

Reto cooperativo de la Unidad de Programación 05

Herramientas para el desarrollo de software

Formación del equipo

Para esta unidad de programación, la formación de los equipos se hará a través del método *Dinámica de los colores*. Observa la tabla:

Egun ona / Buen día Zehatza <i>Precisa</i> Sistematikoa <i>Sistemática</i> Jakingura duena <i>Curiosa, preguntona</i> Analitikoa <i>Analítica</i> Zentzuduna <i>Sensata</i> Saiatua <i>Perseverante</i> Metodikoa <i>Metódica</i> Neurtua <i>Controladora</i> Disziplinatua <i>Disciplinada</i> Egonkorra <i>Estable</i>	Egun txarra / Mal día Ikuspegi itxikoa <i>Estirada, cerrada</i> Zekena <i>Mezquina</i> Erretxina <i>Quisquillosa</i> Aldaezina <i>Inamovible</i> Disoziatua <i>Disociada</i> Hotza <i>Fria</i> Fidekaitza <i>Suspica</i> Kritikoa <i>Crítica</i> Diplomazia gutxikoa <i>Poco diplomática</i> Hunkibera <i>Susceptible</i>	Egun ona / Buen día Ekintzailea <i>Emprendedora</i> Objektiboa <i>Objetiva</i> Tinkoa <i>Decidida</i> Zorrotza <i>Exigente</i> Saiatua <i>Tenaz</i> Helburuetara begira <i>Orientada a objetivos</i> Aktiboa, dinamikoa <i>Enérgica</i> Ordenatua <i>Organizada</i> Erabakitzailea <i>Resolutiva</i> Lehiakorra <i>Competitiva</i>	Egun txarra / Mal día Mendertzailea <i>Dominante</i> Oldarkorra <i>Agresiva</i> Intolerantea <i>Intolerante</i> Harroa <i>Soberbia</i> Pazientzia gutxikoa <i>Impaciente</i> Begirunerik gabekoa <i>Desconsiderada</i> Zakarra <i>Grosera</i> Eskrupulurik gabea <i>Sin escrúpulos</i> Sasijakintsua <i>"Sabelotodo"</i> Kontrolatzailea <i>Controladora</i>
Egun ona / Buen día Fidagarria <i>Fiable</i> Adeitsua <i>Atenta</i> Elkarbanatzen du <i>Que comparte</i> Leiala <i>Leal</i> Arretatsua <i>Diligente</i> Pazientziaduna <i>Paciente</i> Ulerkorra <i>Comprensiva</i> Lasaia <i>Tranquila</i> Pentsakorra <i>Considerada</i> Diskrettoa <i>Discreta</i>	Egun txarra / Mal día Burugogorra <i>Obstinada</i> Ernaia <i>Cautelosa</i> Zalantzia <i>Dubitativa</i> Aitzakiz bete <i>Evasiva</i> Adosteko gai ez dena <i>Inconciliable</i> Barnekoia <i>Retraída</i> Uzkurra <i>Reacia</i> Etsigarria <i>Desesperada</i> Sentibera <i>Sensible</i> Isila <i>Reservada</i>	Egun ona / Buen día Sinesgarria <i>Convincente</i> Hitz errazekoa <i>Extrovertida</i> Gogotsua <i>Entusiasta</i> Baikorra <i>Optimista</i> Lagunkoia <i>Sociable</i> Dinamikoa <i>Dinámica</i> Irekia <i>Comunicativa</i> Sortzailea <i>Creativa</i> Bat-batekoa <i>Espontánea</i> Burujailea <i>Independiente</i>	Egun txarra / Mal día Oldarkorra <i>Impulsiva</i> Oso urduria <i>Sobexcitada</i> Frenetikoa, gogorra <i>Agitada</i> Gehiegizkoa <i>Exagerada</i> Diskrezio gutxikoa <i>Indiscreta</i> Nabarmena <i>Extravagante</i> Zaratatsua, ozena <i>Llamativa, ruidosa</i> Azalekoa <i>Superficial</i> Axolagabea <i>Descuidada</i> Ordenik gabea <i>Desorganizada</i>

¿Con qué colores te identificas más? Escoge en la encuesta en FORMS tu primera y tu segunda opción. En base a ella, se crearán los equipos de la clase intentando tener representados todos los colores.

Tarea

Continúa el proyecto que se te ha asignado. Este proyecto fue comenzado por otros equipos, que se encargaron del **Diseño de los diagramas de comportamiento**, del **Diseño de los diagramas de clases y propuesta de traducción a entidad relación** y de la preparación para la **implementación**. Tu labor es:

- Corregir posibles errores del producto entregado por el equipo anterior atendiendo a la especificación dada. Trabajaremos sobre el proyecto de Java

- Diseñar un documento de planificación de pruebas adecuado al proyecto
- Crear las pruebas de unidad usando JUNIT
- Crear las pruebas de integración usando MOCKITO
- Crear las pruebas de aceptación usando CUCUMBER
- Documentar posibles incidencias en las pruebas