

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

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. Debido a que no hay modificaciones en el diseño de pruebas unitarias, no se ha visto necesario añadir a este informe dichas pruebas.
- **Pruebas de interfaz:** Se ha utilizado JUnit y Espresso para implementar las pruebas de interfaz. Debido a que no se han cambiado las pruebas de interfaz y se mantienen las de la historia de usuario principal, no se han añadido de nuevo a este informe.

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. El Product Owner, desde la ventana principal de la aplicación, es decir, desde la lista de gasolineras, seleccionará el icono de los tres puntos verticales situados en la esquina superior derecha. Este icono, al ser pulsado, desplegará un menú dónde el Product Owner seleccionará la opción “Vehículos”. Esta acción llevará al Product Owner a la lista de

vehículos. En este caso esta lista 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 está seleccionado. El Product Owner volverá al menú de gasolineras y verá que las gasolineras se han actualizado con los datos del vehículo. Debemos comprobar que el vehículo que se ha añadido a la lista vacía de vehículos se selecciona automáticamente y que al volver al menú de gasolineras este vehículo se mantiene seleccionado y la lista de gasolineras se ha actualizado en función de los datos del vehículo añadido.

2. El Product Owner, desde la ventana principal de la aplicación, es decir, desde la lista de gasolineras, seleccionará el icono de los tres puntos verticales situados en la esquina superior derecha. Este icono, al ser pulsado, desplegará un menú donde el Product Owner seleccionará la opción “Vehículos”. Esta acción llevará al Product Owner a la lista de vehículos. En este caso esta lista 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. El Product Owner volverá al menú de gasolineras y verá que las gasolineras se han actualizado con los datos del vehículo que anteriormente estaba seleccionado, viendo que la selección no ha sido cambiada con el nuevo vehículo añadido. Debemos comprobar que el vehículo que se ha añadido a la lista de vehículos no se selecciona automáticamente y que al volver al menú de gasolineras se mantiene seleccionado el vehículo que se seleccionase anteriormente y que la lista de gasolineras se ha actualizado en función de los datos seleccionado previamente.
3. El Product Owner, desde la ventana principal de la aplicación, es decir, desde la lista de gasolineras, seleccionará el icono de los tres puntos verticales situados en la esquina superior derecha. Este icono, al ser pulsado, desplegará un menú donde el Product Owner seleccionará la opción “Vehículos”. Esta acción llevará al Product Owner a la lista de vehículos que no está vacía. 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, desde la ventana principal de la aplicación, es decir, desde la lista de gasolineras, seleccionará el icono de los tres puntos verticales situados en la esquina superior derecha. Este icono, al ser pulsado, desplegará un menú donde el Product Owner seleccionará la opción “Vehículos”. Esta acción llevará al Product Owner a la lista de vehículos que no está vacía. 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.