



Buenas prácticas de software



Unidad 4. Buenas prácticas para los modelos de prueba de software



Buenas prácticas de software



4.3 Medir el alcance de las pruebas.



Buenas prácticas de software



4.3 Medir el alcance de las pruebas

Si se desea medir el alcance de las pruebas es necesario tomar en cuenta lo siguiente:

1. Leer y analizar la documentación del proyecto
2. Realizar reuniones, discusiones o debates con directivos, gestor y/o dueño del proyecto.
3. Las reuniones permiten aclarar detalles, dudas, responder a cualquier tipo de pregunta sobre el plan de prueba.
4. Tener ya definidas las pruebas que se van a realizar.
5. El perfil de quien las va a realizar.
6. Definir si son manuales o automatizadas.
7. No pensar sólo en la ejecución de las pruebas.



Buenas prácticas de software



A continuación se muestran de manera general las tareas que generalmente se realizan para medir el alcance de las pruebas.

1. Plan de pruebas.
2. Estimar el tiempo.
3. Estimar el costo.
 - a) Casos de prueba.
 - b) Ejecución de pruebas.
 - c) Gestión del error o problema.
 - d) Verificación completa.
 - e) Regresión.
 - f) Pruebas exploratorias.
4. El registro de los resultados de las pruebas.
5. Evaluar el tiempo de corrección.
6. Elaboración del informe y de los resultados.



Buenas prácticas de software



Para realizar la estimación del tiempo de las pruebas se dan las siguientes recomendaciones.

1. Realice la planeación.
2. Determine el número de responsables.
3. Con el equipo de desarrollo estime tiempo de realización.
4. Estimar los tiempos de holgura de las pruebas.
5. Con el equipo se debe estimar el tiempo de corrección de errores del software.



Buenas prácticas de software



4.3.1 Identificar casos de prueba de mayor impacto al negocio.

El impacto en el negocio puede ser positivo o negativo.

El desarrollo de software o sistemas de información apoyan las actividades de cada una de las áreas del negocio u organización y permiten la toma de decisiones tanto a nivel operativo como estratégico de la organización.

Por lo tanto cualquier incidente o problema en los sistemas de información afecta la operación y gestión de los mismos, ocasionando un impacto en su operación y en la toma de decisiones.

Así las pruebas de los sistemas son fundamentales para evitar los incidentes y problemas de operación de los mismo y con ello evitar que la operación de los procesos de la organización se vean afectados.



Buenas prácticas de software



Se requiere de identificar los casos de prueba de mayor impacto para lo cual se debe:

1. Identificar las funciones principales del software.
2. Identificar las relaciones de las principales funciones.
3. Identificar las subfunciones y sus relaciones.
4. Asignar prioridad de prueba a las funciones.
5. Documentar los resultados de las pruebas.
6. Evaluar el impacto de los incidentes.
7. Dar prioridad a los incidentes derivados de las pruebas.
8. Realizar las correcciones pertinentes a los incidentes de las pruebas.



Buenas prácticas de software



4.3.2 Concurrencia de usuarios.

La concurrencia de usuarios es cuando un usuario o persona está accediendo a un recurso de sistema al mismo tiempo que otro o varios usuarios.

El acceso a los sistemas esta determinado por el usuario y en el caso de los software la licencia especifica el límite de acceso de usuarios que pueden acceder al mismo tiempo.

Durante el desarrollo de software o sistemas se debe considerar el impacto computacional, el rendimiento del sistema y los factores de respuesta, que permitan la concurrencia de usuarios en función de las especificaciones.

Mediante las prueba de esfuerzo, de estrés y de carga se evalua y determina que el software es apto para desempeñarse con efectividad y eficiencia considerando la numero de usuarios que accesan.



Buenas prácticas de software



La concurrencia en el software esta directamente relacionada al acceso en las bases de datos así como en su ejecución de los algoritmos, así como a relación de las funciones.

La arquitectura del software debe ser robusta para ejecutar cada una de sus funciones no importando el numero de usuarios sin afectar el resultado.