

Ciclo formativo y módulo: Desarrollo de Aplicaciones Web / Multiplataforma

Módulo: Entornos de Desarrollo (EDDE)

Unidad 3: Diseño y realización de pruebas

Introducción

Nos vamos a centrar en un código que prueba que la contraseña que introducimos en un formulario sea lo suficientemente segura. Importaremos un código hecho en java, trataremos de analizarlo, de crear alguna prueba unitaria y de debuggearlo.

Tarea

1/ Desde Netbeans, crear el fichero Main.java y copia el código del fichero adjuntado a la tarea.

2/ Abre el fichero Main.java:

- Estudia su código y añade líneas de comentarios que permiten ayudar a la comprensión del código (un comentario para cada método mínimamente).

3/ De manera general, ¿cuáles son los criterios para tener una contraseña segura? ¿El programa parece cumplir con esos requisitos?

4/ - Pon puntos de ruptura (breakpoint) en cada método de comprobación de la contraseña: líneas 27, 35, 43 y 51 del código inicial.

- ¿Cuáles son las diferencias entre cada tipo de avance de debuggeo? (stepover,

stepinto... ).

- Prueba el comportamiento del programa entrando contraseñas de diferentes tipos hasta recoger cada caso, es decir hasta llegar hasta cada breakpoint puesto.
- Encuentra los dos errores en el código, y corrígelos.
- Visualiza las variables mientras haces el debug. ¿Cambia alguna de valor durante el proceso?

5/ Crear una clase de test JUnit automáticamente con Netbeans (desde minutos 3:22)

<https://www.youtube.com/watch?v=dKW1FFgTa84>

¿Con qué texto clave empieza cada test?

Crear un par de test simples para probar el código.

Enlaces de interés:

<https://www.youtube.com/watch?v=1k22KuD4si0>

<https://www.youtube.com/watch?v=1k22KuD4si0>

Criterios de puntuación

- a. Importar fichero java propuesto. 1 puntos.
 - b. Explica el programa poniendo comentarios en el código. 1 punto
 - c. Enumera los criterios de una contraseña segura. 1 punto
 - d. Explica los diferentes tipos de avances en el proceso de debug. 2 punto
 - e. Llegar a cada breakpoint establecido y visualizar variables. 2 punto
 - f. Encuentra y corrige el error en el código. 1 punto
 - g. Genera una clase de prueba y la analiza. 2 puntos
-

Consejos, recomendaciones e indicaciones de entrega

Una vez realizada la tarea elaborarás un único documento PDF donde figuren una portada, las respuestas y los pantallazos (recortados) necesarios. **La redacción de las respuestas, su explicación o justificación es una condición “sine qua non” para que se puntúen.** El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_ED06_Tarea