Plan de Pruebas

Version <1.0>

Histórico de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 06/12/2021 | 1.0 | Plan de pruebas | Alejandro Pérez Martínez |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Índice

1. Introducción 1

1.1 Objetivos 1

1.2 Ámbito 1

1.3 Referencias 1

2. Elementos de prueba 1

3. Características que se deben probar 1

4. Características que no se van a probar 1

5. Aproximación 1

5.1 Pruebas funcionales 1

5.2 Pruebas unitarias 2

6. Criterios para decidir si pasa/falla un elemento 2

7. Criterios de suspensión y reanudación 2

7.1 Suspensión 2

7.2 Reanudación 2

8. Pruebas que se deben entregar 2

9. Tareas de prueba 2

10. Necesidades ambientales 2

10.1 Hardware 2

10.2 Software 2

10.3 Seguridad 3

10.4 Herramientas 3

10.5 Publicaciones 3

11. Responsabilidades. 3

12. Aprobación 3

Plan de Pruebas

# Introducción

Esto es el plan de pruebas para el proyecto Albamon, concretamente para el caso de uso de comprar nft. Este plan se centrará solo en los elementos y procesos directa e indirectamente relacionados con el caso de uso.

## Objetivos

El proyecto tendrá tres niveles de prueba, funcionales y unitarias. Los detalles al respecto se abordarán en profundidad en sus respectivos apartados.

El objetivo de este plan de prueba es mediante el uso de las pruebas ya mencionadas(caja negra) comprobar el correcto funcionamiento de nuestro software.

## Ámbito

El ámbito se encuentra en un posible marketplace para un videojuego basado en tecnología de nft, en el apartado de la web podremos vender y comprar los nfts para utilizarlos posteriormente en el juego. En el caso de uso de comprar nft, podremos realizar compras de nuevos nfts.

## Referencias

La principal referencia para la construcción del software ha sido el proyecto proporcionado por el profesorado. <https://dev.azure.com/UCLMESIIABISII/ISII-AppForMovies>.

Puesto que emplea funcionalidades muy similares y ha servido de gran ayuda.

# Elementos de prueba

1. Implementación software para la realización del caso de uso, versión 1.0.

# Características que se deben probar

Las siguientes son las areas que van a ser probadas:

1. Vistas del caso de uso comprar nft.
2. Las compras quedan correctamente asociadas al usuario que las realiza.
3. El sistema no deja completar la compra si no se introduce un gas fee adecuado o una cantidad de nft seleccionado.
4. Los flujos funcionan tal y como se definen.

# Características que no se van a probar

1. Seguridad y resistencia a vulnerabilidades, puesto que escapa los objetivos del proyecto.
2. Procedimientos de importacion de compras y propiedad de nft al videojuego.

# Aproximación

Debido a la naturaleza del proyecto, será la misma persona la que se encargue de implementar el proyecto, así como de implementar las pruebas de todo tipo.

## Pruebas funcionales

Serán implementadas por el propio desarrollador, utilizando selenium en visual studio, debemos analizar cada uno de los flujos alternativos y comprobar que el sistema siempre se comporta como debe, mediante el uso de las pruebas funcionales. si al ejecutar las pruebas (teniendo en cuenta que estén correctamente implementadas) todas pasan se considera que el sistema habrá pasado las pruebas funcionales.

## Pruebas unitarias

Serán implementadas por el propio desarrollador, en este caso concretando tenemos pruebas unitarias de los métodos post y get tanto de la propia compra del nft como del propio para iniciar una compra.

Para implementarlas se utilizará un proyecto de testing en visual studio, si al ejecutar las pruebas (teniendo en cuenta que estén correctamente implementadas) todas pasan se considera que el sistema habrá pasado las pruebas unitarias.

# Criterios para decidir si pasa/falla un elemento

Mencionado en cada apartado de las pruebas, pues depende de cada una de ella.

# Criterios de suspensión y reanudación

1. Base de datos corrupta.

Se deberá regenerar la base de datos, es posible que alguna migración haya causado algún conflicto, y hasta que no se regenere no funcionará correctamente.

1. Si no hay nfts disponibles para la venta, las pruebas no funcionarán correctamente, no tiene sentido seguir ejecutándolas hasta que no haya stock.

## Suspensión

Si se da alguna de las dos condiciones ya mencionadas, se debe suspender la ejecución de las pruebas.

## Reanudación

Cuando los conflictos ya mencionados se hayan solucionado se puede reanudar la ejecución de las pruebas.

# Pruebas que se deben entregar

1. Documento Plan de pruebas.
2. Documento Informe de pruebas.
3. Documento Especificación caso de uso.
4. Documento Casos de prueba.

# Tareas de prueba

Lista de todas las tareas que se necesita preparar para realizar las pruebas. Mostrar dependencias entre tareas, personas necesarias, quien hace cada prueba, cuanto esfuerzo se requerirá y cuando se realizará.

1. Comprobar que el proyecto ejecuta y compila y funciona bien (a priori).
2. Tener un navegador funcional
3. Ejecutar el mismo script de introducción de datos en la base de datos siempre.

Todo esto debe ser realizado por el responsable de ejecutar las pruebas.

# Necesidades ambientales

## Hardware

Idealmente se deberá ejecutar siempre el servidor en la misma máquina, en este caso i3 8350k 16gb RAM.

## Software

Visual studio para implementar el software y también es necesario un navegador.

## Seguridad

El aspecto de seguridad no se ha tenido en cuenta en este proyecto.

## Herramientas

Selenium para pruebas funcionales, herramientas mvc y entity frame work.

## Publicaciones

No hay publicaciones asociadas a este proyecto.

# Responsabilidades.

Alejandro Pérez Martínez se ha encargado del manejo, diseño, preparación, ejecución, testigos, comprobaciones, arreglos, resolución y preparación del equipo (hardware/software).

# Aprobación

Alejandro Pérez Martínez – Estudiante y desarrollador del proyecto.