

- Tecnologías de la Información área Desarrollo de Software Multiplataforma.

EVIDENCIAS DE LA MATERIA DE EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

Integrantes:

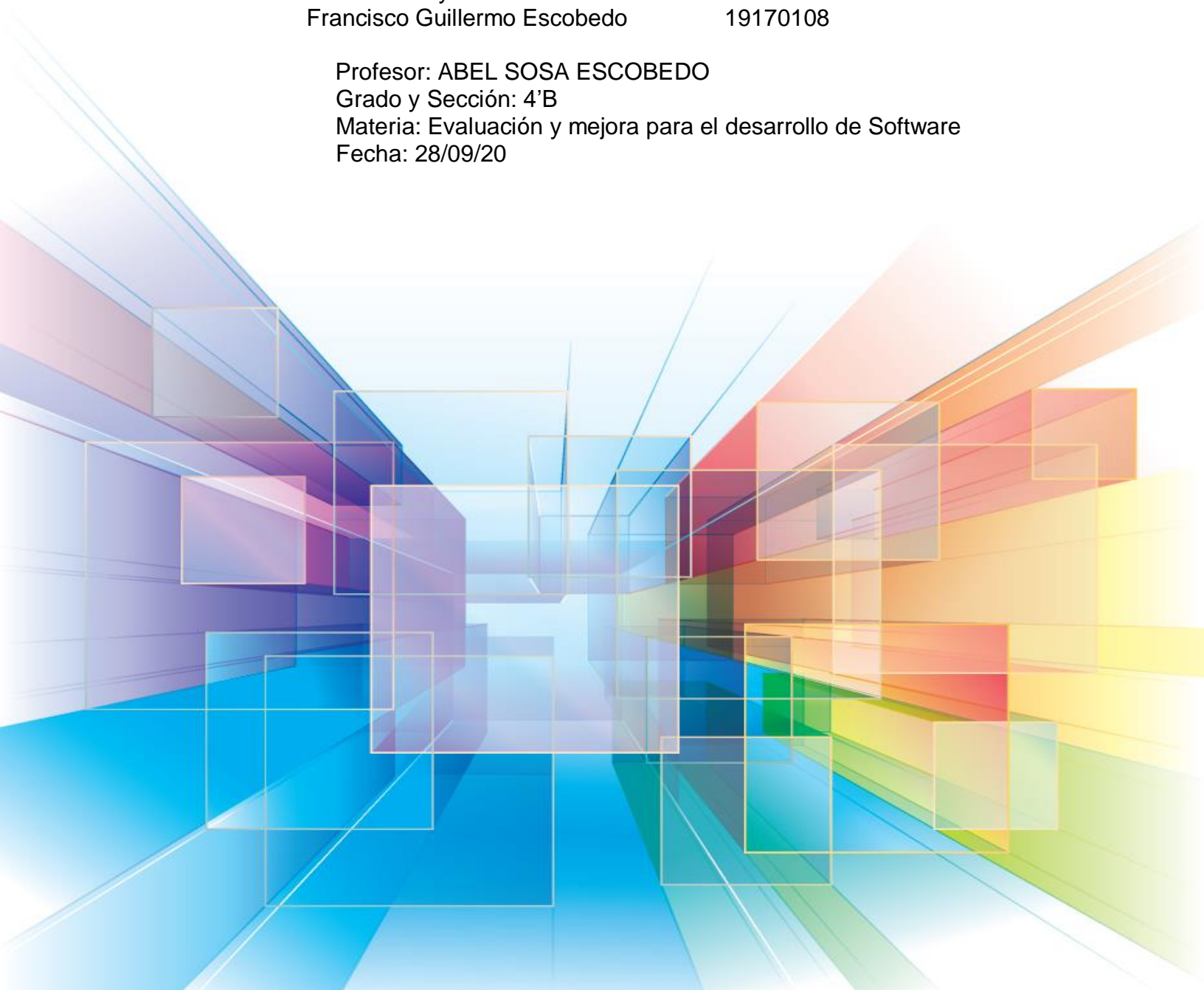
Escobedo Morales Víctor Alejandro	19170170
Brayan Itai Romero Gándara	19170141
Lucero Alhely Barraza	17090112
Francisco Guillermo Escobedo	19170108

Profesor: ABEL SOSA ESCOBEDO

Grado y Sección: 4'B

Materia: Evaluación y mejora para el desarrollo de Software

Fecha: 28/09/20



Punto de venta de Productos Electrónicos

Evaluación y mejora para el desarrollo de Software

UNIDAD 1- Introducción al proceso de pruebas

4'B

Francisco Escobedo Salazar – 19170108

Víctor Escobedo Morales –

Brayan Itai Romero Gándara -

Lucero Alhelí Barraza - 17090112

Tecnologías de la Información área Desarrollo de Software Multiplataforma.

Índice

Contenido

1.1	Información del proyecto.....	2
1.2	Integrantes del equipo	2
1.3	Alcance de las pruebas.....	3
1.4	Nuevas funcionalidades a probar.....	4
1.5	Funcionalidades a no probar.....	4
1.6	Criterios de aceptación o rechazo.....	5
1.6.1	Criterios de aceptación o rechazo.....	5
1.6.2	Criterios de suspensión	5
1.6.3	Entregables.	6
1.7	Recursos	6
1.7.1	Requerimientos de entornos – Hardware.....	6
1.7.2	Requerimientos de entornos – Software.....	7
1.7.3	Requerimientos de entornos – Software	7
1.7.4	Personal	7
1.8	Cronograma.....	8
1.9	Conclusiones	8

Introducción

En esta web está diseñada a una tienda virtual de ventas de electrónicos llamada ElectroClick, que se lleva acabo en los años 2011 en tienda presencial cuenta con una gama de electrónicos como televisores, celulares, laptop entre otras cosas y de esta manera reagruparlos en el documento solicitado. con la información anteriormente dada, hemos podido realizar este documento. El proyecto constaba de una tienda donde se vendía productos electrónicos y el cual se podía pedir a domicilio. Este sistema fue pensado para poder llevar a cambios a domicilio y recrear pagos por internet facilitando la venta.

1.1 Información del proyecto

Empresa / Organización	Empresa ElectroClick
Nombre del proyecto:	Punto de venta De productos electrónicos.
Fecha de preparación del documento	26/09/2020
Cliente(s)	
Gerente / Líder de proyecto	Brayan itai Romero Gándara
Gerente / Líder de pruebas de software	Francisco Escobedo Salazar

1.2 Integrantes del equipo

Nombre y Apellido	Cargo (Analista/Programador/Tester/Documentador)	Departamento u organización	Fecha	Firma
Víctor Alejandro Escobedo Morales	Programador	Sistemas	26/09/2020	Víctor Escobedo
Brayan Itai Romero Gándara	Documentador	Sistemas	26/09/2020	TheBrayan
Francisco Escobedo Salazar	Tester	Sistemas	26/09/2020	Cisco
Lucero Alhely Barraza	Analista	Sistemas	26/09/2020	Alhely

1.3 Alcance de las pruebas

Módulos/Componentes	Descripción
Inicio sesión	Aquí se analiza el inicio correcto para usuarios y como administrativos.
Alta de Usuarios	Aquí el administrador debe de dar bien de alta a los usuarios.
Registro de Productos	El administrador debe dar correctamente de alta a los productos que tenga en su almacén.
Eliminar carrito	Verificar la correcta eliminación de pedidos no necesarios
Generar venta	probar que el registro de ventas se genere correctamente
Resumen de ventas	Generar reportes de ventas con fechas determinadas para valorar el funcionamiento del sistema
Eliminación de productos	Aquí quitara de Stock los productos.
Edición de productos.	Editará los productos para modificar datos que podrían estar erróneos o unas actualizaciones.
Edición de usuarios.	Podrá editar usuarios que tengan mal en algunos datos indebidos, como contraseñas.
Desactivar usuarios.	Se desactivarán los usuarios que no cumplan con ciertas normas.
Cerrar sesión	En esta sección se cierra la sesión que ya estaba iniciada recientemente
Carro de venta	Aquí almacenará los productos que sean agregados al carro.
Generar Cupones	Aquí se agregan códigos de descuento para los usuarios, que tengan facilidades.
Desactivar cupones	Aquí se desactivarán cupones no deseados.
Alta proveedores	Aquí se darán de alta proveedores que cuenta la web.
Agregar Carro	Se agregará los productos correspondientes que quiera la persona.
Generar Pago	Se pagará con las diferentes formas de pago que cuenta la página.
Formulario de envió	Se llenarán datos para donde se va enviar los productos correspondientes.
Registro de clientes	Aquí cualquier persona se podrá registrar para poder hacer sus pedidos o compras.
Agregar Producto	Se agregarán nuevos productos a la tienda, y se podrán visualizar después de ser agregados.
Crear factura	Si requiere el usuario se creará una factura.
Productos más vendidos	Se visualizarán los productos más vendidos de la tienda, para poder visualizar los clientes o usuarios promedio.
Últimos productos en stock	Se mostraran los últimos productos antes que se acaben para que aprovechen en su compra.
Likes para los productos.	Se agregaran Likes a los productos y serán agregados al cliente.
Mensajes de usuarios	Los clientes o usuarios se pueden enviar mensajes entre ellos.

1.4 Nuevas funcionalidades a probar.

- Mostrar los envíos en tiempo real al usuario.
- Devolución de producto
- Agregar un nuevo método de envío
- Agregar apartado de “Tal vez te guste esto”.
- Apartado para comentarios.
- Rifa de cupones.

1.5 Funcionalidades a no probar

Módulo/Componente	Motivo que no se van a probar.
Cambio de encriptación de contraseña	Los métodos de encriptación son muy necesarios, pero al realizar un cambio sobre este nuevo método de encriptación, se podría llegar a corromper las contraseñas, provocando una catástrofe al ingresar nuevamente
Número de orden o ticket	Para el número que se generará para cada orden se utilizará un valor autoincremental, por lo que no será necesario corroborar o manipular los valores
Cambio de lugar de entrega	existen muchos lugares a los que se pueden entregar los pedidos, pero un posible abuso, sea cuando se cambie el formato de destino de un pedido, ya que un cambio repentino, podría causar costos más altos en el transporte.
Generar Factura	Ya que se genera mediante la compra realizada si se requiere y no debe probarse mucho ya que sería automáticamente con la venta.

1.6 Criterios de aceptación o rechazo

1.6.1 Criterios de aceptación o rechazo

Utilizar criterios de aceptación en nuestras historias de usuario nos permitirá tener muy claro cuándo hemos terminado la implementación, que lo que hemos hecho funciona y además es lo que el usuario necesitaba. Es el complemento ideal a nuestra, Es importante incluir en los criterios de aceptación tanto cuestiones funcionales como no funcionales. Es posible agregar, por ejemplo, un tiempo máximo para procesar una transacción como uno de los criterios de aceptación. Similarmente pueden agregarse cuestiones de disponibilidad (especificando por ejemplo tiempo máximo que puede estar caído un servicio), seguridad, mantenibilidad, o performance.

A continuación, se listan algunos posibles criterios de aceptación a modo de ejemplo:

- Un usuario no puede enviar un formulario sin completar todos los campos obligatorios.
- La información del formulario se almacena en la base de datos de participantes.
- Está funcionando el filtro Anti-SPAM.
- El pago puede efectuarse con tarjeta de crédito.
- Se envía un mensaje de “Registración recibida” luego de recibir la información del formulario.
- Un usuario no puede registrarse con la misma información de otro usuario.
- Se deberá chequear por dirección de mail.
- Se podrá acceder con el login de Facebook o Google+.
-

1.6.2 Criterios de suspensión

Si se encuentra algún defecto que impacte seriamente en el progreso de las tareas de prueba, el líder de Testing podrá elegir suspender las pruebas. Los criterios que justifican la suspensión de las pruebas son:

- El software a probar no esté disponible en los tiempos indicados en el cronograma del proyecto.
- Después de efectuado el test del proyecto se encuentran uno o más defectos críticos que impedirían o limitarían el progreso de las ejecuciones de las pruebas.
- Si las licencias del software no están actualizadas

1.6.3 Entregables.

Módulo	Fecha de entrega
Inicio de sesión	11/10/2020
Cerrar sesión	11/10/2020
Alta de usuarios	08/10/2020
Edición de usuarios	15/10/2020
Edición de productos	12/10/2020
Resumen de venta	25/10/2020
Generar venta	30/10/2020

1.7 Recursos

1.7.1 Requerimientos de entornos – Hardware

Cantidad	Recurso	Descripción
1	Base de datos en Mysql(maria)	Aquí será para crear una base de datos, y almacenar todo lo correspondiente.
3	Servidores, con sistema operativo Ubuntu. donde uno será para la base de datos, otro será para el proxy, y el otro contendrá la web, dns.	Aquí tendremos instalado la aplicación web, en diferentes servicios en cada servidor.
1	Firewall	Aquí se tendrán las reglas para pasar por la red.
1	Computadora	Se necesitará un pc con cualquier sistema operativo solo será para el tester y ve que todo va correctamente en el servidor y la web.
6	Módulos de RAM	Para los procesos que se utilizaran en los servidores.
4	Discos Solidos SSD	Para velocidad en la web
1	Red (Internet)	Contar con una buena red de fibra óptica mínimo de 200 Mgb

1.7.2 Requerimientos de entornos – Software

Cantidad	Recurso	Descripción
1	Base de datos en Mysql(maria)	Aquí será para crear una base de datos, y almacenar todo lo correspondiente.
3	Servidores, con sistema operativo Ubuntu. donde uno será para la base de datos, otro será para el proxy, y el otro contendrá la web, dns.	Aquí tendremos instalado la aplicación web, en diferentes servicios en cada servidor.
1	Firewall	Aquí se tendrán las reglas para pasar por la red.
1	Computadora	Se necesitará una pc con cualquier sistema operativo solo será para el tester y ve que todo va correctamente en el servidor y la web.

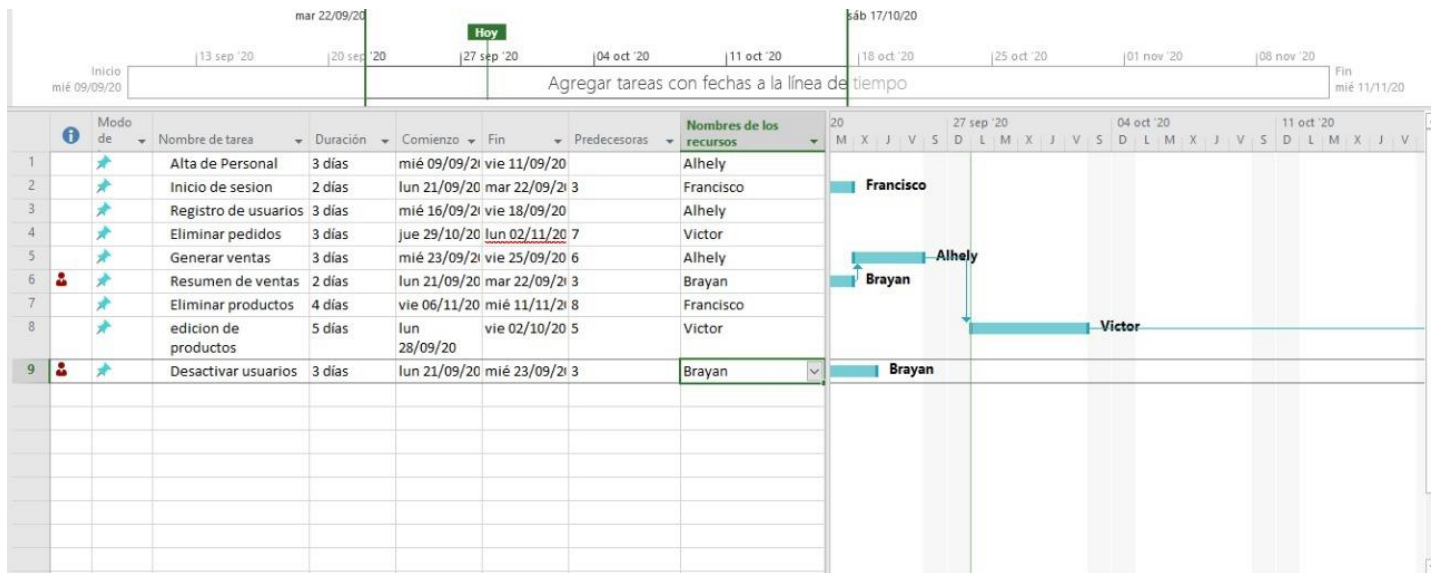
1.7.3 Requerimientos de entornos – Software

Cantidad	Recurso	Descripción
1	workbench	Conectar a la base de datos para pruebas de eficiencia.
1	Selenium	Para evaluar el rendimiento.
1	Testlink	Proporciona soporte para administrar y mantener casos de prueba
1	Firebug	Para probar los errores.
1	Nap	Para probar los puertos vulnerables.

1.7.4 Personal

Nombre Completo	Rol-Cargo
Francisco Escobedo Salazar	Analista de pruebas
Víctor Escobedo Morales	Líder de pruebas
Brayan Itai Romero Gándara	Analista de pruebas
Lucero Alhelí Barraza	Especialista en Automatización

1.8 Cronograma



1.9 Conclusiones

Conclusión Alhely

Este tipo de documentación es importante porque Si un programador tiene que realizar una función complicada, deberá existir algo que explique en términos sencillos porqué se tomaron ciertas decisiones, cómo se resolvieron los problemas y qué queda pendiente. En el futuro, alguien tendrá que volver al mismo punto y necesitará entender qué fue lo que se hizo. Aunque esa persona sea el mismo programador, (se nos suele olvidar nuestro propio código) o si ha pasado suficiente tiempo, será una persona completamente nueva. En este caso como conclusión podemos decir que las pruebas de software permiten la ejecución de un sistema con el objetivo principal de encontrar errores presentes en el mismo; así conseguimos reducirlos y mejorar la calidad del sistema, haciéndolo más robusto frente a fallos.

Conclusión Víctor

En muchos casos, las personas han tenido muchas dificultades a la hora de resolver sus problemas, por lo que la mejor manera de organizarse y tener un buen orden es el dejar documentación o un escrito que avalúe todo lo que han hecho y así evitar problemas futuros, si llegases a olvidar algo solo sería necesario tomar tus apuntes y revisar tu último punto que escribió. Esto no es solo para poder guiarse a uno mismo, también sirve para lograr un historial de cambios para lograr pasar tu

documentación a alguien más y muchas más personas puedan ver el historial que se ha hecho.

Conclusión Brayan

Las personas continuamente para bien o para mal, necesitan a alguien que nos diga que es lo que tenemos que hacer, esto con el propósito de seguir adelante y tener una guía en el camino a desarrollar, pero que pasa si no tenemos esa guía, si no tenemos a quien no ceda algo para hacer, en este caso estos tipos de documentos son necesarios para llevar un orden y una buena estructura, ya que sin ellos, los datos o información que programamos darían muchos problemas y errores al momento de ejecutarse, además de no saber qué hacer con el código del programa, o peor aún, no saber que se tiene hecho y no se ha realizado del trabajo, por esto, creo que es una muy buena idea realizar estos documentos para no perderse en el camino del trabajo

Conclusión Francisco

Se aprendió ah como realizar los módulos o casos para realización de documentación de un software, aunque los programadores o desarrolladores son la etapa más aburrida de realizar es muy buenas practicas y se debe hacer para un mejor entendimiento del software y poder ver si el software está correctamente funcionando ya que podría prevenir futuros problemas, o poder realizar mejoras en el software, y la documentación se hace para ver el funcionamiento del software y cualquier otra persona entienda el funcionamiento y pueda trabajar en ello.