Escenarios de calidad

Trivial5b - Versión 2

Partiendo de los atributos de calidad obtenidos, nos disponemos a buscar un caso concreto de ese atributo de calidad, es decir, un escenario de calidad. Se mostrará mediante la siguiente tabla con los siguientes campos:

1. Fuente del estímulo: quien o que genera el estímulo.   
2. Estímulo: lo que se quiere llevar a cabo.  
3. Entorno: condiciones dentro de las cuales se presenta el estímulo.  
4. Artefacto: parte del sistema que recibe el estímulo.  
5. Respuesta: actividad que ocurre luego de la llegada del estímulo.  
6. Medida de la Respuesta: criterio para testear el requerimiento.  
7. Atributo de calidad afectado: Atributo de calidad relacionado con el escenario.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nº** | **Fuente de Estímulo** | **Estímulo** | **Entorno** | **Artefacto** | **Respuesta** | **Med. de la Respuesta** | **Atributo detectado** |
| 1 | Comprobación de que las etapas de extracción han finalizado correctamente. | Tratamiento de datos. | Integración | Sistema | Ejecución de las pruebas. | Pruebas ejecutadas sobre las transformaciones correctas en un tiempo razonable. | AT001 |
| 2 | Obtención de datos persistentes. | Acceso a datos persistentes. | Explotación | Base de Datos (mongoDB) | Datos obtenidos correctamente. | Datos completos, consistentes y correctos. | AT002 |
| 3 | Aplicación puede ser utilizada por sistemas externos. | Sistema independiente. | Despliegue | Aplicación | Sistema funcionando en dos sistemas diferentes sin problemas. | N/A | AT003 |
| 4 | Reutilización de los datos tratados en el proceso. | Uso de los datos transformados. | Desarrollo | Sistema | Datos en el formato necesario en la aplicación receptora. | Datos correctos para su utilización. | AT004 |
| 5 | Ampliación de funcionalidad en la jugabilidad. | Ejecución de la aplicación. | Codificación | Aplicación | Funcionalidad añadida a la aplicación para mayor jugabilidad. | N/A | AT005 |
| 6 | Ampliación de funcionalidad en la obtención de datos de fichero. | Obtención de datos. | Codificación | Sistema | Funcionalidad añadida al sistema con otros formatos. | N/A | AT005 |
| 7 | Ejecución de las diferentes etapas de extracción por el operador. | Transformación de datos. | Explotación | Sistema | Proceso de ejecución de la etapa seleccionada. | Ejecución inminente de la etapa seleccionada. | AT006 |
| 8 | Ejecución de la aplicación por parte del usuario. | Ejecución de la aplicación. | Explotación | Aplicación | Proceso de ejecución de la aplicación. | Ejecución inminente de la aplicación. | AT006 |
| 9 | Tratamiento de errores durante la ejecución del proceso. | Procesamiento de datos. | Explotación | Sistema | Ejecución normal incluso con errores. | Fluidez en la ejecución. | AT007 |
| 10 | Utilización de la interfaz de selección de etapas por el operador. | Transformación de datos. | Explotación | Sistema | Ejecución de etapas de manera sencilla. | El uso ha de ser rápido e intuitivo. | AT008 |
| 11 | Utilización de una interfaz por el usuario. | Ejecución de la aplicación. | Explotación | Aplicación | Jugabilidad de la aplicación de manera intuitiva. | El uso ha de ser rápido e intuitivo. | AT008 |
| 12 | Portabilidad de la aplicación a otras taxonomías. | Cambio de la estructura general de la aplicación. | Diseño | Sistema | Aplicación funcionando sobre otro tipo de arquitectura. | Facilidad para el cambio de taxonomía. | AT011 |
| 13 | Accesibilidad de la aplicación para diferentes dispositivos.. | Visualización y funcionamiento del juego. | Explotación | Aplicación | Aplicación funcionando sobre distintos dispositivos. | Ejecución de la aplicación en diferentes dispositivos. | AT012 |
| 14 | Accesibilidad de la aplicación para diferentes perfiles de usuarios.. | Visualización y funcionamiento del juego. | Explotación | Aplicación | Aplicación ejecutada por usuarios con distintas minusvalías. | Ejecución de la aplicación por usuarios con minusvalías. | AT012 |
| 15 | Bajo tiempo de desarrollo. | N/A | Desarrollo | Sistema | N/A | 4 semanas. | AT009 |
| 16 | Bajo coste de desarrollo. | N/A | Desarrollo | Sistema | N/A | Sin gastos. | AT010 |