

PLAN DE PRUEBAS “Añadir a favoritos” – Jorge Romero Cagigas

Pruebas de aceptación

Estas son las pruebas de aceptación tal y como fueron tratadas con el Product Owner y definidas en Scrumdesk.

Prueba 00: éxito desde vista de detalle.

1. El usuario selecciona punto de carga.
2. El sistema muestra al usuario la vista de detalle de ese punto de carga.
3. El usuario selecciona añadir a favoritos.
4. El sistema muestra el usuario un mensaje de que el punto de carga se ha añadido correctamente.
5. Se verifica que el punto de carga fue añadido correctamente a la lista de favoritos.

Prueba 01: éxito desde vista de lista de puntos de carga.

1. El usuario selecciona el icono de favoritos que aparece asociado en la parte derecha de cada punto de carga.
2. El sistema muestra el usuario un mensaje de que el punto de carga se ha añadido correctamente.
3. Se verifica que el punto de carga fue añadido correctamente a la lista de favoritos.

Prueba 02: fallo al acceder al fichero de persistencia al añadir favorito desde la vista de detalle.

1. El usuario selecciona punto de carga.
2. El sistema muestra al usuario la vista de detalle de ese punto de carga.
3. El usuario selecciona añadir a favoritos.
4. Se verifica que el sistema muestra al usuario un mensaje indicando el error de acceso al fichero de persistencia.

Prueba 03: fallo al acceder al fichero de persistencia al añadir favorito desde la vista de lista de puntos de carga.

1. El usuario selecciona el icono de favoritos que aparece asociado en la parte derecha de cada punto de carga.
2. Se verifica que el sistema muestra al usuario un mensaje indicando el error de acceso al fichero de persistencia.

Pruebas de interfaz

Voy a trabajar usando Espresso y el conjunto de cargadores definido en el archivo `chargers_es_100.json`.

Voy a realizar las pruebas de los dos casos de éxito. Realizare un total de tres pruebas, para añadir un punto a favoritos desde la vista de detalle, para añadir un punto desde la vista de una lista de cargadores y para añadir dos puntos desde la vista de una lista de cargadores.

Tabla 1. Casos de prueba de interfaz

Identificador	Entrada	Resultado
Prueba 00	Clicar en el primer cargador de la lista, una vez abierta la vista de detalle clicar en el botón de añadir a favoritos	Se muestra un mensaje avisando de que se ha añadido un cargador y este queda registrado en la base de datos local, estando ahora presente en la lista de favoritos.
Prueba 01	Clicar en el botón de favoritos del primer cargador de la lista.	Se muestra un mensaje avisando de que se ha añadido un cargador y este queda registrado en la base de datos local, estando ahora presente en la lista de favoritos.

Métodos susceptibles a pruebas

Clase MainPresenter.java

```
public void OnChargerBotonFavClicked(Charger c)
```

Este método recibe un cargador como parámetro y usa un método de su MainView para añadirlo a la base de datos local, de manera que sea guardado de manera persistente y se muestre en la lista de favoritos, implementada en el caso de uso 484994-VerFavoritos.

Clase MainView.java

```
public void anhadecargadorAFavoritos(Charger c)
```

Este método recibe un cargador como parámetro y lo añade a la base de datos local, de manera que sea guardado de manera persistente y se muestre en la lista de favoritos, implementada en el caso de uso 484994-VerFavoritos.

Pruebas unitarias

Para las pruebas unitarias usaré Junit y Mockito.

Clase MainPresenter.java

- **Método onChargerBotonFavClicked (Charger c)**

Entrada	Salida
Parámetro: un cargador cualquiera.	Este método no devuelve nada, sin embargo es necesario que llame al método de MainView que añade a la base de datos local.