

PRÁCTICO 6 - TDD (Evaluable)

Unidad:	Unidad Nro. 4: Aseguramiento de Calidad de Proceso y de Producto
Consigna:	Implementar una funcionalidad determinada utilizando el enfoque de <i>Desarrollo Conducido por Pruebas (TDD)</i> , en el lenguaje de programación elegido por el grupo, utilizando el enfoque Red-Green-Refactor para construir el código desde las pruebas.
Objetivo:	Aplicar el enfoque TDD para diseñar y construir software a partir de pruebas automatizadas, poniendo en práctica buenas prácticas de diseño y desarrollo orientado a la calidad desde el inicio.
Propósito:	Familiarizarse con el ciclo TDD (Red-Green-Refactor), incorporando buenas prácticas de diseño y testing, y fortaleciendo la disciplina del desarrollo guiado por pruebas como base para un código de calidad.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none"> ● Conceptos teóricos sobre el tema desarrollados en clase. ● Bibliografía referenciada sobre el tema. ● Enunciado del Trabajo Práctico 2: EcoHarmony Park ● Definición completa de las User Stories correspondientes al Trabajo Práctico 2 “Requerimientos Ágiles – User Stories y Estimaciones” ● Reglas de estilo de código seleccionadas por el grupo para el Trabajo Práctico 2
Salida:	<ul style="list-style-type: none"> ● Implementación funcional de la User Story asignada ● Conjunto de pruebas automatizadas que cubren los distintos casos definidos. ● Documento que justifique las decisiones de diseño tomadas.
Instrucciones:	<ul style="list-style-type: none"> ● Seleccionar una User Story a implementar de entre las siguientes opciones: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Comprar entradas (grupos impares)</i> ○ <i>Inscribirme a actividad (grupos pares)</i> ● Utilizando el lenguaje y documento de estilos de código seleccionado para el Trabajo Práctico 2 “Requerimientos Ágiles – User Stories y Estimaciones”, implementar la funcionalidad aplicando el ciclo TDD: <ul style="list-style-type: none"> ○ Red: Escribir una prueba que falle. ○ Green: Implementar el código mínimo para que pase. ○ Refactor: Mejorar el diseño del código sin romper las pruebas.

User stories:

Comprar entradas	8
COMO visitante QUIERO comprar una entrada PARA asegurar mi visita al parque	
Criterios de Aceptación: <ul style="list-style-type: none"> ● Debe indicar la fecha de visita deseada, la cantidad de entradas requeridas, la edad de cada visitante y tipo de pase (VIP o regular). ● La fecha de visita guiada puede ser del día actual o futuro. ● Debe enviar un mensaje de confirmación vía mail ● Debe redirigir a mercado pago al confirmar la compra si el pago es con tarjeta de crédito ● La fecha de la visita debe estar dentro de los días en que el parque está abierto. ● Debe seleccionar la forma de pago: efectivo en caso de querer pagar en boletería o con tarjeta ● La cantidad de entradas requeridas no debe ser mayor a 10 ● Al finalizar la compra se debe informar la cantidad de entradas compradas y la fecha. ● Se debe permitir la compra de entradas solo a usuarios registrados. 	
Pruebas de usuario: <ul style="list-style-type: none"> - Probar comprar una entrada indicando la fecha de visita dentro de los días disponibles, una cantidad de entradas menor a 10, la edad de todos los visitantes, el tipo de pase, la forma de pago con tarjeta mediante Mercado pago y recepción del mail de confirmación (pasa) - Probar comprar entradas sin seleccionar forma de pago (falla) 	

- Probar comprar entradas ingresando una fecha de visita en la cual el parque se encuentra cerrado (falla)
- Probar comprar entradas ingresando una cantidad de entradas mayor a 10 (falla)

Inscribirme a actividad

3

COMO visitante QUIERO inscribirme a una actividad PARA reservar mi lugar en la misma.

Criterios de Aceptación:

- Debe requerir seleccionar una actividad del conjunto de actividades de la lista de “Tirolesa”, “Safari”, “Palestra” y “Jardinería”, siempre y cuando tengan cupos disponibles para el horario seleccionado
- Debe requerir seleccionar el horario dentro de los disponibles
- Debe indicar la cantidad de personas que participaran de la actividad
- Para cada persona que participa, debe ingresar los datos del visitante: nombre, DNI, edad y talla de vestimenta si la actividad lo demanda
- Debe requerir aceptar los términos y condiciones específicos de la actividad en la que participarán.

Pruebas de usuario:

- Probar inscribirse a una actividad del listado que poseen cupos disponibles, seleccionando un horario, ingresando los datos del visitante (nombre, DNI, edad, talla de la vestimenta si la actividad lo requiere) y aceptando los términos y condiciones (pasa)
- Probar inscribirse a una actividad que no tiene cupo para el horario seleccionado (falla)
- Probar inscribirse a una actividad sin ingresar talla de vestimenta porque la actividad no lo requiere (pasa)
- Probar inscribirse a una actividad seleccionando un horario en el cual el parque está cerrado o la actividad no está disponible (falla)
- Probar inscribirse a una actividad sin aceptar los términos y condiciones de la actividad (falla)
- Probar inscribirse a una actividad sin ingresar el talla de la vestimenta requerido por la actividad (falla)