

Plan de pruebas Añadir Punto de Interés

1. PRUEBAS DE ACEPTACIÓN

Las pruebas de aceptación están definidas en la tarjeta correspondiente a la historia de usuario 500879-AnhadirPuntoInteres en ScrumDesk.

2. PRUEBAS DE INTERFAZ DE USUARIO

A1: AnhadirPuntoInteres

- a. Añadir punto nuevo
- b. Añadir punto con nombre existente

Identificador	Entrada	Resultado
A1.a	casa, 43.46227, -3.80974	Mensaje éxito
A1.b	casa, 43.4733, -3.80111	Mensaje error punto repetida

3. MÉTODOS AÑADIDOS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA HISTORIA DE USUARIO

Para la implementación de esta historia de usuario hemos añadido el método: “AnhadirPuntoInteres”.

4. PRUEBAS UNITARIAS

Para poder llevar a cabo estas pruebas, será necesario el uso de objetos Mocks para las interfaces IPuntosInteresDAO.

Prueba de presenter

- Método onGuardarPuntoInteresClicked (nombre:String, latitud:double, longitud:double)

Identificador	Entrada	Valor esperado
UP.1a	casa, 43.46227, -3.80974	
UP.1b	casa, 43.4733, -3.80111	
UP.1d	pabellon, 43.47578, -3.79644) (Error en BBDD)	

5. PRUEBAS INTERGRACION

El orden de las pruebas y los casos de prueba a realizar serían los siguientes:

1. Capa de negocio con capa de persistencia:
 - 1.1. Presenter con IPuntosInteresDAO.