

Trabajo Práctico 1: BDD

75.48 Calidad en desarrollo de software FIUBA

Dentro del proyecto Repartir se debe agregar una regla y dos o más escenarios que la ilustren, y luego implementar la regla en el código del proyecto (<https://github.com/dfontde/repartir-2024>). La regla a agregar es libre, aunque no debe estar ya implementada en el proyecto. Un ejemplo que pueden utilizar es “El total de un grupo no debe ser negativo”.

Condiciones de entrega

- Hacer un fork del proyecto en GitHub.
- Los escenarios deben cumplir con las características BRIEF
 - Orientado al **negocio**/dominion (B de Business)
 - Datos **reales** cuando sea pertinentes (R de Real data)
 - Revelar **intención** (I de Intention revealing)
 - **Esencial**, sin nada que no haga falta para ilustrar el comportamiento
 - **Enfocado** ilustran una única regla (F de focused)
- Se debe escribir primero la regla, luego los escenarios, luego implementar las pruebas de aceptación automatizadas y finalmente la solución, siguiendo el ciclo de BDD.
- Las pruebas de aceptación automatizadas pueden ser del tipo *acceptanceTest* (punta a punta con Selenium) o *fastAcceptanceTest* (sobre los objetos de dominio). Se recomienda este último tipo de prueba para quienes hayan tenido problemas de entorno (por ejemplo, Docker o WebDriver).
- Se debe entregar link al repositorio público de GitHub con el código del proyecto pasando todas las pruebas (`./gradlew check`), e incluyendo la nueva funcionalidad implementada (la excepción la constituyen pruebas que no puedan correr por problemas de entorno como se describe en el ítem anterior).

Se recomienda probar manualmente la solución cuando las pruebas automatizadas estén pasando.

Para este tp se crearon los test **GestionDePagosItemFastAcceptanceTest.java** en la carpeta **fastAcceptanceTest/Java** para los 2 escenarios que son los siguientes

gestión de la asignación de pagos a ítems compartidos

Regla: "El costo de un ítem compartido debe ser cubierto en su totalidad por los pagos de las personas asignadas a dicho ítem."

El porque?: Esta regla asegura la integridad financiera del grupo, garantizando que no queden saldos pendientes o excedentes indebidos por ítems que se debían repartir.

Los Escenarios (Siguiendo el ciclo BDD y las características BRIEF)

Los escenarios se centrarán en la asignación de un ítem y el registro de pagos relacionados, ilustrando el comportamiento deseado y el manejo de un error.

Escenario 1: El costo del ítem es cubierto exactamente por los pagos

Este escenario ilustra el comportamiento **esencial** y **enfocado** donde la regla se cumple

Característica BRIEF	Aplicación en el Escenario	
	Business/Dominio	Se verifica el saldo final de un ítem en un grupo.
	Real data	Se usan valores monetarios concretos (\$1000) que figura en el archivo Gherkin.
	Intention revealing	El título y el resultado (el saldo es 0) revelan la intención de que los pagos cubran el ítem.

Escenario 2: El costo del ítem no es cubierto en su totalidad (Regla incumplida - Caso de Error)

Este escenario ilustra la **única regla** y muestra un caso en el que la condición *no* se cumple, lo cual debe resultar en una excepción o un mensaje de error apropiado, o sea que falta plata para completar el total del costo de la pizza.

Característica BRIEF	Aplicación en el Escenario	
	Business/Dominio	Se previene que un ítem no se alcance a cubrir el costo
	Real data	Se usan valores monetarios que no suman el total ($400 + 500 < 1000$).
	Intention revealing	Se verifica que se arroja un error al intentar cerrar o finalizar el cálculo con un saldo pendiente.