

PLAN DE PRUEBAS

Proyecto: Sitio Web De Pruebas
Restful-Booker, Pokemon, JSON
Placeholder

Autor(es)	Descripción	Fecha
Juan Camilo Castañeda Castro	Creación del documento	Diciembre 2022

Tabla de Contenidos

Contenido

1.	Propósito del documento	3
2.	Contexto inicial del proyecto.....	3
3.	Alcance de las pruebas	3
3.1	Dentro del alcance.....	3
3.2	Fuera del alcance	4
4.	Roles y Responsabilidades.....	5
5.	Estrategia de prueba	5
6.	Riesgos y Planes de Contingencia	6
7.	Ambiente y Herramientas de Pruebas	7
7.1	Herramientas de Pruebas	7
7.2	Arquitectura del framework de automatización	7
7.3	Ambiente de Pruebas	7
8.	Criterios de finalización y suspensión	8
9.	Entregables.....	8

1. Propósito del documento

En esta Estrategia para la realización de pruebas automatizadas se describe el alcance de las pruebas, el ambiente de pruebas, los recursos necesarios, las herramientas a utilizar, los riesgos, planes de contingencia y el calendario de ejecución de las pruebas REST del proyecto Restful-Booker, Pokemon y Json Placeholder.

2. Contexto inicial del proyecto

Se probarán 3 servicios con distinta especificación de negocio. Los servicios ya se encuentran desplegados y en producción. Sin embargo, se desea que se prueben las peticiones o pruebas descritas en el alcance de este documento, con sus diferentes características para garantizar la calidad de los mismos.

3. Alcance de las pruebas

3.1 Dentro del alcance

Para el alcance de pruebas en el proyecto se realizarán pruebas automatizadas para los siguientes servicios y funcionalidades:

Servicios:

- Pokemon: <https://pokeapi.co>
- Booker: <https://restfulbooker.herokuapp.com/apidoc/index.html>
- JsonPlaceholder: <https://jsonplaceholder.typicode.com/>

Funcionalidades:

- GET para obtener las bayas creadas del servicio Pokémon
- POST para crear tokens de autorización del servicio Booker
- PUT para realizar actualizaciones completas en el documento del servicio JsonPlaceholder
- PATCH para realizar actualizaciones parciales en el documento del servicio JsonPlaceholder
- DELETE para eliminar una reserva del servicio Booker

3.2 Fuera del alcance

Para esta versión no se tendrá cubierto lo siguiente:

- Pruebas no funcionales.
- Demás módulos o funcionalidades no especificados dentro del alcance.
- Automatización de servicios

4. Roles y Responsabilidades

Roles	Responsabilidades
Manager de QA	Planificación y monitoreo de las pruebas automatizadas Reporte de Defectos Reporte de progreso de las pruebas
Ingeniero QA de Automatización/ Analista QA	Diseño e implementación de las pruebas. Ejecución de las pruebas automatizadas. Reporte de resultados de las pruebas.
Product Owner/Stakeholders	Toma de decisiones

5. Estrategia de prueba

Tipo de prueba	Practica	Descripción
Pruebas funcionales	Automatizada	Se generarán diferentes escenarios de prueba, basados principalmente en el análisis de riesgo que permitan verificar y validar el correcto funcionamiento de los objetos

		sometidos a prueba acorde a los criterios de aceptación y necesidades de negocio.
--	--	---

6. Riesgos y Planes de Contingencia

Riesgo	Tipo de Riesgo (Producto o Proyecto)	Probabilidad de Ocurrencia 1: Bajo 2: Medio 3: Alto	Impacto 1: Bajo 2: Medio 3: Alto	Nivel de Riesgo (Probabilidad x Impacto)	Tipo de Gestión (Mitigar, Eliminar, Asumir, Transferir)	Plan de Acción	Estado
Existe la probabilidad que al momento de consultar altos volúmenes de datos se presente afectación en los tiempos de respuesta del sistema, ocasionando así incomodidad para el usuario final	Producto	2	2	4	Transferir	Considerar involucrar pruebas de performance desde el inicio del proyecto y asegurar correctos tiempos de respuesta hasta el final del mismo	Pendiente
Es probable que exista desconocimiento en la tecnología base del proyecto ocasionando retrasos y alta complejidad técnica	Proyecto	3	3	9	Mitigar	Capacitación constante o acompañamiento por personal basado en la experiencia.	Pendiente
Es probable que al momento de realizar las pruebas, los recursos o servicios no se encuentren disponibles	Proyecto	1	2	2	Mitigar	Verificar que se cuenten con todos los recursos y servicios necesarios para la ejecución del proyecto	Pendiente
Errores en la interpretación de los campos por parte del usuario	Producto	2	2	4	Mitigar	Realizar pruebas funcionales manuales que permitan validar a nivel de front e interfaz el correcto manejo de los tipos de inputs	Pendiente

7. Ambiente y Herramientas de Pruebas

7.1 Herramientas de Pruebas

Herramienta	Función
Serenity	Framework automatización
JUnit	Ejecución y Reporte de las pruebas
Gradle	Creación de la estructura de proyectos y uso e importación de librerías
Cucumber	Framework para aplicar BDD
ScreenPlay	Patrón de diseño

7.2 Arquitectura del framework de automatización

Utilizaremos Cucumber con Serenity para el diseño de las pruebas, aplicando BDD como estrategia de desarrollo. Las pruebas estarán separadas de las funcionalidades y los modelos de clases.

7.3 Ambiente de Pruebas

Navegadores	Chrome, Mozilla Firefox
Sistemas Operativos	Windows

8.Criterios de finalización y suspensión

Aprobación	Rechazo
Ejecución de las pruebas al 100%	No se ha ejecutado el 100% de las pruebas
Mínimo el 90% de aceptación, siempre y cuando el 10% restante no sean errores de alto impacto	Porcentaje de aceptación menor al 90%

9.Entregables

- Plan de pruebas.
- Especificación de Casos de Pruebas.
- Informes de Estado de las Pruebas.
- Evidencias de la ejecución de las pruebas.
- Reporte de incidentes.
- Informe de finalización o cierre de prueba