

## TEMA 4 – DOCUMENTACIÓN, DISTRIBUCIÓN Y PRUEBAS



Entregad un fichero comprimido conteniendo los INSTALADORES con el nombre **FASEFINAL\_<NOMBREALUMNO>** (fecha en Moodle)

Hemos visto los pasos del desarrollo de una interfaz, desde el diseño hasta la creación y funcionalidad, nos faltarían varios pasos necesarios para completar el desarrollo de una interfaz:

1. Diseñar los siguientes conjuntos de **PRUEBAS**: a) **FUNCIONALES**, b) de **SISTEMA**, 3) de **REGRESIÓN** y 4) **ALFA**

**FUNCIONALES:** Se refieren a errores previstos en la entrada de datos (formularios). Las pruebas han de tener en cuenta todas las posibles alternativas de la interfaz. La idea no es dejar de dirigir las pruebas metiendo datos o haciendo acciones que siempre hacen que el software funcione, sino identificar todas las posibles fuentes de errores: **A) probando camino normal, B) haciendo que falle y C) buscando qué puede y qué no puede hacer.**

**Según los fallos detectados en la primera entrega, planificar posibles cambios en la aplicación y modificarla. Ejemplos extremos: si hay alguien que NO tuvo fallos, estará exento teniendo la máxima nota en este apartado. Si alguien tuvo por ejemplo 10 fallos, tendrá la máxima nota si documenta las pruebas y arregla los errores.** La nota de este punto irá en función del número de pruebas, el detallado, tipo y conclusiones generadas (de lo que está fallando y cómo se ha arreglado).

Para hacer pruebas sistemáticas se podría hacer 1 tabla por cada "ventana" o "sección" de la aplicación, juntando los fallos correspondientes a esa parte.

NOMBRE VENTANA	TABLA/S ASOCIADA/S	Nº CAMPOS y TIPO	EVENTO	COMPROBACIONES
Insertar Libros (suponiendo que falla)	Libros	5 Campos Nombre (string) Autor Páginas (entero) Año(entero) ....	Pulsar en Botón "Insertar"  Pulsar en X de ventana	1.- Se comprueba que no haya campos vacíos, <b>ahora no falla</b> 2.- Se comprueba que se haya seleccionado imagen, <b>ahora no falla</b> 3.- Se comprueba que los tipos de datos son correctos (acorde al tipo almacenado en base de datos), <b>ahora no falla</b> ....
Listar Libros	Libros	.....	.....	.....

Actualizar	Libros	.....	.....	.....
------------	--------	-------	-------	-------

En esta tabla se pone el nombre de la ventana, la tabla asociada, el número de campos que se muestran, una acción y las pruebas asociadas.

**Se supone que estas pruebas ya se tuvieron que hacer antes de entregar la APP ahora solo hace falta documentarlas.** Dado que ya se ha entregado una versión de la APP **Arregla todos los fallos** que tuvieras y que se expusieron en la corrección del 1ºTRIM.

Los fallos de **Diseño arreglados** hay que indicarlos mediante una imagen donde se vea que se ha corregido.

- a. **SISTEMA:** Se creará una tabla parecida a la anterior pero teniendo en cuenta aquellas acciones que afectan a otra parte del programa (por ejemplo cuando se registra algo en una tabla y debe aparecer en otra, etc..)
  - b. **REGRESIÓN:** Desde que se entregó la APP el único cambio importante es el de la inclusión de los INFORMES, dado que esta parte debería ser independiente al funcionamiento de la APP normal, NO tienen cabida las pruebas de **REGRESIÓN**.
  - c. **ALFA:** Plantea un **test de guerrilla** para uno o varios usuarios distintos de ti (mejor si es alguien que no es informático y nunca ha visto la APP). Plantear distintas pruebas con tiempos máximos y todas las reacciones. Es importante escribir conclusiones finales para ver si se han detectado fallos. Habrá que entregar la tabla con los resultados del test más las conclusiones.
2. **Documentación:** Dado que prácticamente todo el RA asociado a la parte de documentación está dualizado, solamente se tendrá en cuenta 1 aspecto (curiosamente ya tendría que estar hecho para la entrega anterior):
- a. **TODOS** los campos de formulario y botones de acción tendrán asociado un tooltip/prompholder (si es caja).
3. **Despliegue:**
- a. Desplegar la BBDD en remoto bajo cualquier medio: por ejemplo mediante AWS o algún otro servicio de AWS (DynamoDB), en Azure, Google Cloud, Heroku Posgres, MondoDB, Firebase, Supabase, etc... Configurar la IP (por ejemplo mediante *ip.properties* para que apunte al servidor remoto y que se pueda cambiar desde fuera de la APP).
  - b. Crear como mínimo el **instalador Windows** para la APP creada en el tema anterior (y para una segunda plataforma **Linux/Mac** ). Para ambos instaladores necesitaremos el jar, posibles iconos, las librerías de cada plataforma y los ficheros propios de cada plataforma (para Linux/Mac necesitaremos además un fichero tipo .desktop y un script de post-instalación).
  - c. Por si acaso, entregar una copia exportada de la BBDD para que se pueda probar en local con los datos actualizados.

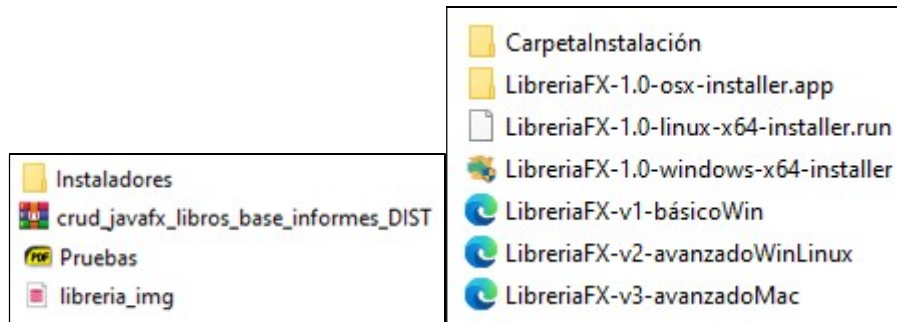
## FICHEROS A ENTREGAR Y FORMATO

Dado que esta entrega es la **entrega FINAL de la APP**, y **tiene que contener todo lo visto en los temas 2,3 y 4**, es **muy importante** no olvidarse de entregar todo lo siguiente:

- Entrega en Moodle/GITHUB/Drive/OneDrive un **fichero comprimido con el proyecto completo** conteniendo la última versión del código fuente (incluyendo T2, T3 de informes y la parte de documentación de T4). Borrar la carpeta build para que ocupe menos. El formato del fichero deberá ser: **nombreAPP\_DIST.zip**
- Un PDF llamado **Pruebas\_inicialesalumno\_nombreAPP.pdf** con todo el contenido del punto 1 (pruebas Funcionales, Sistema y Alfa)

- La base de datos en formato .sql (ej: libreria\_img.sql)
- Una carpeta llamada **Instaladores** con el instalador/es y los proyectos de InstallBuilder. Además habrá que incluir la carpeta desde donde el programa “bebe” los datos: imágenes instalador, scripts, carpetas lib, jar principal, etc.. (ej: CarpetaInstalación).
- NOTA: **Ip.properties** no habrá que incluirlo en esta carpeta sino que irá dentro del proyecto y también se instalará junto a la APP. Este fichero deberá apuntar a la ip de AWS (o del servicio externo que corresponda), aunque para las correcciones se importará la base de datos en local.

Ejemplo de una entrega (la imagen de la derecha es el contenido de la carpeta Instaladores).



## NORMAS DE ENTREGA, EVALUACIÓN Y RÚBRICA DE CORRECCIÓN

Las fechas de entrega son muy importantes por lo que serán inamovibles (son sustitutos de examen). Una entrega suspensa o no entregada según fecha y hora, se podrá recuperar en la entrega final, teniendo en cuenta que la nota será un APTO (si es que se supera la defensa).

**Muy importante:** La práctica será calificada si y solo si se ha defendido con éxito previo a su entrega, en cuyo caso la nota final se calculará siguiendo la siguiente rúbrica de corrección.

RÚBRICA	PESO
<b>PRUEBAS</b>	<b>30%</b>
1.a) Pruebas de <b>Funcionalidad*</b> : Realiza, documenta correctamente la prueba y extrae conclusiones relevantes. *(el número de pruebas dependerá directamente de los fallos detectados tras la primera revisión de la APP, si no hubo se tendrá la máximo nota, si hubo, la nota irá en función a la documentación y solución del fallo).	50%
1.b) Pruebas de <b>Sistema</b> : Realiza, documenta correctamente las pruebas y extrae conclusiones relevantes. <u>TODO EL MUNDO TIENE QUE HACERLAS.</u>	10%
1.c) Pruebas <b>Regresión</b> : Realiza, documenta correctamente las pruebas y extrae conclusiones relevantes.	-
1.d) Pruebas <b>Alfa</b> : Realiza, documenta correctamente las pruebas y extrae conclusiones relevantes. Los posibles fallos que se deriven de estas pruebas deberían mostrarse en una tabla similar a la de las pruebas de Funcionalidad. <u>TODO EL MUNDO TIENE QUE HACERLAS.</u>	40%
<b>DOCUMENTACIÓN</b>	<b>5%</b>
2) <b>Documenta</b> la APP de forma detallada con todos los apartados obligatorios, utilizando lenguaje correcto y claro.	100%
<b>DISTRIBUCIÓN</b>	<b>65%</b>
3) <b>Instalador Windows</b> : genera el instalador y termina la instalación.	10%
Despliega la BBDD correctamente en AWS o en algún servicio remoto.	10%
El acceso directo de Escritorio muestra un icono y arranca la APP de forma correcta.	5%
La APP sigue funcionando correctamente una vez instalada: CRUD 3 Tablas+ Informes +Validaciones+CSS+Animaciones+Librerías Extra+Recursos enlazados.	30%
Utiliza alguna acción en el apartado de <i>Advanced</i> no vista en clase, que tenga sentido y que haga algo relevante e interesante.	15%
3) Realiza un segundo instalador para un segundo SSOO (mismos % que para Windows prorrateados al total de este apartado).	30%