

EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

Ing. Abel Sosa Escobedo

TDSM – 4”B” - 17090112

Lucero Alhely Barraza Cedillo

**Guía de Estudios
Unidad 1**

GUÍA DE ESTUDIO

PRUEBAS DE SOFTWARE

Son las investigaciones técnicas cuyo objetivo es proporcionar información objetiva e independiente sobre la calidad del producto. Básicamente son un conjunto de actividades dependiendo del tipo de pruebas.

OBJETIVOS DE LAS PRUEBAS

Verificar: que el software funciona correctamente.

Experimentar: las distintas formas en que un software puede ser usado.

Encontrar Errores: Para que se puedan corregir antes de que el software llegue a producción.

Aumentar la confianza en el nivel de calidad.

El 80% de los fallos de un software es generado por un 20% del código de dicho software, mientras que el 80% genera tan solo 20% de fallos.

ESCENARIO DE PRUEBA

Son más importantes cuando el tiempo para escribir casos de prueba no es suficiente.

CASO DE PRUEBA

En caso de que el desarrollo este ocurriendo en el sitio y el control de calidad este ocurriendo. Ayudará a comprender y sincronizar tanto al desarrollador como al control de calidad.

IDENTIFICADOR (ID) Cada caso de prueba debe tener una identificación única

PRUEBA EJECUTADA Quien ejecuto la prueba (Tester)

FECHA DE EJECUCION Fecha en que debe ejecutarse

Nombre o título El título debe proporcionar una descripción concisa y reveladora del caso de prueba

DESCRIPCION Una descripción detallada del caso de prueba

No probar adecuadamente el software antes de ponerlo en producción puede producir no solo pérdidas económicas, sino también daños personales llegando incluso a producir la muerte en algunos casos.

A día de hoy el funcionamiento de casi todas las empresas depende en gran medida del software.