

FEUD

Fundación de egresados U. Distrital
Construyendo Profesionales



Somos el Centro de Entrenamiento Autorizado por marcas representativas en Gobierno TI y empresa, con el portafolio más amplio en Latinoamérica:



Todas las marcas, nombres comerciales, marcas de servicios y logotipos a los que se hace referencia en el presente documento pertenecen a sus respectivas empresas. ITIL® es una marca registrada de AXELOS Limited. El Swirl logo™ es una marca de AXELOS Limited. PMP, PMI, PMI-RMP, PMI-ACP, PMI-SP, PgMP, CAPM, REP Logo son marcas registradas del Project Management Institute.

FEUD
Fundación de egresados U. Distrital
Construyendo Profesionales



Desarrollo de aplicaciones utilizando SDK - Android

Diplomado Desarrollo de Software para móviles

Julio César Galeano García

2017

Android: Testing

Las pruebas de Android se basan en JUnit y se pueden ejecutar como pruebas de unidad local en la JVM o como pruebas instrumentadas en un dispositivo Android.

Existen dos tipos de pruebas:

- Local unit tests
- Instrumented tests

Android: Testing Anotaciones

@before: Utilice esta anotación para especificar un bloque de código que contenga operaciones de configuración de prueba. La clase de prueba invoca este bloque de código antes de cada prueba. Puede tener varios métodos **@Before** pero el orden en el que la clase de prueba llama a estos métodos no está garantizado.

@After: Esta anotación especifica un bloque de código que contiene operaciones de desmontaje de prueba. La clase de prueba llama a este bloque de código después de cada método de prueba. Puede definir múltiples operaciones **@After** en su código de prueba. Utilice esta anotación para liberar recursos de la memoria.

Android: Testing Anotaciones

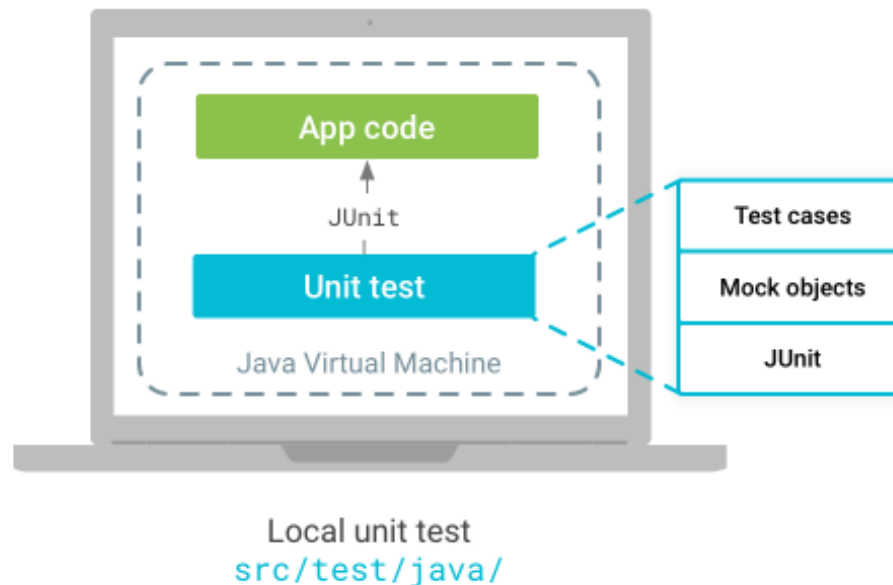
@Test: Utilice esta anotación para marcar un método de prueba. Una sola clase de prueba puede contener varios métodos de prueba, cada uno prefijado con esta anotación.

@Rule: Las reglas le permiten agregar o redefinir de forma flexible el comportamiento de cada método de prueba de una manera reutilizable. En las pruebas de Android, utilice esta anotación junto con una de las clases de reglas de prueba que proporciona la Biblioteca de soporte de pruebas de Android, como `ActivityTestRule` o `ServiceTestRule`.

@Test (timeout =): Algunas anotaciones admiten la posibilidad de pasar elementos en los que puede establecer valores. Por ejemplo, puede especificar un período de tiempo de espera para la prueba. Si la prueba comienza pero no se completa dentro del período de tiempo de espera especificado, automáticamente falla. Debe especificar el período de tiempo de espera en milisegundos, por ejemplo: `@Test (timeout = 5000)`.

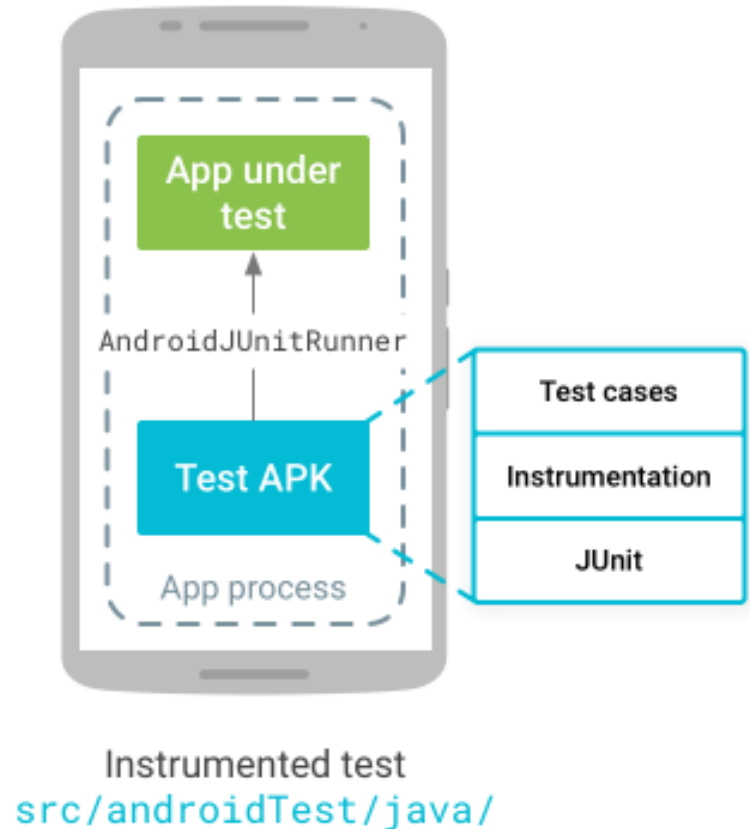
Android: Local Unit Tests

- Estas pruebas se ejecutan de manera local y no se tiene acceso a las API de Android.
- Las clases de Java para pruebas deben estar en el directorio `moduleName/src/test/java`



Android: Instrumented Tests

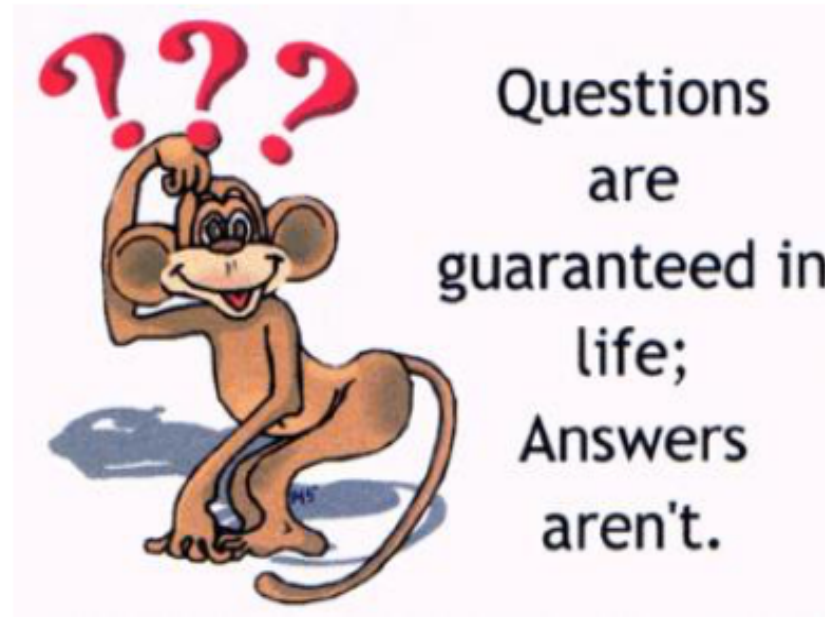
Estas son pruebas que se ejecutan en un dispositivo o emulador de hardware. Estas pruebas tienen acceso a las API Instrumentation, y te permiten acceder a información como el Context de la app que pruebas y controlar la app a prueba desde tu código de prueba. Usa estas pruebas cuando escribas pruebas de IU funcionales e integradoras para automatizar la interacción de usuarios.



Android: Instrumented Tests

Frameworks

- Mockito
- Espresso
- UI Automator
- Selendroid



¿Preguntas?

Julio César Galeano García