

A-Team

Equipo 8

Repositorio: https://github.com/ChristianLoza/MISO_Proyecto_final_I

Backlog: <https://m-ninos.atlassian.net/jira/software/projects/MISO/boards/2/backlog>

Miguel Angel Niño Suárez - m.ninos@uniandes.edu.co

León Britto Luis Alfredo - l.leonb@uniandes.edu.co

Christian Victor Loza Peralta - c.loza@uniandes.edu.co

Félix Edilson Acero Joya - acerofel@uniandes.edu.co

Estrategia de Pruebas

1. Aplicación Bajo Pruebas

1.1. Nombre Aplicación: SportApp

1.2. Versión: versión 1.0

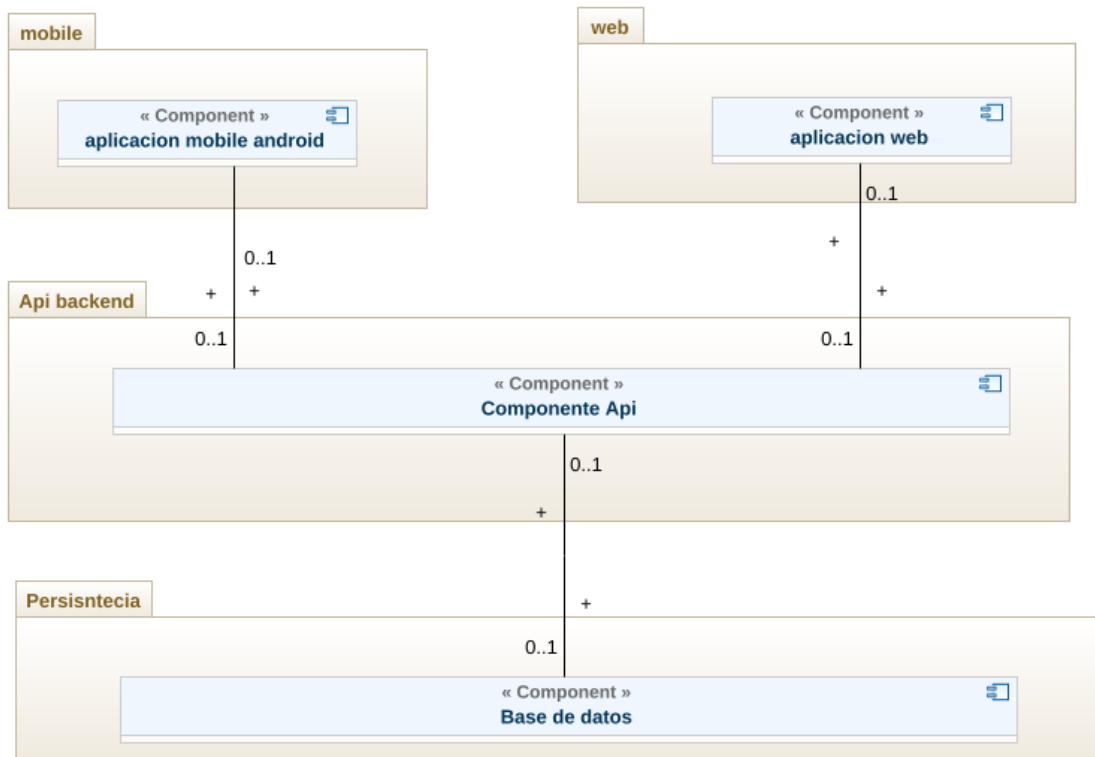
1.3. Descripción:

SportApp es una aplicación para el monitoreo e historial de personas que se ejercitan o quieren comenzar en el mundo del ejercicio, teniendo en cuenta el perfil de los usuarios tales como el alimenticio, deportivo y el demográfico para registrar la evolución de los usuarios

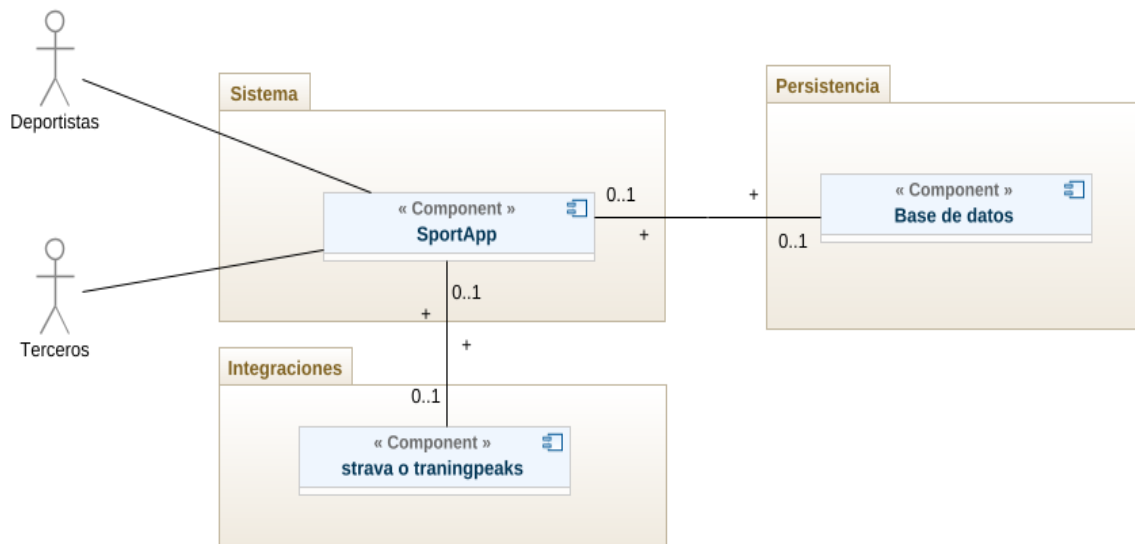
1.4. Funcionalidades Core:

- Registro de usuarios
- Registros de tercero
- Análisis de datos
- Integración con aplicaciones externas
- Visualización de eventos
- Crear eventos
- Crear plan de entrenamiento

1.5. Diagrama de Arquitectura:



1.6. Diagrama de Contexto:



2. Contexto de la estrategia de pruebas

2.1. Objetivos:

- Realizar pruebas unitarias de las funcionalidades descritas permitiendo detectar la mayor cantidad de errores
- Detectar fallas de usabilidad, vulnerabilidad y rendimiento mediante pruebas de integración
- Implementar scripts de automatización para usar con el framework Cypress de las funcionalidades

2.2. Duración de la iteración de pruebas:

Las pruebas unitarias y de integración se va a realizar durante el desarrollo y se ejecutaran en la integración continua, permitiendo asegurar la calidad del desarrollo esto será aplicado en el backend de la aplicación

2.3. Presupuesto de pruebas:

2.3.1. Recursos Humanos

Se contará con 4 ingenieros, los cuales se harán cargo de las pruebas unitarias, de integración y automatización con alta experiencia en diferentes proyectos ya ejecutados. Con conocimientos en Python, Angular, Javascript, Typescript, Cypress y contexto del proyecto

2.3.2. Recursos Computacionales

Cada ingeniero contara con una maquina con las siguientes características:

Sistema Operativo: Windows 10 Professional

RAM: 16GB

Procesador: Intel(R) Core(TM) i7-8565U CPU @ 1.80GHz 1.99 GHz

2.4. TNT (Técnicas, Niveles y Tipos) de pruebas:

Nivel	Tipo	Técnica	Objetivo
Sistema	Funciona	Manual	Encontrar bugs
Unidad	Caja blanca	Automatizada	Garantizar la funcionalidad constante del sistema y los nuevos escenarios
Integración	Positivas	Automatizada	Validar y verificar el sistema en las funcionalidades a sistematizar

Integración	Negativas	Automatizada	Comprobar el correcto despliegue de los mensajes para los flujos negativos o de errores
-------------	-----------	--------------	---

De acuerdo con lo mostrado en el cuadro anterior y los objetivos planteados en este documento se establece

que:

Las pruebas manuales, las cuales constituyen alrededor de cerca de un 20% de esfuerzo durante fases de entrega, están destinadas a encontrar errores en las funcionalidades de la aplicación, así como también detectar fallas en requisitos no funcionales como lo son la usabilidad, vulnerabilidad y rendimiento.

El 60% del esfuerzo y del presupuesto están destinados a hacer Automatización, enfocándose principalmente en la ejecución automatizada de pruebas unitarias y pruebas de integración que van a permitir que los escenarios positivos y negativos de la aplicación sean validados en las funcionalidades desarrolladas y en la medida que se integran nuevas funcionalidades

Se espera que de esta forma al ingresar nuevo desarrollo en cada iteración se pueda contar con el 60% de cobertura de pruebas automatizadas y funcionales