

Pruebas de Software

Las pruebas son una disciplina característica del desarrollo de software.

Pruebas unitarias (y técnicas en general): cómo se diseñan

Analicemos la construcción de pruebas de caja negra. La clave aquí es seleccionar los casos de prueba con la mayor probabilidad de encontrar errores. Lo que podríamos hacer es establecer precondiciones y postcondiciones. Con las precondiciones podemos obtener casos de excepción y con las postcondiciones las posibles salidas. Cada postcondición debería al menos definir una prueba.

Ejemplo: supongamos que lo que debemos probar es una función que retorna el factorial de un entero n pasado como argumento, que no sea mayor que 30. Se prueban valores de los casos principales, casos borde y excepcionales, todos ellos agrupados en clases de equivalencia.

| Si $n = \dots$ | Deberíamos obtener |
|----------------|-----------------------------------|
| -2 | Una excepción |
| 0 | 1 |
| 1 | 1 |
| 5 | 120 |
| 30 | 265252859812191058636308480000000 |
| 100 | Una excepción |