**Documento de pruebas finales del software**

1. Introducción

El presente documento de Pruebas Finales de Software tiene como objetivo proporcionar una visión general de las actividades de prueba llevadas a cabo en el proyecto Sistema de Trackeo de Tickets en tiempo real del Comedor de UNMSM (GT). Estas pruebas finales son de vital importancia para evaluar la calidad y el rendimiento del software desarrollado antes de su implementación y puesta en producción.

En este documento, se presentarán los objetivos de las pruebas finales, el alcance de las pruebas, los casos de prueba utilizados, el plan de ejecución y los resultados obtenidos durante las pruebas. Además, se incluirán conclusiones y recomendaciones para garantizar que el software cumpla con los requisitos establecidos y proporcione una experiencia satisfactoria para los usuarios finales.

Este documento está dirigido a los miembros del equipo de desarrollo, los responsables del proyecto y otras partes interesadas relevantes, con el fin de proporcionar una visión clara y detallada de las actividades y los resultados de las pruebas finales de software realizadas en el proyecto GT.

A lo largo de este documento, se proporcionará información precisa y concisa sobre los aspectos clave de las pruebas finales de software, con el objetivo de facilitar la toma de decisiones informadas y el seguimiento de las acciones correctivas necesarias para garantizar un software de calidad superior.

Cabe destacar que este documento está sujeto a actualizaciones y revisiones, y se espera que evolucione junto con el progreso del proyecto y las necesidades cambiantes del software bajo prueba.

1. Objetivo de las pruebas

* Evaluar la funcionalidad: Verificar que el software cumple con todos los requisitos funcionales establecidos y que todas las funcionalidades principales funcionan correctamente.
* Validar la usabilidad: Comprobar la facilidad de uso del software, evaluando la interfaz de usuario, la navegación, la capacidad de respuesta y la experiencia general del usuario.
* Verificar la estabilidad: Asegurarse de que el software sea estable y robusto, realizando pruebas de carga, estrés y rendimiento para identificar posibles problemas de capacidad y determinar los límites de funcionamiento aceptables.

1. Alcance de las pruebas
   1. Entornos de prueba: La realización de pruebas tendrá como sistema operativo el Windows 10 y utilizará React para ejecutar el software
   2. Exclusiones: Debido a que dentro del planteamiento del proyecto nunca se contempló el cubrir con todos los requisitos planteados para el sistema, en estas pruebas solo nos concentramos en evaluar aquellos que han sido establecidos dentro del cronograma
   3. Limitaciones: A lo largo del desarrollo del proyecto han surgido diversos problemas que han impedido una integración total del sistema referente a la parte de backend y frontend, por lo cual al momento de realizar las pruebas tendremos que considerar que si bien las funcionalidades están programadas, su implementación podría no estar adecuada del todo
2. Casos de prueba
   1. **GT-DPUR\_01: Mostrar número de tickets**

Proceso: El sistema debe mostrar en tiempo real el número de tickets disponibles.

Evento: Evento de mostrar tickets.

Objetivo: Probar el correcto funcionamiento del requisito 1, de modo que se pueda mostrar en pantalla a los usuarios la cantidad de tickets correspondientes al stock disponible.

* 1. **GT-DPUR\_02: Notificar cuando no haya tickets**

Proceso: El sistema debe notificar al usuario cuando se agoten los tickets disponibles.

Evento: Evento de notificación al usuario.

Objetivo: Probar el correcto funcionamiento del requisito 2, de modo que se pueda notificar a los usuarios cuando los tickets se hayan acabado.

* 1. **GT-DPUR\_03: Historial de comidas ofrecidas**

Proceso: El sistema debe mostrar el historial de menús del comedor.

Evento: Evento de presentación de historial.

Objetivo: Probar el correcto funcionamiento del requisito 3, de modo que se pueda presentar correctamente en pantalla el historial de menús.

* 1. **GT-DPUR\_04: Calcular el tiempo en llegar a 0 tickets**

Proceso: El sistema debe calcular en tiempo real el momento estimado cuando se acabarán los tickets.

Evento: Disminución progresiva del tiempo del cronómetro hasta que se llegue a los 0 tickets.

Objetivo: Probar el correcto funcionamiento del requisito 4, de modo que se pueda visualizar en pantalla un cronómetro con el tiempo aproximado hasta que se acaben todos los tickets.

1. Resultados de las pruebas
2. Conclusiones