







Activación de conceptos



Pruebas Unitarias

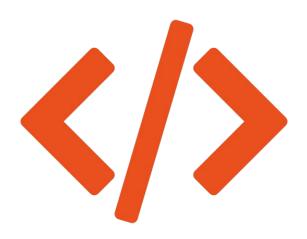
Son una pieza de código que verifica el correcto funcionamiento, del código productivo ya escrito.

Ventajas

- Se escriben pequeñas pruebas a la vez, obliga a que el código sea más modular.
- Las pruebas sirven de documentación.
- El código es más fácil de mantener y refactorizar.

Desventajas

- Las pruebas deben mantenerse.
- Inicialmente, ralentiza el desarrollo.







Librería de pruebas mayormente utilizada en el mundo Java

Características

- Posee una gran comunidad, adoptar la herramienta es sencillo por la buena documentación.
- Permite agregar anotaciones para hacer la prueba más fácil de leer.
- Fácil de usar y agregar al proyecto.





Test Dobles

Término genérico para cualquier tipo de objeto de simulación utilizado en lugar de un objeto real para propósitos de prueba.

Tipo de pruebas

- Dummy: Son dobles de prueba que se pasan allí donde son necesarios. Son simplemente relleno.
- Fake: Son implementaciones de componentes, ejemplo una base de datos en memoria.
- Stubs: Conjunto de respuestas enlatadas que se ofrecerán como resultado de una serie de llamadas a nuestro doble de prueba.
- Mocks: Dobles de prueba que son capaces de analizar como se relacionan los distintos componentes.





Desafío







Panel de discusión



{desafío}
latam_

Consideraciones

- Se debe tener claro cuándo usar un Mock o un Stub.
- Otras herramientas de pruebas para Java son Spock Framework.
- Se pueden escribir pruebas en otros lenguajes compatibles con Java (Groovy, Kotlin).



Panel de discusión

¿Qué fue lo que más me costó? ¿Qué fue lo que menos me costó? ¿Qué se necesita reforzar? ¿Cómo podría hacerlo mejor la próxima vez?





Cierre



{desafío}
latam_

¿Existe algún concepto que no hayas comprendido?

Volvamos a revisar los conceptos que más te hayan costado antes de seguir adelante







talentos digitales

www.desafiolatam.com







