

# Amazon 2 - Juegos de prueba

Los siguientes juegos de prueba están pensados para probar la correcta ejecución de todas las funcionalidades implementadas en nuestro sistema. Estos juegos de prueba consistirán en escenarios en los que interactuaremos con nuestro sistema y esperaremos una salida concreta que corresponda con las funcionalidades del sistema.

## Pruebas de muestra de productos

Para ejecutar las pruebas siguientes necesitamos lanzar los agentes/directorios: *SimpleDirectoryService*, *AgenteCliente* y *AgenteMuestraProductos*.

Primero probaremos la búsqueda de productos por un solo filtro y después probaremos múltiples filtros a la vez. El objetivo de estos juegos de prueba es asegurarnos que se filtran los productos correctamente en función de las restricciones que imponga el cliente.

### 1. **Buscar producto por nombre**

- 1.1. Cargamos en el navegador la interfaz para mostrar productos
- 1.2. Seleccionamos el filtro 'Nombre' y introducimos 'Televisor'
- 1.3. Seleccionamos Buscar y el sistema nos devuelve productos cuyo nombre sea Televisor

### 2. **Buscar producto por tipo de producto**

- 2.1. Cargamos en el navegador la interfaz para mostrar productos
- 2.2. Seleccionamos el filtro "Tipo producto" y introducimos "Ropa"
- 2.3. Seleccionamos Buscar y el sistema nos devuelve productos cuya categoría es Ropa

### 3. **Buscar producto por precio máximo**

- 3.1. Cargamos en el navegador la interfaz para mostrar productos
- 3.2. Seleccionamos el filtro 'Precio máximo' y introducimos 200

- 3.3. Seleccionamos Buscar y el sistema nos devuelve productos cuya precio es igual o inferior a 200

#### **4. Buscar producto por nombre + marca**

- 4.1. Cargamos en el navegador la interfaz para mostrar productos
- 4.2. Seleccionamos el filtro "Nombre" y introducimos "Televisor" y seleccionamos el filtro "Marca" y introducimos "LG"
- 4.3. Seleccionamos Buscar y el sistema nos devuelve productos de nombre "Televisor" y cuya marca sea "LG"

#### **5. Buscar producto por nombre + marca + precio**

- 5.1. Cargamos en el navegador la interfaz del agente para mostrar productos
- 5.2. Seleccionamos el filtro "Nombre" y introducimos "Televisor", seleccionamos el filtro "Marca" y introducimos "LG" y seleccionamos el filtro "Precio máximo" y introducimos "600"
- 5.3. Seleccionamos Buscar y el sistema nos devuelve productos de nombre televisor, cuya marca sea LG y cuyo precio no supere los 600 euros

### **Pruebas de puesta a la venta de productos externos**

Para ejecutar las siguientes pruebas necesitaremos lanzar los agentes siguientes: SimpleDirectoryService, AgenteCliente, AgenteMuestraProductos, AgenteVendedorExterno y AgenteProductosExternos.

El objetivo de estos juegos de prueba es comprobar que no se puede añadir a la venta un producto con información incompleta y que los productos se añaden realmente a nuestro stock, de forma que si añadimos el producto luego puede ser encontrado por el Agente Muestra Productos.

#### **1. Poner a la venta un producto sin todos sus atributos**

- 1.1. Cargamos en el navegador la interfaz para poner a la venta productos externos
- 1.2. Añadimos un producto dejando un campo vacío
- 1.3. El servidor nos retorna un error y el producto no se añade al stock

## **2. Poner a la venta un producto con sus atributos**

- 2.1. Cargamos en el navegador la interfaz para poner a la venta productos externos
- 2.2. Cargamos en el navegador la interfaz para buscar productos
- 2.3. Buscamos un producto con nombre "Portatil" y marca "Acer"
- 2.4. La búsqueda es vacía y no hay ningún producto
- 2.5. Añadimos el producto siguiente → Nombre: Portatil, TipoProducto: Electronica, Modelo: Aspire-V3-572g, Precio: 799, Marca: Acer, TipoEnvio: Interno.
- 2.6. Buscamos un producto con nombre "Portatil" y marca "Acer"
- 2.7. La búsqueda devuelve un producto que coincide con el que acabamos de añadir

## Pruebas de compra, recomendación y valoración de productos

Para ejecutar las siguientes pruebas necesitaremos lanzar los agentes siguientes: SimpleDirectoryService, AgenteCliente, AgenteMuestraProductos, AgenteVentaProductos, AgenteRecomendador, AgenteLogistico, AgenteAlmacen y un AgenteTransportista como mínimo.

### **1. Se muestra cesta de la compra correctamente al comprar, recibimos recomendaciones y valoramos productos**

- 1.1. Cargamos en el navegador la interfaz para buscar productos
- 1.2. Seleccionamos TipoProductos y introducimos "Electronica"
- 1.3. Le damos a Buscar
- 1.4. Marcamos en el checkbox el producto MacBookPro de Apple con precio 1050 y el USB de Kingston de precio 50
- 1.5. Le damos a Comprar
- 1.6. Se nos muestra una cesta con los dos Productos comprados y con precio total de 1100 euros
- 1.7. Después unos 10 segundos en la consola del cliente recibiremos la confirmación del envío, veremos un loger: "Mostrando factura con detalles del envío"
- 1.8. Después de unos 15 segundos en la consola del cliente veremos que se ha recibido una petición de valoraciones, y se puede comprobar que se ha realizado viendo el fichero /datos/valoraciones
- 1.9. Finalmente podemos ver que llegan recomendaciones cada 25 segundos al cliente y segun la configuracion veremos que efectua la compra de ese producto (luego volverá a recibir una petición para que valore esa nueva compra)

## **2. Se obtiene el id correcto de la compra**

- 2.1. Cargamos en el navegador la interfaz para buscar productos
- 2.2. Seleccionamos TipoProductos y introducimos "Electronica"
- 2.3. Le damos a Buscar
- 2.4. Marcamos en el checkbox el producto MacBookPro de Apple con precio 1050 y el cable HDMI de Samsung de precio 5
- 2.5. Le damos a Comprar
- 2.6. Consultamos en el terminal del Agente Venta Productos el id de la compra
- 2.7. Consultamos el fichero de compras y comprobamos como el id de esa compra coincide con los productos comprados

## Pruebas devolución de productos

Para ejecutar las siguientes pruebas necesitaremos lanzar los agentes siguientes: SimpleDirectoryService, AgenteCliente, AgenteMuestraProductos, AgenteVentaProductos y AgenteDevoluciones.

El objetivo de estos juegos es comprobar que no se aceptan devoluciones de compras que no coincidan con el mismo username que el del cliente actual, de forma que esas peticiones serán denegadas, y en cambio si se aceptan las devoluciones cuyo cliente tenga el mismo username que el cliente que realizó esa compra.

### **1. No se acepta una devolución de un usuario que no ha realizado la compra**

- 1.1. Lanzamos el agente cliente con el username "TestDevoluciones"
- 1.2. Cargamos en el navegador la interfaz para devolver productos
- 1.3. Seleccionamos una de las compras al azar y pedimos la devolución
- 1.4. El resultado de la devolución es que ha sido denegada

### **2. Se acepta una devolución si el usuario ha realizado la compra**

- 2.1. Lanzamos el agente cliente con el username "TestDevoluciones"
- 2.2. Cargamos en el navegador la interfaz para mostrar productos
- 2.3. Seleccionamos el campo Nombre y introducimos "USB"
- 2.4. Seleccionamos el USB de 32GB de marca Kingston y damos a Comprar
- 2.5. Consultamos desde el terminal del Agente Venta Productos el id de la compra
- 2.6. Seleccionamos la opción Devolución en el navegador
- 2.7. Seleccionamos la compra con el mismo id que hemos obtenido del terminal y pedimos la devolución
- 2.8. El resultado de la devolución es que ha sido aceptada

## Pruebas negociación compleja

Para ejecutar las siguientes pruebas necesitaremos lanzar los agentes siguientes: SimpleDirectoryService, AgenteCliente, AgenteMuestraProductos, AgenteVentaProductos, AgenteLogistico, AgenteAlmacen y al menos dos AgentesTransportista.

### **1. Se elige al transportista más barato gracias a la contraoferta**

1.1. Lanzamos un AgenteTransportista con parametros:

–ntp 1 –precio 200 –contra 30

1.2. Lanzamos otro AgenteTransportista con parámetros:

–ntp 2 –precio 190 –contra 0

1.3. Efectuamos una compra con algún producto de envío interno por ejemplo Televisor Electronica LG H456K 550

1.4. Observamos la consola del AgenteAlmacen y vemos que primero se elige al Transportista1 ya que tiene el mejor precio, pero luego se acaba eligiendo al Transportista2 ya que ha mejorado su oferta al recibir la contraoferta.