



Plan de pruebas de la historia de usuario Filtrar por marca

Los niveles de prueba que se van a aplicar son los siguientes:

- Pruebas de aceptación. Las pruebas de aceptación se definirán siguiendo una estrategia basada en historias de usuario y se ejecutarán de forma manual.
- Pruebas de integración. La estrategia para la definición del orden de las pruebas de integración será jerárquica. Utilizaremos Mockito, Robolectric y JUnit.
- Pruebas unitarias. Se utilizará la técnica de prueba de métodos, usando técnicas de caja negra (partición equivalente y AVL) para la definición de los casos de prueba de cada método de cada clase o componente.
- Pruebas de interfaz. En este caso se aplica la técnica basada en historia de usuario para la definición de las pruebas a realizar. Vamos a emplear JUnit y Espresso.

A continuación, se muestra una especificación detallada de los casos de prueba a aplicar en cada nivel mencionado anteriormente.

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN

****Prueba 1. Caso de Éxito - Eliminación exitosa ****

1. El usuario realiza una pulsación de selección (un click) sobre un icono en la parte superior derecha de la aplicación, con la imagen de una etiqueta de descuento.
2. La aplicación abre un submenú, en el que se muestran las opciones "Añadir promoción" y "Ver promociones".
3. El usuario realiza una pulsación de selección (un click) sobre la opción "Ver promociones".
4. La aplicación muestra una nueva ventana, que genera una lista compuesta por las promociones registradas.
5. Se verifica que la lista contiene todas las promociones registradas hasta el momento.
6. El usuario realiza una pulsación de selección (un click) sobre el icono de una papelera de la promoción que desea eliminar.
7. La aplicación muestra un cuadro de diálogo al usuario, solicitando la confirmación de la eliminación.
8. El usuario realiza una pulsación de selección (un click) sobre "Eliminar".
9. Se verifica que la promoción queda eliminada de la aplicación y que se actualiza la lista de promociones existentes.

NOTA: Se da por hecho que el usuario sabe que existen promociones, por lo que se



omite el caso de que no haya promociones registradas, cuyo caso ya se ha descrito en la historia de usuario "Ver Lista de Promociones".

****Prueba 2. Eliminación interrumpida por error en acceso a BD ****

1. El usuario realiza una pulsación de selección (un click) sobre un icono en la parte superior derecha de la aplicación, con la imagen de una etiqueta de descuento.
2. La aplicación abre un submenú, en el que se muestran las opciones "Añadir promoción" y "Ver promociones".
3. El usuario realiza una pulsación de selección (un click) sobre la opción "Ver promociones".
4. La aplicación muestra una nueva ventana, que genera una lista compuesta por las promociones registradas.
5. Se verifica que la lista contiene todas las promociones registradas hasta el momento.
6. El usuario realiza una pulsación de selección (un click) sobre el icono de una papelera de la promoción que desea eliminar.
7. La aplicación muestra un cuadro de diálogo al usuario, solicitando la confirmación de la eliminación.
8. El usuario realiza una pulsación de selección (un click) sobre "Eliminar".
9. La aplicación intenta persistir la orden dada en la base de datos, sin éxito por un error de acceso a la misma o fallo en su disponibilidad.
10. Se verifica que la lista no se modifica y se notifica al usuario de que se ha producido un error a la hora de eliminar la promoción seleccionada.

****Prueba 3. Carga de lista interrumpida por error en acceso a BD ****

1. El usuario realiza una pulsación de selección (un click) sobre un icono en la parte superior derecha de la aplicación, con la imagen de una etiqueta de descuento.
2. La aplicación abre un submenú, en el que se muestran las opciones "Añadir promoción" y "Ver promociones".
3. El usuario realiza una pulsación de selección (un click) sobre la opción "Ver promociones".
4. La aplicación muestra una nueva ventana, que genera una lista vacía al no haber podido obtener las promociones registradas, debido a un error de acceso a la base de datos o un fallo en la disponibilidad de esta.
5. Se verifica que la lista está vacía y se notifica al usuario de que se ha producido un error a la hora de obtener las promociones registradas.

PRUEBAS DE INTERFAZ

En este caso se aplica la técnica basada en historia de usuario para la definición de las pruebas a realizar. Los casos de prueba definidos serán los mismos que los de las pruebas de aceptación pero automatizados a través de JUnit y Espresso.



PRUEBAS UNITARIAS

Las pruebas unitarias se van a realizar sobre la clase Presenter utilizada para implementar el ver el listado de promociones, sobre el método: deletePromotion(String nombre).

Identificador	Entrada	Salida
UCD.a	Elimino la promoción	Lista<Promociones> (sin la promoción eliminada)

PRUEBAS DE INTEGRACIÓN

Para la prueba de integración se usa los mismos casos de prueba utilizados para la prueba unitaria pero sin el uso de mockito para el repositorio, para el cuál necesitamos emplear roboelectric. Para la vista sí que es necesario el uso de un Moc. Voy a añadir un promoción cuyos parámetros son: id: P02, Tipo de combustible: Diésel y Descuento: 5. Esta promoción será la misma que luego eliminare para comprobar que esta se elimina correctamente



Sprint 2 Plan de pruebas
Proyecto Integrado 4º Grado en Ing. Informática
Facultad de Ciencias Universidad de Cantabria

