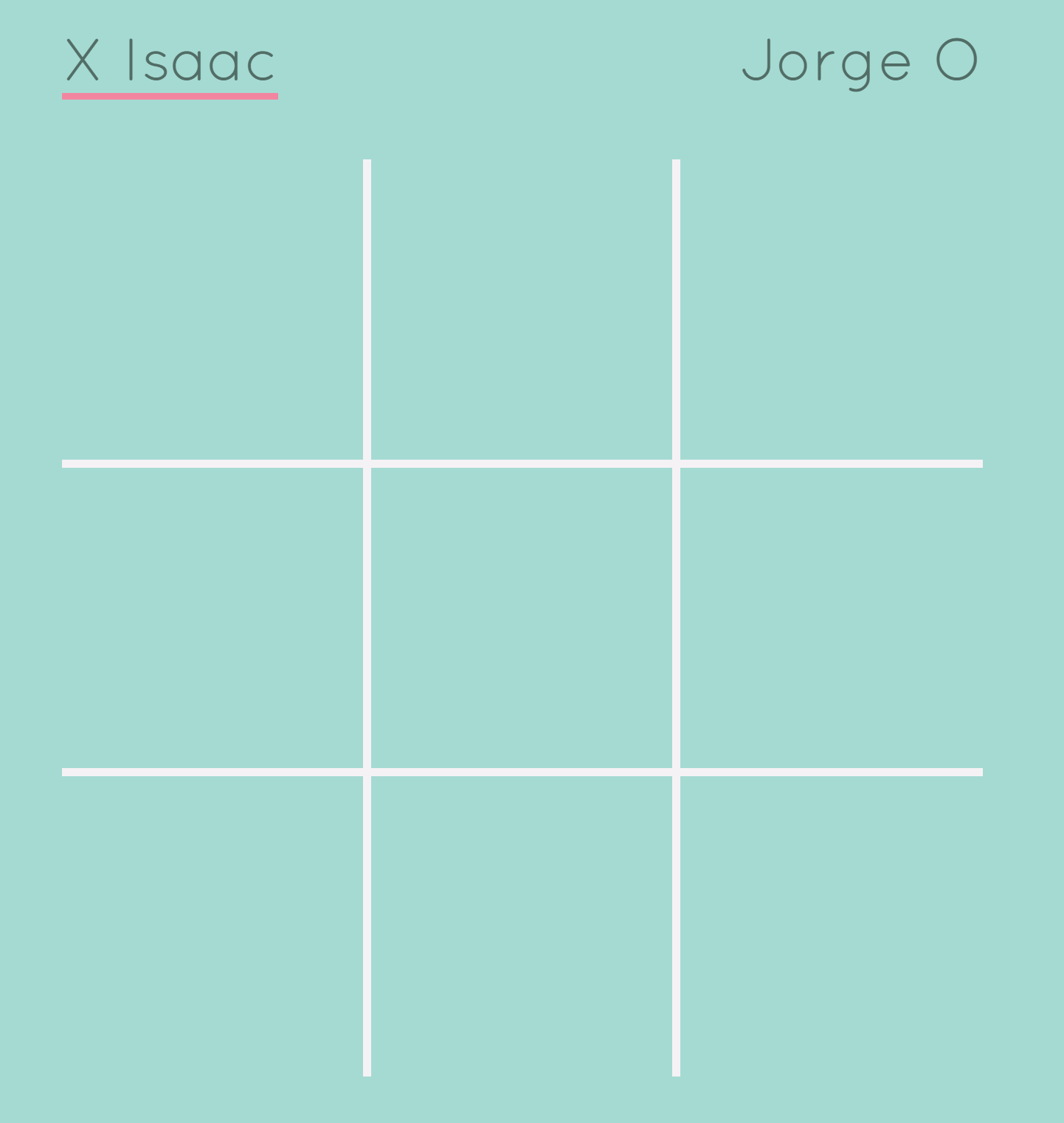


**Ampliación de Ingeniería de Software**

**Curso 2017 – 2018**



Práctica 1

Nombres: Isaac Lozano Osorio y Jorge Prieto Gómez

Índice

1. Funcionamiento de los test implementados 3
2. Funcionamiento del job en Jenkins 4
3. Funcionamiento de los test implementados

En el caso de los test unitarios se crearon dos funciones auxiliares que generaban una partida que producía un empate y otra que generaba una victoria para el primer jugador que movía ficha. Antes de comenzar con los test hacemos un setup en el que inicializamos las variables necesarias y dentro de los propios test comprobamos que han empatado los jugadores a través de ambas funciones y también que ha ganado el primer jugador que ha movido ficha. Destacar sobre estos test que aunque se dice que se hagan sobre la clase Board nosotros usamos la clase TicTacToeGame porque llama directamente a Board y podemos modificar el tablero para generar el que nosotros necesitamos para los test y como en las funciones que usamos se usa directamente las que queremos testear en los tests.

En los test de dobles también hacemos uso de un setup en el que igualmente inicializamos las variables que vamos a usar a lo largo de estos tests, además de añadir los jugadores y comprobar que los mensajes se hayan enviado de manera correcta. Luego hemos realizado 3 test diferentes, en los dos primeros comprobamos si gana alguno de los dos jugadores y en el tercero si hay un empate entre ambos.

1. Funcionamiento del job en Jenkins

Tras la tutoría que tuvimos para el funcionamiento de Jenkins en Windows, realizamos varios scripts, con lo cual nos facilito mucho la hora de implementarlo en la práctica. Decidimos subirlo a github a un repositorio público en cual es el siguiente <https://github.com/isaaclo97/Practica1-AIS> de esta manera puedes ver los cambios realizados con los diferentes commits. El funcionamiento es coger de dicha dirección una vez configurado el Jenkins correctamente, dando el JAVA\_HOME directamente desde el script y la dirección de la consola. Se tuvo que poner -f junto con el nombre de la carpeta del proyecto, finalmente recogemos del target los diferentes resultados y ya conseguimos que muestre los diferentes resultados.

