

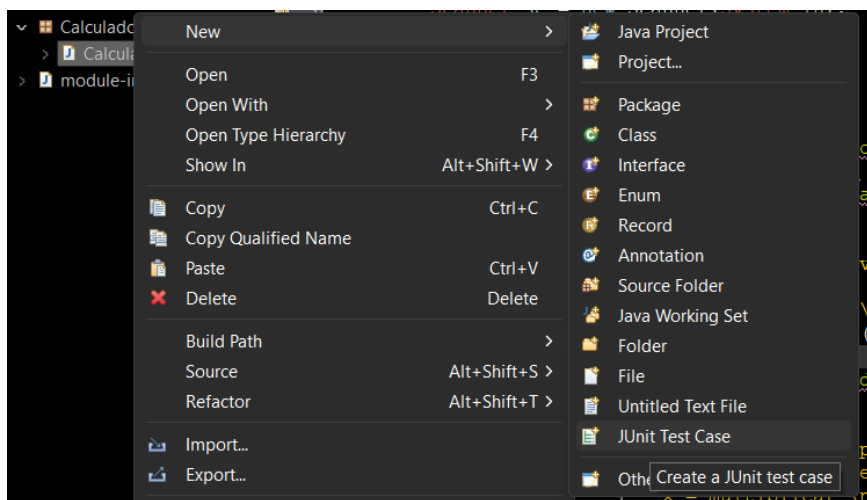
JUNIT (PRUEBAS UNITARIAS)

MANUAL DE LAS PRUEBAS JUNIT EN ECLIPSE

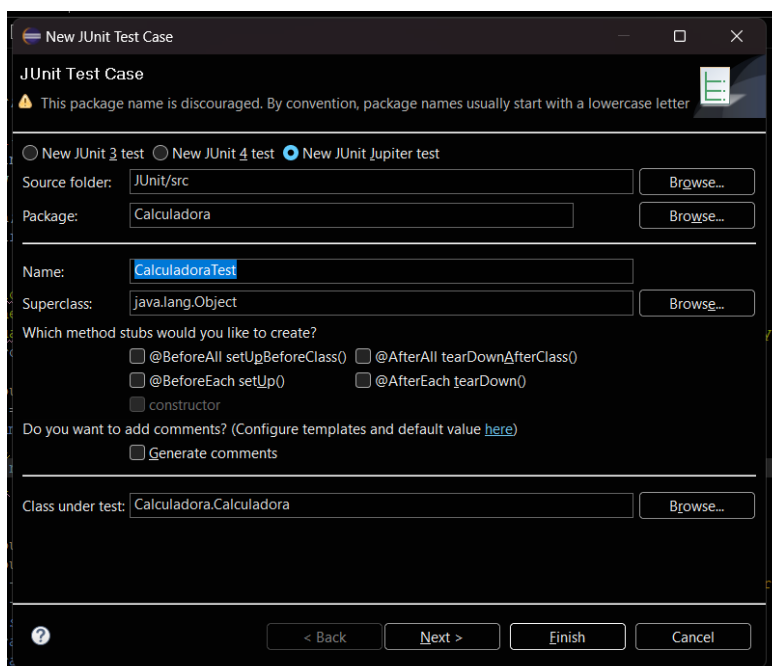
USO DEL LENGUAJE JAVA

Lo primero que necesitaremos para poder realizar las pruebas Junit, es tener nuestro programa en eclipse con el código finalizado.

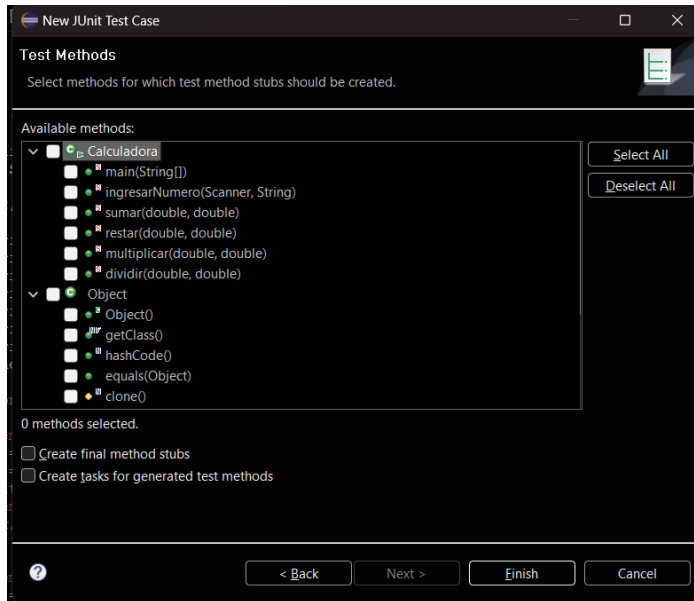
Con nuestro programa abierto en el IDE de eclipse, haremos click derecho en la clase del programa para acceder al menú que veremos a continuación. Seleccionaremos la primera opción New, aquí casi la última opción veremos que nos aparece la opción JUnit Test Case, esta es la opción que deberemos usar.



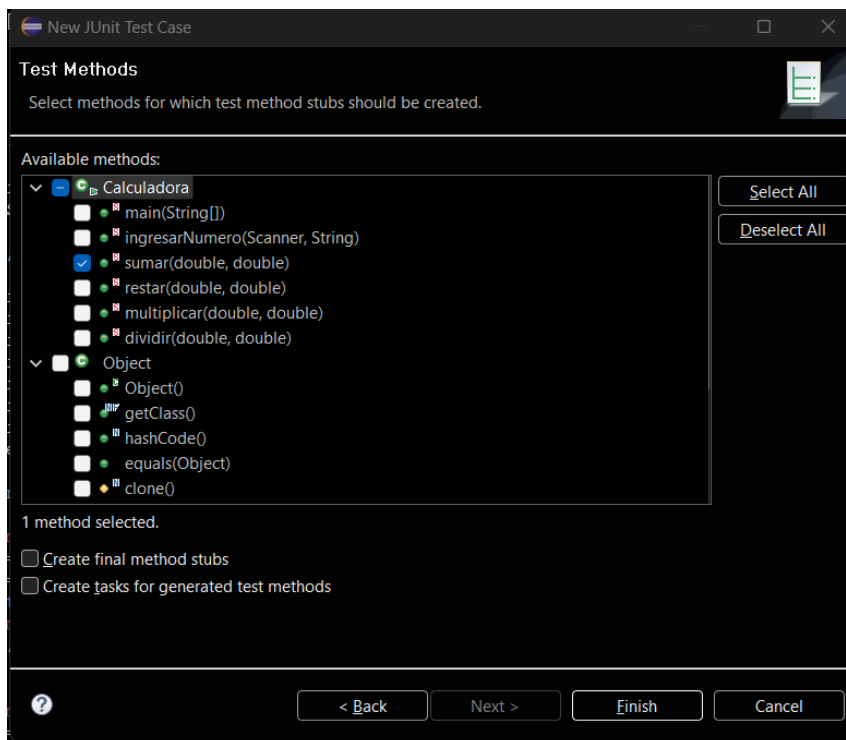
Una vez hayamos seleccionado la opción anterior, tendremos en nuestra pantalla el siguiente menú, el cual dejaremos las opciones que nos vienen por defecto y solo tendremos que darle al botón de Next >



Tendremos la siguiente pantalla, en la que podremos seleccionar, la clase, función, etc., de la cual vamos a querer hacer las pruebas unitarias.



Para seguir viendo como se realizaría vamos a seleccionar una de las funciones que tenemos en nuestro programa.



Después de finalizar este proceso podemos observar que nos generara otra clase de prueba en la que vemos que están incluidas las librerías de JUnit que son necesarias para su ejecución y tenemos un método de prueba vacío, donde escribiremos nuestro caso de prueba.

```

1 package Calculadora;
2
3 import static org.junit.jupiter.api.Assertions.*;
4
5
6
7 class CalculadoraTest {
8
9     @Test
10    void testSumar() {
11        fail("Not yet implemented");
12    }
13
14 }
15

```

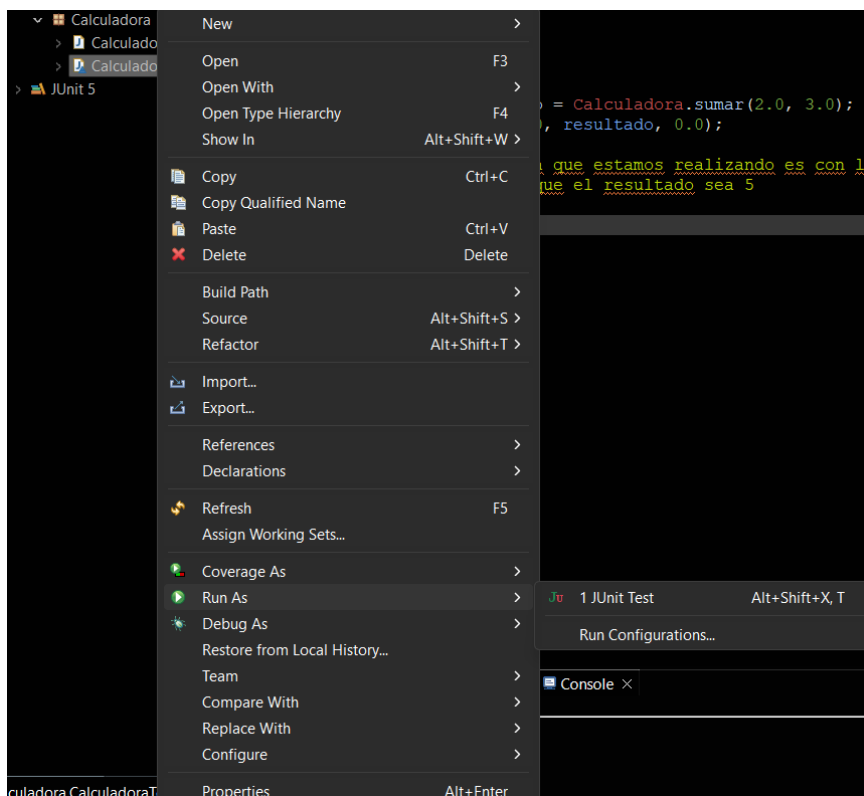
Así quedaría con el caso de prueba escrito.

```

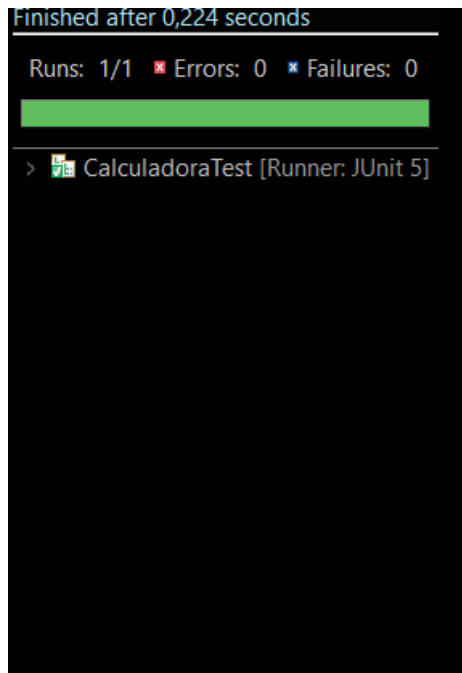
1 package Calculadora;
2
3 import static org.junit.jupiter.api.Assertions.*;
4
5 import org.junit.jupiter.api.Test;
6
7 class CalculadoraTest {
8
9     @Test
10    void testSumar() {
11        double resultado = Calculadora.sumar(2.0, 3.0);
12        assertEquals(5.0, resultado, 0.0);
13    }
14 }
15

```

A continuación dando click derecho sobre la clase de la prueba, deberemos pulsar Run As y aquí pulsaremos sobre JUnit Test.

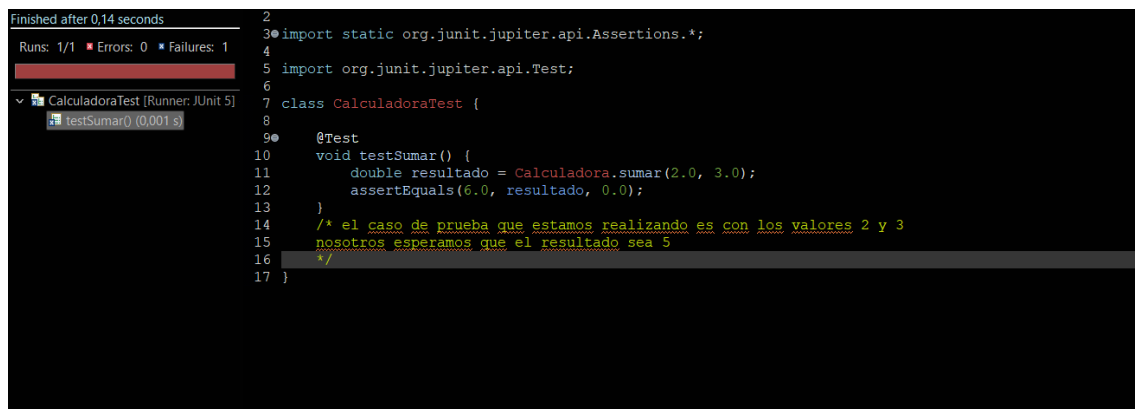


Con esto lo que haremos será ejecutar la clase de prueba, una vez ejecutada en la parte de la izquierda nos aparecerá una pantalla con información acerca de la ejecución de los casos de prueba.



Podemos observar que no hay ningún fallo en esta prueba.

Ahora cambiaremos el resultado que esperábamos para ver como sería cuando nos da un fallo.

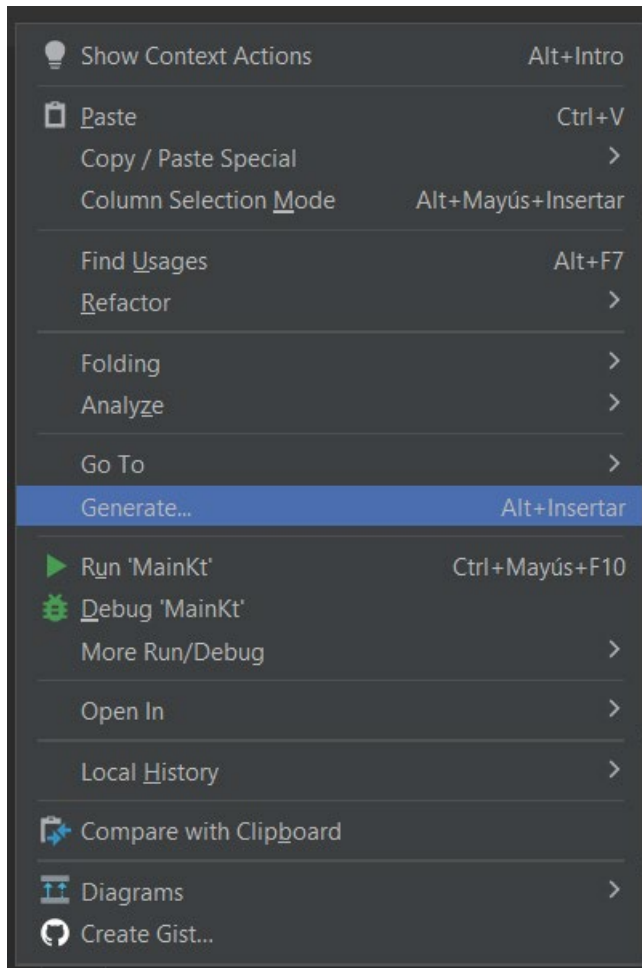


MANUAL DE LAS PRUEBAS JUNIT EN INTELIJ IDEA

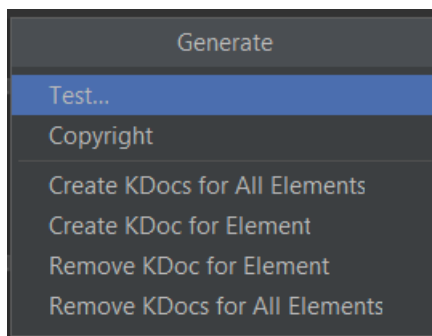
USO DEL LENGUAJE KOTLIN

Al igual que en eclipse necesitaremos tener primero el código ya de nuestro programa.

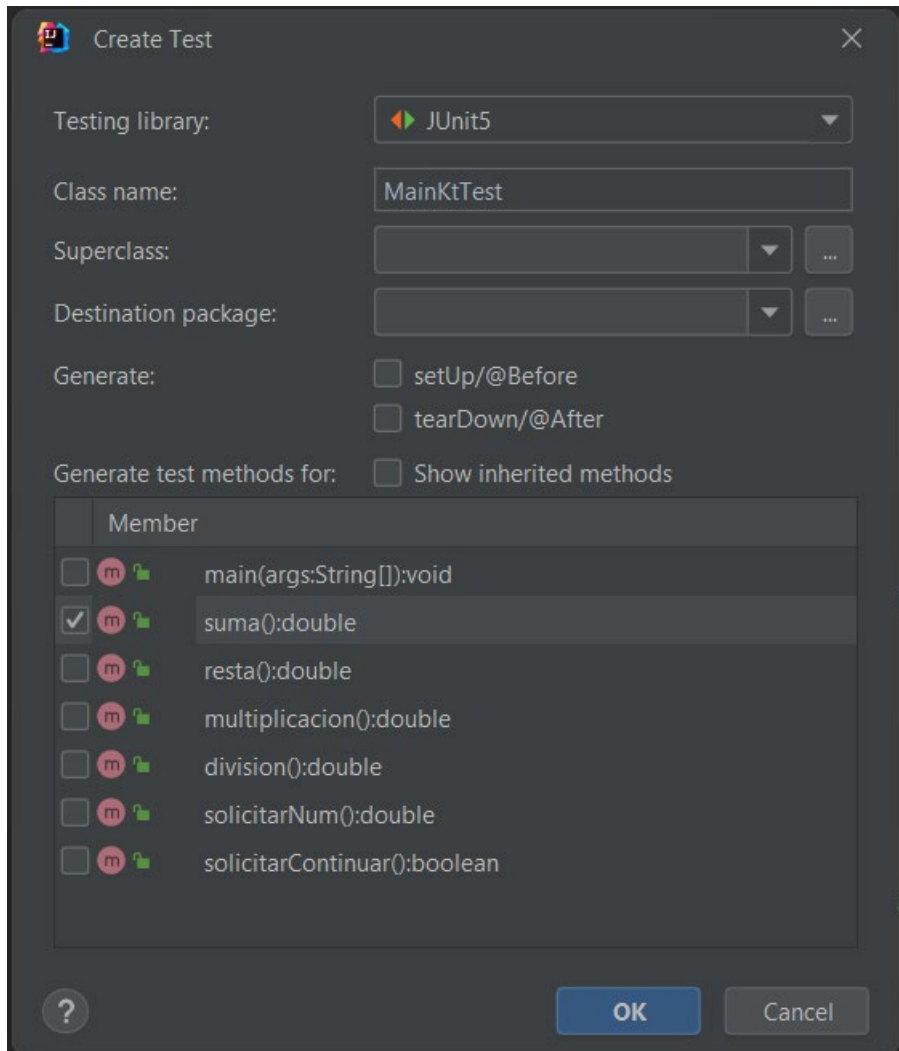
Lo primero que debemos hacer es donde esta el código de nuestro programa hacemos un click derecho y nos dará el siguiente menú. Seleccionaremos la opción de generate.



Una vez hayamos dado a generate nos saldrá lo siguiente. Aquí seleccionaremos Test, esto nos abrirá otra página.



En la página que nos abre podremos seleccionar la librería que deseemos, en nuestro caso la que queremos es JUnit5, seleccionaremos el nombre de la clase de prueba también o podremos dejar el que nos pone por defecto y debajo veremos que nos salen las funciones de nuestro programa. Seleccionaremos las funciones de las cuales deseemos hacer la clase de prueba.



La clase que nos ha generado se vera de la siguiente manera y veremos que nos ha creado una carpeta llamada test, en esa carpeta es donde encontraremos la clase de prueba.

