

Plan de pruebas Añadir Punto de Interés

Autor: Héctor Bringas López

1. PRUEBAS DE ACEPTACIÓN

PRUEBA ÉXITO: Alta válida de punto de interés

1. El usuario selecciona la opción de añadir punto de interés
2. El sistema muestra un formulario con campos para: nombre, latitud y longitud
3. El usuario introduce los datos
4. El usuario selecciona la opción de guardar los datos
5. El sistema verifica que las coordenadas están en rango permitido
6. El sistema comprueba que el nombre no existe en la base de datos
7. El sistema almacena el punto de interés
8. El sistema muestra un mensaje de éxito

PRUEBA ERROR 1: Nombre duplicado

1. El usuario selecciona la opción de añadir punto de interés
2. El sistema muestra el formulario de alta
3. El usuario introduce un punto con un nombre que ya existe
4. El usuario selecciona la opción de guardar los datos
5. El sistema verifica que el nombre no existe
6. El sistema muestra mensaje de error
7. El sistema permite al usuario introducir otro nombre

PRUEBA ERROR 2: Latitud fuera de rango

1. El usuario selecciona la opción de añadir punto de interés
2. El sistema muestra el formulario de alta
3. El usuario introduce un punto de interés con la latitud fuera de rango
4. El usuario selecciona la opción de guardar los datos
5. El sistema verifica que las coordenadas sean validas
6. El sistema muestra un mensaje de error
7. El sistema permite al usuario corregir los datos

PRUEBA ERROR 3: Longitud fuera de rango

1. El usuario selecciona la opción de añadir punto de interés
2. El sistema muestra el formulario de alta
3. El usuario introduce un punto de interés con la longitud fuera de rango
4. El usuario selecciona la opción de guardar los datos
5. El sistema verifica que las coordenadas sean validas
6. El sistema muestra un mensaje de error
7. El sistema permite al usuario corregir los datos

PRUEBA ERROR 4: Coordenadas incompletas

1. El usuario selecciona la opción de añadir punto de interés
2. El sistema muestra el formulario de alta

3. El usuario introduce un punto de interés sin alguna coordenada
4. El usuario selecciona la opción de guardar los datos
5. El sistema verifica que se provean coordenadas
6. El sistema muestra un mensaje de error
7. El sistema permite al usuario introducir los datos que faltan

PRUEBA ERROR 5: Sin nombre

1. El usuario selecciona la opción de añadir punto de interés
2. El sistema muestra el formulario de alta
3. El usuario introduce un punto de interés sin nombre
4. El usuario selecciona la opción de guardar los datos
5. El sistema detecta que falta la longitud
6. El sistema muestra un mensaje de error
7. El sistema permite al usuario introducir el dato que falta

PRUEBA ERROR 6: Error de base de datos

1. El usuario selecciona la opción de añadir punto de interés
2. El sistema muestra el formulario de alta
3. El usuario introduce un punto de interés
4. El usuario selecciona la opción de guardar los datos
5. El sistema intenta guardar, pero detecta error en la base de datos
6. El sistema muestra un mensaje de error
7. El sistema permite al usuario volver a guardar los datos introducidos

2. PRUEBAS DE INTERFAZ DE USUARIO

UI1: Añadir Punto de Interés

- a. Añadir punto nuevo
- b. Añadir punto con nombre existente
- c. Añadir punto con latitud fuera de rango
- d. Añadir punto con longitud fuera de rango
- e. Añadir punto con falta de alguna coordenada
- f. Añadir punto sin nombre
- g. Fallo de base de datos

Identificador	Entrada	Resultado
UI1.a	("casa", 43.46227, -3.80974)	Mensaje éxito
UI1.b	("casa", 43.4733, -3.80111)	Mensaje error punto repetida
UI1.c	("parque", 95.0000, -3.8000)	Mensaje error latitud fuera de rango
UI1.d	("estadio", 43.5000, -190.0000)	Mensaje error longitud fuera de rango
UI1.e	("parque", 95.0000,)	Mensaje error sin alguna coordenada
UI1.f	("", 43.5000, -3.8000)	Mensaje error sin nombre
UI1.g	("pabellón", 43.47578, -3.79644) (Error en BBDD)	Mensaje error bbdd

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

AnhadirPuntoInteresView:

```
public void mostrarMensaje(String mensaje);
public String obtenerNombre();
public String obtenerLatitud();
public String obtenerLongitud();
public void cerrarVista();
public IPuntosInteresDAO getPuntosInteresDAO();
```

AnhadirPuntoInteresPresenter:

```
void onGuardarPuntoInteresClicked(String nombre, String latitudStr, String longitudStr);
```

4. PRUEBAS UNITARIAS

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

Prueba de AnhadirPuntoInteresPresenter

Se asume que los datos han sido validados por la view menos en los casos de que el nombre este repetidos o las coordenadas estén fuera de rango.

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

Identificador	Entrada	Valor esperado
UP.1a	("casa", 43.46227, -3.80974)	Se comprueba que se llame la inserción con el objeto.
UP.1b	("colegio", 43.4733, -3.80111)	Se comprueba que no se llame la inserción con el objeto y que devuelva un mensaje de error al usuario
UP.1c	("pabellón", 43.47578, -3.79644) (Error en BBDD)	DataAccessException
UP.1d	("parque", 91.0000, -3.8000)	RangoLatitudException
UP.1e	("parque", -91.0000, -3.8000)	RangoLatitudException
UP.1f	("estadio", 43.5000, -118.0000)	RangoLongitudException
UP.1g	("estadio", 43.5000, 181.0000)	RangoLongitudException

No hay pruebas unitarias de la clase de dominio ya que para el objeto creado no hay métodos implementados más que sus setters y getters.

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. MainPresenter con IPuntosInteresDAO.