



Experiencia Gamificada de pruebas

Definición de la experiencia

Escape room de Analista de Control de Calidad.

Reglas

- Trabajo en equipo.
- Originalidad.
- No pasar a un reto hasta que haya sido validado por el profesor.
- Pueden elegir con qué reto iniciar.
- Un solo reto a la vez.
- Al menos 3 personas del equipo deben mostrar la solución funcional.
- Responder exitosamente las preguntas clave que se les hagan antes de continuar con el siguiente reto.

Penalizaciones

- -300 puntos: Fallas a la integridad y el respeto a profesores y compañeros.
- -200 puntos: No seguir las reglas.



Insignias

- 300 puntos Analista de calidad junior
- 600 puntos Analista de calidad senior
- 1000 puntos Analista de calidad experto



Canje de premios

- Vota la nota más baja
- Oportunidad de realizar un laboratorio sin penalización
- Oportunidad de trabajar un laboratorio en equipo
- Oportunidad de repetir un laboratorio con nota baja

RETOS

Reto 1: 100 puntos

Analizarlo, compilarlo y ejecutarlo, validando que no haya errores de sintaxis ni semántica.

1. Realización de las 4 operaciones básicas matemáticas de dos números enteros.

Preguntas de comprobación para el profesor:

- *¿Qué solución presenta el código?*
- *¿Cómo comprobaron que no había errores de sintaxis?*
- *¿Cómo comprobaron que no había errores semánticos?*

2. Leyendo el código y corriéndolo en el IDE (visual code y visual studio)

3. Realizando pruebas funcionales de cada operación.

Reto 2: 200 puntos

Realice un programa que ejecute pruebas unitarias.

Preguntas de comprobación para el profesor:

Valida la unidad básica de operación del código en relación a todos los posibles escenarios.

- *¿Qué hace la prueba unitaria?*
- *¿Cuántas pruebas realizaron para demostrar que funciona bien?*

Reto 3: 300 puntos

Introduzca al programa estrategias preventivas (excepciones) y defensivas (reglas) para gestionar errores.

Preguntas de comprobación para el profesor:

- *¿Para qué sirven las excepciones? ¿Cuándo se ejecuta finally?*
- *¿Qué estrategias defensivas usaron y por qué?*
- *¿Cómo convertirían el código en clases para poderlo reutilizar?*

Reto 4: 400 puntos

Diseñar casos de pruebas de validación y probarlo con usuarios reales que no sean sus compañeros de clase. Registrar el resultado de las pruebas en un informe y el dictamen del usuario: acepta o no acepta la solución. En ambos casos, justificar por qué.

Preguntas de comprobación para el profesor:

- *¿Qué es un caso de pruebas?*
- *¿Los usuarios validaron o verificaron? ¿Por qué?*
- *¿Qué hubiera pasado si la validación no acepta el sistema? Dé sus recomendaciones*