

Grupo 4. PineApple.

PLAN DE PRUEBAS DE LA HISTORIA DE USUARIO “SELECCIONAR VEHÍCULO”

AUTORES

- Definición de las pruebas de aceptación y del Plan de Pruebas: Daniel Llovió y Víctor Pérez.

ÍNDICE

- Introducción
- Pruebas de Aceptación
- Pruebas Unitarias
- Pruebas de Integración
- Pruebas de Interfaz

INTRODUCCIÓN

Mediante el presente documento se va a definir el plan de pruebas multinivel para la historia de usuario “Seleccionar Vehículo” de la aplicación AppGasolineras. Los niveles de prueba que se van a aplicar son los siguientes:

- **Pruebas de aceptación:** En base a los casos de uso especificados mediante la reunión con el Product Owner, se han identificado unos escenarios que explicaremos en su apartado correspondiente.
- **Pruebas unitarias:** Se utilizará la técnica de prueba de métodos, usando técnicas de caja negra para la definición de los casos de prueba de cada método. Será necesaria la utilización de JUnit.
- **Pruebas de interfaz:** Se ha utilizado JUnit y Espresso para implementar las pruebas de interfaz.

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN

Las pruebas de aceptación que se realizarán a la hora de que el Product Owner decida evaluar el funcionamiento real de la aplicación son las que a continuación se especifican:

1. En este caso está lista de vehículos estará vacía. El Product Owner procederá a añadir un vehículo pulsando en el botón de “Añadir vehículo” y rellenará todos los datos solicitados en el formulario que le aparecerá a continuación. Una vez rellenados los datos correctamente, el Product Owner aceptará estos datos y el vehículo se añadirá. En ese

momento, en el vehículo aparecerá un icono de forma circular que tendrá un color verde e indicará que el vehículo esta seleccionado. Debemos comprobar que el vehículo que se ha añadido a la lista vacía de vehículos se selecciona automáticamente poniéndose el icono circular en verde.

2. En este caso la lista de vehículos tendrá vehículos. El Product Owner procederá a añadir un vehículo pulsando en el botón de “Añadir vehículo” y rellenará todos los datos solicitados en el formulario que le aparecerá a continuación. Una vez rellenados los datos correctamente, el Product Owner aceptará estos datos y el vehículo se añadirá. En ese momento, en el vehículo aparecerá un icono de forma circular que tendrá un color rojo e indicará que el vehículo no se ha seleccionado. Debemos comprobar que el vehículo que se ha añadido a la lista de vehículos no se selecciona automáticamente manteniéndose el icono circular en color rojo y que el vehículo seleccionado con anterioridad tiene el icono en verde.
3. El Product Owner seleccionará uno de los vehículos de la lista. Posteriormente volverá al menú principal donde aparecen la lista de gasolineras y comprobará que en el spinner del tipo de combustible se ha seleccionado el combustible del vehículo escogido. Debemos comprobar que al seleccionar un vehículo y volver al menú de gasolineras, el tipo de combustible que aparece en el spinner es el combustible del vehículo seleccionado.
4. El Product Owner seleccionará uno de los vehículos de la lista. Posteriormente cerrará la aplicación y volverá a entrar. Una vez dentro de la aplicación verá que en la lista de gasolineras se mantiene el combustible del vehículo seleccionado en la anterior sesión. El Product Owner entrará de nuevo en la lista de vehículos y comprobará que el vehículo seleccionado anteriormente sigue seleccionado. Debemos comprobar que al seleccionar un vehículo y salir de la aplicación de forma no esperada y volver a entrar, el vehículo que aparece cómo seleccionado sea el que se seleccionó antes de salir de la aplicación. Además, se deberá comprobar que el tipo de combustible que aparece en el spinner en la lista principal de gasolineras es el mismo que el vehículo seleccionado.

PRUEBAS DE INTERFAZ

Los casos a que se han implementado en la clase SeleccionarVehiculoUITest son los definidos en la tabla que se muestra a continuación. Para establecer dichos casos, se han tenido como referencia los indicados por el Product Owner en las pruebas de aceptación, de manera que se puedan comprobar las diferentes alternativas que se puedan dar a la hora de seleccionar un vehículo en la aplicación.

Identificador	Entrada	Valor esperado
UIT.1	Se pulsa el botón Añadir Vehículo y se introduce los siguientes valores, Nombre: Seat, Modelo: León, Combustible: gasóleo, Matrícula: 1235TPL. A continuación, pulsa el botón aceptar.	El vehículo se muestra a continuación en la lista de vehículos con el icono circular en verde.

UIT.2	Se pulsa el botón Añadir Vehículo y se introduce los siguientes valores, Nombre: Ford, Modelo: Focus, Combustible: gasolina, Matrícula: 1111PPP. A continuación, pulsa el botón aceptar.	El vehículo se muestra a continuación en la lista de vehículos con el icono circular en rojo.
UIT.3	Se selecciona el vehículo Ford Focus, se selecciona el botón para volver al menú principal.	En el spinner del tipo de combustible debe aparecer el combustible del vehículo seleccionado.
UIT.4	Se selecciona el vehículo Ford Focus y se cierra la aplicación. Se vuelve a entrar en la aplicación.	El vehículo seleccionado sigue siendo el Ford Focus.