra situación.
3. A partir de estas clases de equivalencia obtener los valores límite e intermedios de cada una.
4. Con los valores límite crear casos de prueba válidas y no válidas y calcular el resultado esperado en caso de ser necesario.

A continuación, implementaremos estos casos de prueba para comprobar la cobertura.

Después de esto se comprobará la cobertura en las estructuras en las que haya que tomar decisiones mediante if´s o while´s. Para esto haremos uso de la técnica de caja blanca que consiste en:

1. Primero, debes examinar el código fuente para identificar las diferentes estructuras de control, como condicionales (if, else, switch), bucles (for, while) y funciones/métodos.
2. Diseño de casos de prueba: Diseña casos de prueba que cubran las diferentes partes del código que deseas probar. Asegúrate de incluir casos de prueba que ejecuten todas las ramificaciones, condiciones y caminos a través del código.
3. Implementación de los casos de prueba: Implementa los casos de prueba que has diseñado. Esto puede implicar escribir scripts de prueba, crear archivos de entrada específicos, o configurar entornos de prueba según sea necesario.
4. Ejecución de los casos de prueba: Ejecuta tus casos de prueba en el código fuente. Asegúrate de registrar los resultados de las pruebas para poder analizarlos más adelante.
5. Análisis de la cobertura: Analiza los resultados de las pruebas para determinar qué partes del código fueron cubiertas por tus pruebas y qué partes no fueron cubiertas. Identifica las áreas del código que necesitan más pruebas y ajusta tus casos de prueba según sea necesario.

## Obtención inicial de métricas

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **WMC** | **WMCn** | **DIT** | **NOC** | **CBO** | **CCog** | **CCogn** |
| **Tienda** | 40 | 4,44… | 0 | 0 | 5 | 35 |  |
| **Vendedor** | 8 | 1 | 0 | 2 | 4 |  |  |
| **TipoVendedor** | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |  |  |
| **VendedorEnPlantilla** | 5 | 1,25 | 1 | 0 | 3 |  |  |
| **VendedorEnPracticas** | 4 | 1,33… | 1 | 0 | 2 |  |  |
| **GestionComisiones** | 17 | 8,5 | 0 | 0 | 2 |  |  |