

UTR-E7 Proyecto Universo Cinema – Pruebas unitarias

Crea un proyecto de pruebas asociado al proyecto de universo cinema con el que comprobar automáticamente el correcto funcionamiento de la clase de negocio.

Si no lo has hecho ya deberás adaptar la clase para poder trabajar con un acceso de datos moqueado. Una opción sencilla es definir un nuevo constructor que reciba los objetos moqueados, en este caso la base de datos y los parámetros requeridos.

Recuerda que al realizar esta modificación la aplicación original debe continuar funcionando de forma correcta. LAS PRUEBAS SON TRANSPARENTES PARA LA CLASE A PROBAR, por lo que si el proyecto original acaba con referencias a las librerías de pruebas es que algo mal has hecho.

Para cada funcionalidad se deben crear pruebas para los siguientes escenarios:

- Datos correctos -> hace lo esperado, si es el caso se llama a savechanges.
- Datos incorrectos -> hace lo esperado, si es el caso no se llama a savechanges.
- Parámetros nulos -> un subtipo de dato incorrecto.
- Si se puede lanzar una excepción de negocio que se lance cuando se cumplan las condiciones. -> datos erróneos que lacen la excepción esperada, si es el caso no se llama a savechanges.
 - Por cada excepción que pueda lanzar el método se crea un nuevo caso de pruebas -> hay que comprobar que es la esperada en base al mensaje de error.

Para que no quede duda, se deben crear casos de prueba para búsquedas, altas, bajas, modificación, parámetros nulos, parámetros incorrectos, parámetros correctos y cada posible excepción de negocio.

NOTA: tienes un documento con las reglas de negocio, una vez comprendido el trabajo la clase de negocio y el documento con las reglas de negocio son tu guía para definir las pruebas.