DOCUMENTO PLAN DE PRUEBAS

Oversight

Versión: 1.1

**Tabla de contenido**

[1. Introducción 2](#_heading=h.30j0zll)

[2. Alcance 3](#_heading=h.1fob9te)

[3. Definiciones, siglas y abreviaturas 3](#_heading=h.3znysh7)

[4. Responsables e involucrados 3](#_heading=h.2et92p0)

[5. Plan De Pruebas 3](#_heading=h.tyjcwt)

# 1. Introducción

Este documento se realiza para brindar información concisa acerca del proceso de plan de pruebas de cada funcionalidad de “Oversight”, por medio de este se da a conocer los errores, bugs del proceso de pruebas.

Este proyecto cuyo nombre es “oversight” busca ayudar a la comunidad educativa ofreciendo un servicio de anecdotario virtual para agilizar su proceso de uso, buscamos la mayor comodidad para este procedimiento tanto para los docentes como los estudiantes, el proyecto es realizado con el fin de llevar un buen control sobre el anecdotario.

# 2. Alcance

La aplicación web Oversight está orientada a ser una herramienta de apoyo para las instituciones educativas en todo el país, será un aplicativo multiplataforma, a futuro se espera realizar una app que implemente el registro de asistencias.

La aplicación tendrá un enfoque institucional con el fin de mantener una trazabilidad en las notaciones de los estudiantes.

# 3. Definiciones, siglas y abreviaturas

* **Anecdotario**: Un anecdotario es un **conjunto de anécdotas** sucedidas a una persona o que ocurrieron durante el desarrollo de una actividad o situación particular.
* **Backend**: El **backend** es la parte del desarrollo web que se encarga de que toda la lógica de una página web funcione. Se trata del conjunto de acciones que pasan en una web pero que no vemos como, por ejemplo, la comunicación con el servidor.
* **Frontend**: El **frontend** es la parte del desarrollo web que se dedica a la parte frontal de un sitio web, en pocas palabras del diseño de un sitio web, desde la estructura del sitio hasta los estilos como colores, fondos, tamaños hasta llegar a las animaciones y efectos
* **Developer:** Un desarrollador es un programador o una compañía comercial que se dedica a uno o más aspectos del proceso de desarrollo de software. Se trata de un ámbito más amplio de la programación algorítmica
* **Casos de uso:** Un caso de uso es un artefacto que define una secuencia de acciones que da lugar a un resultado de valor observable. Los casos de uso proporcionan una estructura para expresar requisitos funcionales en el contexto de procesos empresariales y de sistema.

# 4. Responsables e involucrados

| **Nombre** | **Tipo (Responsable/ Involucrado)** | **Rol** |
| --- | --- | --- |
| *Bryan Steven Osorio Zuleta* | *Responsable* | *DBA, documentador* |
| *Paola Andrea Mira Orozco* | *Responsable* | *Frontend Developer* |
| *Elian Jaramillo Rojas* | *Responsable* | *Frontend Developer* |
| *Kleverman Salazar Florez* | *Responsable* | *Backend Developer* |
| *Edwin Rozo Gomez* | *Involucrado* | *Instructor* |

# 5. Plan De Pruebas

* **Módulo registrar**

En este módulo verificaremos que el administrador pueda registrar un usuario y un grupo y que la información ingresada se registre con éxito.

* **Módulo gestión de anotaciones**

En este módulo se verificará que todas las funciones respecto a la gestión de anotaciones para verificar que funcionan correctamente.

* **Módulo gestión de usuario registrado**

En este módulo se verificará que todas las funciones respecto a la gestión de un usuario registrado funcionen correctamente.

* **Módulo editar información propia**

En este módulo se verificará que la función de editar información propia funcione de manera correcta y que los cambios se guarden exitosamente.

* **Módulo uso del sistema**

En este módulo se verificará que el usuario registrado puede iniciar y cerrar sesión en el aplicativo web.

**5.1 Modulo** gestion de anotaciones

Este módulo es una gestión de las anotaciones del estudiante, agregar y visualizar anotaciones.

**5.1.2 Casos de prueba planeados para el módulo** uso del sistema

| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| --- | --- | --- |
| *CP1 – Agregar anotación* | Se usará un usuario con rol de docente para agregar una anotación a un estudiante y se verificará ingresando al estudiante si la anotación fue agregada exitosamente . | *HU11 – Agregar anotación* |
| *CP2 - permitir que el docente visualice el historial de anotaciones del estudiante registrado.* | Se usará un usuario con rol docente para visualizar el historial de anotaciones de un estudiante registrado. | *HU5 - Visualizar anecdotario* |
| *CP3 - permitir que el estudiante visualice las anotaciones hechas a él.* | Se usará una cuenta de estudiante y se verificará que el estudiante se le envíen las anotaciones que fueron realizadas él mismo y se visualicen en el menú principal | *HU12 - Visualizar historial de anotaciones propias* |

**5.2 Módulo** gestión de usuario registrado

Por medio de este módulo el administrador puede hacer una serie de funciones respecto a la gestión del usuario.

**5.2.1 Casos de prueba planeados para el módulo** *gestión de usuario registrado.*

| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| --- | --- | --- |
| *CP1 – Deshabilitar docente* | Se usará una cuenta de administrador para deshabilitar un docente, luego se verificará en la base de datos si la bandera cambió a estado inactivo. | *HU20 – Deshabilitar docente* |
| *CP2 – Deshabilitar estudiante* | Se usará una cuenta de administrador para deshabilitar un estudiante, luego se verificará en la base de datos si la bandera cambió a estado inactivo. | *HU9 – Deshabilitar estudiante* |
| *CP3 – Habilitar estudiante* | Se usará una cuenta de administrador para habilitar un estudiante, luego se verificará en la base de datos si la bandera cambió a estado activo. | *HU2 – Habilitar estudiante* |
| *CP4 – Habilitar docente* | Se usará una cuenta de administrador para habilitar un docente, luego se verificará en la base de datos si la bandera cambió a estado activo. | *HU15 – Habilitar docente* |
| *CP5-Editar perfil de un usuario registrado* | Se usará una cuenta de administrador y se modifican los datos de un usuario registrado y se verificarán los cambios por medio de la base de datos. | *HU22 - Editar información de usuario registrado* |

**5.3 Módulo** editar información propia

Por medio de este módulo se permitirá editar la información propia del usuario logueado

**5.3.1 Casos de prueba planeados para el módulo** editar información propia

| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| --- | --- | --- |
| *CP1 - Editar información propia* | *Se usará una cuenta de estudiante y docente y luego de cambiar los datos se recargará la imagen para verificar que los cambios de guardaron exitosamente y se reflejan en la vista de perfil.* | *HU16 - Editar información propia* |

**5.4 Módulo** Registrar

Por medio de este módulo el sistema permitirá al administrador hace uso de las diferentes funciones del mismo respecto a registrar.

**5.4.1 Casos de prueba planeados para el módulo** editar información propia

| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| --- | --- | --- |
| *CP1 - Registrar usuario* | *Se usará una cuenta de administrador y luego se registrará un usuario con unos datos específicos luego se verificará que el usuario haya sido registrado en la base de datos.* | *HU3 - Registrar usuario* |
| *CP2- Registrar grupo* | *Se usará una cuenta de administrador y se creará un grupo con unos datos específicos y luego se verificará en la base de datos si el grupo fue creado exitosamente* | *HU23- registrar grupos* |

**5.5 Módulo** Uso del sistema

Por medio de este módulo el sistema permitirá al usuario hacer uso y dejar de hacer uso del aplicativo web por medio del inicio y cierre de sesión

**5.5.1 Casos de prueba planeados para el módulo** Uso del sistema

| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| --- | --- | --- |
| *CP1 - Iniciar sesión* | *Se usará una cuenta de docente, estudiante y administrador y se iniciará sesión si el aplicativo web presenta el menú principal se verifica que el inicio de sesión funciona correctamente.* | *HU1 - Ingresar al sistema* |
| *CP2- Cerrar sesión* | *Luego de loguearse con una cuenta de docente, estudiante o administrador se dará clic en el botón cerrar sesion y si presenta la vista del login es porque funciona correctamente* | *HU4 - Cerrar sesión* |