

Taller 11/12: Pruebas

Juan Alegría

Departamento de Ingeniería de Sistemas y Computación, Universidad de los Andes

31 de mayo de 2021

Estrategia general de diseño de los escenarios de prueba

Para generar las pruebas del proyecto, se analizó línea por línea de código cada método y atributo para hacer su test correspondiente a partir de esto.

A pesar de esto, se tuvo varias dificultades para realizar la totalidad de las pruebas tanto en el costo de tiempo de implementación como en el desconocimiento manejo de la librería JUnit por parte del desarrollador de tests.

No se logró generar pruebas de los métodos que hacían uso de excepciones o los que requerían algún tipo de mock para crearse, como por ejemplo los métodos que usaban archivos en su constructor para crearse. Y por tanto, finalmente el proyecto debe mejorar el cubrimiento que tienen los test unitarios a futuro.

A pesar de esto, los test actuales son una base para identificar la correcta creación de atributos y que estos no contengan un valor nulo e inexistente. Por lo que, está cubierto el asunto de la verificación de la creación exitosa de todos los atributos dentro de cada clase del mundo del proyecto.

Plan de pruebas

Este proyecto de pruebas tiene el objetivo de verificar la creación de todos los atributos de cada uno de los elementos requeridos en el contrato.

Se hizo uso de pruebas unitarias para este propósito en escenarios totalmente generalizados, para que ya sea que se utilice en una interfaz en específico o la que acompaña por defecto al proyecto, se cumpla que toda clase tiene sus atributos con algún valor en específico y los getters vinculados a estos funcionan correctamente.

No se necesitan más entradas que un valor aleatorio para inicializar el constructor de la clase. Se puede ejecutar en cualquier ambiente de desarrollo y sistema operativo, aunque se recomienda utilizar el IDE de Eclipse al estar la configuración del proyecto en ese mismo ambiente.