



Plan de pruebas – US437802-AñadirIconosDeTipos (Sergio Pérez Landaburu)

Los niveles de prueba que se van a aplicar son los siguientes:

- Pruebas de aceptación: las pruebas de aceptación se definirán siguiendo una estrategia basada en historias de usuario y serán ejecutadas de forma manual.
- Pruebas de integración: estas pruebas verifican la interacción entre clases. Se llevarán a cabo usando Junit y Robolectric.
- Pruebas de interfaz: se prueban todos los elementos desde la interfaz, comprobando que la funcionalidad es correcta y que las salidas son las esperadas respecto a las entradas que se han introducido. Para ello, se ha usado el framework Espresso, que nos permite automatizar las pruebas.

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN

Se muestran las pruebas en base a los criterios de aceptación acordados con el *Product Owner*.

Prueba 00: Éxito

1. El sistema muestra un icono a color a la izquierda de cada evento en la lista de eventos.

PRUEBAS DE INTEGRACIÓN

Método `int compare(Event e1, Event e2)` de la clase `EventsComparatorCategoria.java`

Casos de prueba válidos:

Identificador	Entrada	Resultado
IT. 1A	Event e1.categoria > Event e2.categoria	Int > 0
IT. 1B	Event e1.categoria < Event e2.categoria	Int < 0
IT.1C	Event e1.categoria = Event e2.categoria	Int = 0

Casos de prueba no válidos:

Identificador	Entrada	Resultado
IT. 1D	Event e1 = null Event e2	<code>NullPointerException</code> .



IT.1E	Event e1 Event e2 = null	nullPointerException.
-------	-----------------------------	-----------------------

Método getImageIdForEvent(Event event) de la clase EventArrayAdapter.java

Casos de prueba válidos:

Identificador	Entrada	Resultado
IT. 2A	Evento con categoría	Id del evento
IT. 2B	Evento sin categoría	Id=0

Casos de prueba no válidos:

Identificador	Entrada	Resultado
IT. 2C	Event = null	nullPointerException.

PRUEBAS DE INTERFAZ DE USUARIO

Se realizarán tres pruebas:

A. Se seleccionan dos tipos de eventos.

1. Se abrirá la interfaz de filtrar pulsando el botón "Filtrar".
2. Se pulsaran dos tipos de eventos.
3. El usuario pulsará el botón "Aplicar" de la ventana flotante.
4. Se comprobará que los eventos de distintos tipos contienen una imagen distinta.

B. Se selecciona un tipo evento.

1. Se abrirá la interfaz de filtrar pulsando el botón "Filtrar".
2. Se seleccionará un tipo de evento.
3. El usuario pulsará el botón "Aplicar" de la ventana flotante.
4. Se comprobará que todos los eventos del mismo tipo tienen la misma imagen.

C. No se selecciona ningún tipo de evento.

1. Se abrirá la aplicación.
2. Se comprobará que los eventos de distinto tipo tienen asociada imágenes distintas.