

Diseño de Pruebas de Integración

Daniel Ferreiro Presedo
Alejandro Sánchez Sánchez

26 de octubre de 2016

Índice

1. Observaciones	3
2. Tests	3
2.1. PR-IN-01	3
2.2. PR-IN-02	3
2.3. PR-IN-03	4
2.4. PR-IN-04	4
2.5. PR-IN-05	5
2.6. PR-IN-06	5
2.7. PR-IN-07	6

1. Observaciones

Debido a la falta de tiempo, se decidieron no realizar los siguientes tests de integración :

- Debido a que consideramos más críticos los métodos del Servicio, además de que se prueban indirectamente (ya que se llaman a varios DAO's a la vez desde los servicios), hemos decido no realizar en esta iteración los tests de integración de los DAO's
- Aquellos relacionados con UserService, puesto que al ser un servicio heredado suponemos que funciona correctamente.

2. Tests

2.1. PR-IN-01

Unidades : AdminService

Métodos : createEvent, addBettingType, addOption y findAllEvents

Motivación : Comprobar que se crea un evento y que después se permite añadirle un tipo de apuesta y una opción a un tipo de apuesta

Entrada : El evento que se quiere crear, la categoria perteneciente, el TipoApuesta que añadir al evento y la Opcion que añadir a un TipoApuesta del evento.

Salida : Una lista con todos los eventos, en la cual tiene que estar el evento recién creado con el TipoApuesta y la Opcion añadido.

Inicialización : La categoria perteneciente al Evento

2.2. PR-IN-02

Unidad : AdminService y BetService

Métodos : createEvent, addBettingType, bet, checkbet

Motivación : Comprobar que al crear un Evento y añadirle un TipoApuesta con sus opciones posteriormente, por una de las cuales se va a apostar, existe esa apuesta.

Entrada : El evento a crear, el TipoApuesta a añadirle, los datos para la apuesta y los datos del usuario para recuperarla

Salida : Una lista con todas las apuestas del usuario, entre las cuales está la realizada por el usuario.

Inicialización : La categoria perteneciente al Evento y un Usuario para realizar la Apuesta.

2.3. PR-IN-03

Unidad : AdminService y BetService

Métodos : createEvent y findEvent.

Motivación : Comprobar que cuando se creen eventos y después el usuario los recupera, sólo recupera aquellos futuros.

Entrada : Evento a crear y categoria y palabras clave por las que filtrar la búsqueda.

Salida : Una lista con los eventos futuros creados previamente.

Inicialización : La categoría perteneciente al evento.

2.4. PR-IN-04

Unidad : AdminService y BetService

Métodos : createEvent, addBetType, addOption, bet, markAsWinner, check-Bet

Motivación : Comprobar que cuando se cree un Evento al que se le añaden TipoApuesta y Opciones y se marca algunas de las opciones del evento como ganadoras , las apuestas realizadas sobre ese Evento se ven modificadas.

Entrada : El Evento a crear / el TipoApuesta a añadir / las Opciones a añadir a un TipoApuesta,/los datos para crear una Apuesta/ las opciones a marcar como ganadoras / el usuario del que recuperar las apuestas

Salida : Una lista de las apuestas del usuario que tiene que incluir la apuesta sobre el evento resuelta.

Inicialización : Una categoria sobre la que crear un Evento y un Usuario para realizar la Apuesta.

2.5. PR-IN-05

Unidad : AdminService , BetService

Métodos : createEvent , bet

Motivación : Comprobar que salta la excepción cuando se intenta apostar sobre un Evento pasado, impidiendo la misma.

Entrada : El Evento a crear y los datos de la Apuesta.

Salida : La excepción *ExpiredEventException*

Inicialización : Una Categoría sobre la que crear un Evento y un Usuario para realizar la Apuesta.

2.6. PR-IN-06

Unidad : AdminService

Métodos : createEvent, addBettingType , addOption , markAsWinner , showWinners

Motivación : Comprobar que se marca correctamente las opciones ganadoras y que el resto aparecen como perdedoras.

Entrada : El Evento a crear , el TipoApuesta a añadirle y la Opcion, los datos para realizar la Apuesta, las Opciones que marcar como ganadoras, el TipoApuesta del cual se quiere comprobar las ganadoras.

Salida : Una lista de opciones con la opcion(es) marcadas anteriormente como ganadoras y el resto como perdedoras.

Inicialización : Una Categoria sobre la que realizar el Evento y un Usuario sobre el que realizar la Apuesta

2.7. PR-IN-07

Unidad : AdminService

Métodos : createEvent, addBettingType, addOption, markAsWinner

Motivación : Comprobar que se controla cuando se quiere marcar varias opciones como ganadoras cuando el TipoApuesta previamente creado solo admite una.

Entrada : El Evento a crear, el TipoApuesta a añadir, las Opcion(es) a añadir y las Opciones a marcar como ganadoras.

Salida : La excepción *NotMultipleOptionsException*

Inicialización : Una Categoria sobre la que realizar el Evento y un Usuario sobre el que realizar la Apuesta