

– 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: 26/10/20



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 Alhely 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	2
1.4 Nuevas funcionalidades a probar	4
1.5 Funcionalidades a no probar	4
1.6 Criterios de aceptación o rechazo	4
1.6.1 Criterios de aceptación o rechazo	5
1.6.2 Criterios de suspensión	5
1.6.3 Entregables	5
1.7 Recursos	6
1.7.1 Requerimientos de entornos – Hardware	6
1.7.2 Requerimientos de entornos – Software	6
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.



Punto de venta De productos electrónicos.

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 de encriptación 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.

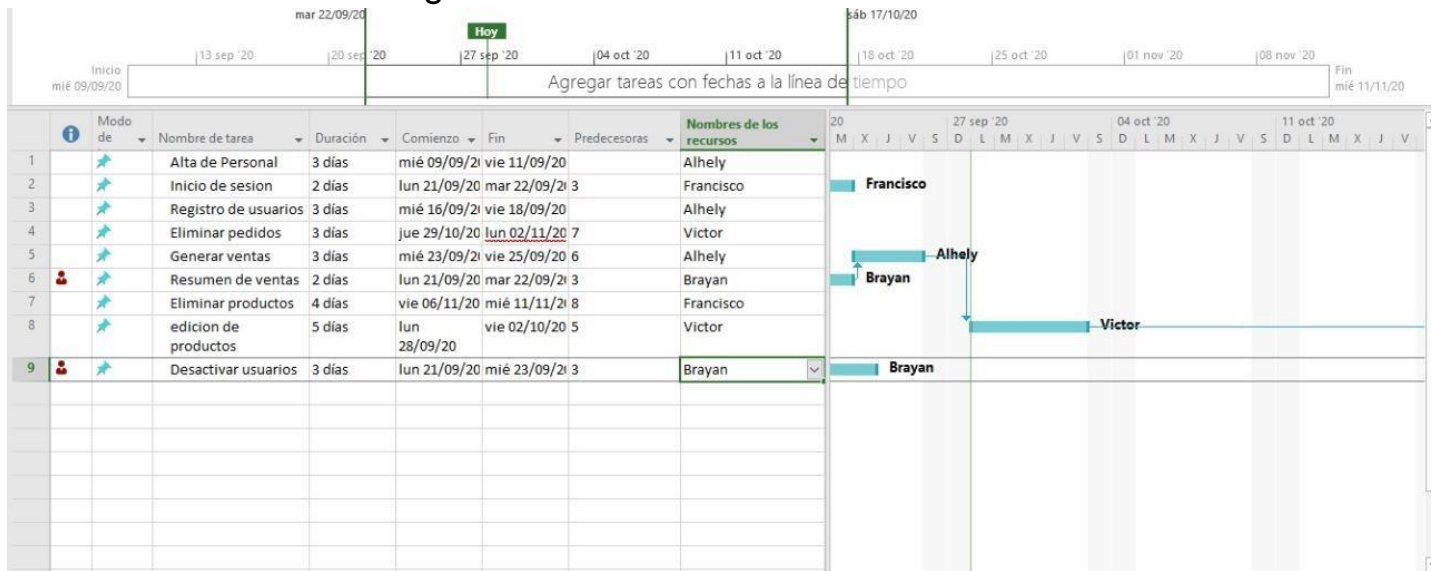
1.7.3 Requerimientos de entornos – Software

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.

Hoja DESARROLLO DE LAS PRUEBAS: Los siguientes puntos es copiar y pegar al documento antes señalado, hacer y llenar la siguiente hoja de verificación tomando como base el proyecto que se eligió en el trabajo entregado en la unidad 1, cuando se le dé respuesta es colocar una **×** según sea la respuesta de la pregunta a criterio del equipo tester.

FASE DE VERIFICACIÓN	
Nombre del proyecto:	Electroclick
Nombres de los responsables:	Victor Alejandro Escobedo Morales Brayan Itai Romero Gandara Lucero Alhely Barraza Francisco Escobedo
Fecha de Aplicación:	

CRITERIO DE EVALUACIÓN	SI	NO	N/A
1. Pruebas Unitarios			
a. ¿Se comprobó que el código funciona correctamente?	X		
b. ¿Se ha verificado que el código fuente hace lo que tiene que hacer?	X		
a. ¿Se ha verificado que sea correcto los nombres y tipos de parámetros, el tipo del que se devuelve?	X		
b. ¿Se han especificado los componentes arquitecturales que deberán adquirirse (incluyendo hardware, conexiones, sistemas operativos y bases de datos)?	X		
c. ¿El diseño del software es consistente con el resto de documentación sobre la arquitectura del sistema que haya sido desarrollada para ese proyecto?	X		
d. ¿El diseño del software es consistente con la descripción del diseño del sistema documentada para ese proyecto?	X		
e. El diseño del software es consistente con las políticas, procedimientos, estándares y tecnologías directivas existentes		X	
2. Pruebas de integración.			
a. ¿Se ha probado como es la interacción entre dos o más unidades del software?	X		
b. Se ha verificado que los componentes de las aplicaciones funcionan correctamente	X		

c. Cada dominio se ha descrito individualmente		X	
d. El conjunto de dominios especificados y sus detalles asociados son comprensibles y completos.	X		
e. Cada dominio se ha representado en un diagrama de jerarquía de funciones que ilustra las relaciones de los componentes de dicho dominio		X	
f. El diagrama de jerarquía de funciones comprende los dominios de la base de datos, incluyendo sus procesos y disparadores almacenados.	X		
TOTAL	10	3	0

Formato de pruebas de aceptación de usuario: Llenar la siguiente tabla a criterio del equipo o tester del sistema en desarrollo mandando una ✖.

Formato de casos de pruebas técnicos

Formato que se utilizará para documentar las pruebas técnicas; estas pruebas serán documentadas conforme avance el desarrollo de la solución y se tengan versiones liberadas sobre las que se aplicarán estas pruebas.

INFORMACIÓN GLOBAL DEL CASO DE PRUEBA			
Tipo de Prueba:	<i>Carga simultánea de usuarios</i>	Código de la prueba	<i>EstresTest#0001</i>
Descripción de la prueba:	<i>Ingresa a la página con múltiples cuentas y realizar varias peticiones simultáneas con la finalidad de comprobar la administración de recursos y acciones que soporta la página.</i>		
Versión de Ejecución	<i>Alpha 0.1</i>	Fecha de Ejecución	<i>2020/10/25</i>

PREGUNTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
1. ¿Hay términos en idiomas diferentes mezclados?	A	Se encuentran en todo el sistema	B	Se encuentra en algunas partes del sistema	✗	No se encuentran en ninguna parte del sistema
2. ¿Es simple el vocabulario utilizado?	A	El vocabulario es demasiado técnico	B	El vocabulario presenta algunas dificultades de comprensión.	✗	El vocabulario es completamente comprensible
3. ¿Se proporciona tiempo suficiente para realizar las entradas por teclado?	A	El tiempo es muy limitado	B	El tiempo es limitado para algunas funcionalidades	✗	El tiempo es completamente suficiente
4. ¿Hay algún tipo de asistencia para los usuarios que hacen uso del sistema por primera vez?	A	No existe ninguna ayuda	✗	Se encuentra ayuda en algunas partes	C	Existen ayudas en todo el sistema
5. ¿El sistema es fácil de operar para alguien que no recibió capacitación en su operación?	A	El sistema es de difícil comprensión.	✗	El sistema es fácil de operar en algunas de sus funcionalidades.	C	El sistema es completamente fácil de operar
6.- ¿Se entiende la interfaz y su contenido?	A	No se entiende su interfaz.	B	La interfaz se entiende en algunas partes.	✗	La interfaz es completamente entendible.
7.- ¿Resulta fácil identificar un objeto o una acción?	A	Es difícil identificar los objetos o acciones.	✗	Se pueden identificar los objetos y acciones en algunas partes del sistema.	C	Todos los objetos y acciones son fácilmente identificables.
8. ¿Resulta fácil entender el resultado de una acción?	A	Los resultados de las acciones no son entendibles.	✗	Los resultados de las acciones son entendibles en algunas partes o la mayor parte del sistema.	B	Todos los resultados de las acciones son entendibles
9. ¿Está diseñada la interfaz para facilitar la realización eficiente de las tareas de la mejor forma posible?	A	La interfaz es difícil de usar	B	La interfaz es difícil de usar en algunas partes del sistema	✗	La interfaz es completamente sencilla de usar
10. ¿Son apropiados los mensajes presentados por el sistema?	A	Los mensajes no son apropiados	B	Los mensajes son apropiados en algunas partes del sistema.	✗	Todos los mensajes son apropiados y fáciles de comprender.
11. ¿Actúa el sistema en la prevención de errores?	A	El sistema no previene errores del usuario.	✗	El sistema previene algunos o la mayoría de los errores del usuario.	C	El sistema previene cualquier error que pueda cometer el usuario.
12. ¿El sistema informa claramente sobre los errores presentados?	A	El sistema no informa de manera adecuada	B	El sistema informa de manera adecuada algunos o la mayoría de los errores	✗	El sistema informa de forma adecuada todos los errores cometidos por el usuario.

		sobre los errores cometidos.		cometidos por el usuario.		
13. ¿Permite una cómoda navegación dentro del producto y una fácil salida de éste?	A	La navegación no es sencilla.	×	La navegación presenta algunas dificultades.	C	La navegación es sencilla, requiere de pocos vínculos para acceder a las funcionalidades del sistema.
14. ¿Se permite al usuario personalizar la interfaz?	×	La interfaz no es personalizable.	B	La interfaz es personalizable con algunas restricciones.	C	La interfaz es completamente personalizable
15. ¿Se proporciona información visual de dónde está el usuario? ¿qué está haciendo y qué puede hacer a continuación?	A	No se presenta ninguna información visual ni otro tipo de ayuda.	×	Presenta ayudas en algunas partes del sistema.	C	Las ayudas son apropiadas y están distribuidas a lo largo del sistema.
16. ¿Existen atajos del teclado bien hechos?	×	No existen atajos por teclado.	B	Existen algunos atajos por teclado.	C	Todas las opciones presentan atajos por teclado.
17. ¿Se presenta al usuario la información que sólo necesita?	A	La información presentada es más de la que necesita y tiende a ser confusa.	×	En algunas partes se presenta mayor información de la necesaria.	C	La información es estrictamente necesaria según el perfil.

1. Prerrequisitos de la prueba

Se deben tener varias cuentas de usuarios

se deben tener gran parte de las cuentas de forma activa

Se ingresarán múltiples artículos al carrito de compras y se deben realizar diversas órdenes de compra


2. Insumos de la prueba

Servidor

Base de Datos

Interfaz web

Usuarios activos

3. Lista de chequeo de la prueba			
Pasos a Seguir	Prueba satisfactoria		Observaciones
	SI	NO	
Ingresar a la página	✗		Ninguna
Llenar los campos de inicio de sesión	✗		Ninguna
Participar de forma activa en la aplicación		✗	La pagina mostrara la pagina pero más lenta de lo normal
Mantenerse activo mientras se ingresa con la siguiente cuenta		✗	La pagina mostrara lentitud a cuando se desee hacer ciertas acciones
4. Resultados de la prueba			
Defectos y desviaciones			Veredicto
<ol style="list-style-type: none"> 1. La página gasta mucho tiempo de carga en cargar perfil. 2. El buscador muestra resultados más lento de lo esperado. 3. Saturación de la página y errores por empalmes. 			<input type="checkbox"/> Falló
Observaciones			Probador
<p>La gran cantidad de usuarios conectados de forma paralela, puede demostrar la capacidad del sistema, ya sea en software como en hardware demostrando las capacidades de este, ayudando a saber las limitantes y hasta dónde puede llegar, y con la posibilidad de mejorar todos los componentes</p>			<div style="text-align: right;">  Firma: </div>

	Nombre: Lucero Alhely Barraza Cedillo Fecha: 202/10/25
--	---

INFORMACIÓN GLOBAL DEL CASO DE PRUEBA			
Tipo de Prueba:	ROLES DE USUARIOS	Código de la prueba	#RolUser001
Descripción de la prueba:	Verificar que otros usuarios no poseen privilegios que no les correspondan		
Versión de Ejecución	Build 1	Fecha de Ejecución	26/10/20
5. Prerrequisitos de la prueba			

**Estar logeado con un rol administrador.*

**Tener privilegios establecidos en la página*

**Tener cuentas de usuario con diferentes roles*

**Ir al panel de administración y tener un usuario para cambiar roles.*

6. Insumos de la prueba


- Servidor
- Base de Datos
- Interfaz web
- Usuarios activos

7. Lista de chequeo de la prueba

Pasos a Seguir	Prueba satisfactoria		Observaciones
	SI	NO	
Iniciar sesion con un usuario	X		Ninguna
Verificar que no se tenga privilegios que no les corresponde, como por ej: que un usuario común no pueda eliminar a otros usuarios	X		Ninguna
Hacer lo mismos con los diferentes tipos de usuarios registrados	x		Ninguna
Finalizar la prueba	x		Ninguna

8. Resultados de la prueba

Defectos y desviaciones	Veredicto
<p><i>*La página se siente muy lenta a la carga del panel o vista de la página web.</i></p> <p><i>*El cambio de rol para los usuarios es lento oa veces tiende a fallar.</i></p> <p><i>*El servidor tiende a caerse en cada petición, a la base de datos.</i></p>	<p><input type="checkbox"/> Paso</p> <p><input type="checkbox"/> Falló</p>

Observaciones	Probador
De no haber incorporado correctamente los privilegios de cada usuario, los usuarios que se registraron podrían hacer cambios negativos en la página.	Firma:  Nombre: Victor Alejandro Escobedo Morales Fecha: 26/10/2020