

Plan de Pruebas: Historia de Usuario “Mostrar mensaje cuando no haya conexión”

Se aplicarán los siguientes niveles de prueba:

- Pruebas de aceptación: realizadas de forma manual, con lo cual no necesitan ningún framework o librería concreta.
- Pruebas de integración: para ello se hace uso del framework JUnit y la librería Mockito.
- Pruebas unitarias: se usará JUnit y la librería Mockito.
- Pruebas de interfaz de usuario: utilizando la librería Espresso.

A continuación, se muestra una especificación detallada de los casos de prueba a aplicar en cada nivel mencionado anteriormente.

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN

Se identifica el siguiente escenario:

A1. Mostrar mensaje cuando no haya conexión.

- a. Visualización del mensaje con éxito
- b. Visualización del mensaje con éxito y recarga de la aplicación.

A partir de esto, el cliente realizaría las siguientes pruebas, correspondientes con los casos mencionados anteriormente:

Prueba 00: Visualización del mensaje con éxito.

1. El usuario intenta realizar alguna acción en la aplicación sin conexión.
2. El sistema detecta que no dispone de conexión a Internet.
3. El sistema muestra un mensaje al usuario notificando la ausencia de conexión.
4. El usuario confirma la lectura del mensaje .

Prueba 01: Visualización del mensaje con éxito y recarga de la aplicación.

1. El usuario intenta realizar alguna acción en la aplicación sin conexión.
2. El sistema detecta que no dispone de conexión a Internet.
3. El sistema muestra un mensaje al usuario notificando la ausencia de conexión.
4. El usuario confirma la lectura del mensaje.
5. El usuario recarga la aplicación, solucionando el problema de conexión.
6. El sistema carga los datos correctamente.

PRUEBAS DE INTERFAZ DE USUARIO

En este caso se programarán utilizando **Espresso** los escenarios definidos en el apartado anterior. La nomenclatura A1.x de las pruebas de aceptación se corresponde con UIT1.x en las pruebas de interfaz gráfica.

UIT1.a: Muestra el mensaje de falta de conexión. Se corresponde con la prueba de aceptación A1.a:

- a. Con el dispositivo sin conexión, intentar iniciar la aplicación.

- b. Comprobar que aparece el mensaje de fallo de conexión.
- c. Seleccionar la confirmación de lectura del mensaje.

UIT1.b: Mostrar el mensaje de falta de conexión y recarga la aplicación. Se corresponde con la prueba de aceptación A1.b:

- a. Con el dispositivo sin conexión, intentar iniciar la aplicación.
- b. Comprobar que aparece el mensaje de fallo de conexión.
- c. Seleccionar la confirmación de lectura del mensaje.
- d. Devolver la conexión al dispositivo.
- e. Recargar la aplicación.
- f. Comprobar que se muestra el listado con los eventos.

Identificador	Estado teléfono	Resultado
UIT1.a	Sin conexión a Internet	Muestra un mensaje de error de conexión.
UIT1.b	Con conexión de Internet	No se muestra un mensaje de error de conexión.

PRUEBAS DE INTEGRACIÓN

Al no existir ninguna conexión entre la DAO y la capa de negocio en esta función, no será necesario realizar ninguna prueba de integración.

PRUEBAS UNITARIAS

Pruebas unitarias de la capa de negocio: en este caso probamos el funcionamiento de métodos de la clase Utilities.

- o Método `createPopUp(Context context,String message,Integer numButtons);`

Identificador	Entrada	Valor esperado
UT.1a	(context,"Prueba unitaria",2)	Dialog.showMessageDialog = "Prueba unitaria"
UT.1b	(context,"",2)	Dialog.buttons.size = 2
UT.1c	(context,"",-1)	Error creación Dialog.

El contexto no se prueba ya que únicamente es la actividad donde se quiere probar y no afecta al rendimiento del método.

REPORTE FINAL

Plan de pruebas realizado por: Diego San Román Ortiz

Pruebas codificadas por: No se han podido codificar pruebas para esta historia de usuario porque no ha sido posible programar la desconexión a Internet necesaria para que funcionen.