

# Propuestas de pruebas

05/11/17

Ing. En Software  
Manuel Flores  
Ing. De Software

Arriola Valencia David Alexis



## Definición del proyecto

Restaurante digital.

El proyecto se basa en un restaurante “digital” donde la propuesta es resolver el problema de la rapidez en la que se ofrece servicio a un comensal, como por ejemplo, falta de meseros o mala atención. Esta propuesta nos dice que a través de dispositivos electrónicos (Tabletas) el cliente puede elegir la comida que desea, sin estar a la espera de ser atendido o ser interrumpido durante su comida, permitiendo así, estar más cómodo en una privacidad casi total, de la misma forma se le permite al restaurante como empresa reducir el gasto en empleados en el sentido de que no necesitara mesero, y solo se reducirá al hecho de que necesitará personal para entregar el servicio a la mesa. En la entrada el comensal ingresara con cuantas personas viene acompañada y la aplicación le mostrara cuales mesas con la capacidad para las personas registradas están disponibles tanto como una fotografía de la ubicación, al llegar a su mesa, los comensales tomaran la tableta que está en sus respectivos lugares, con una interfaz gráfica con imágenes y el menú con categorías de entrada, postres, etc. Para el funcionamiento del proceso del pedido de orden, cada producto tendrá un ID, el cual se ira tomado de una base de datos para que esta sea localizada en la base de datos donde muestre todas las características pertenecientes a este, donde se mostrara lo que se está ordenando en un pantalla a la cocina conforme en el orden que se fue ordenando, las tabletas tendrán un nombre e ID donde con solo eso se sabrá de que mesa proviene la orden, cada que ordene tendrá dos opciones, la de seguir ordenando y la de cerrar orden, donde a raíz de eso se notificara el total a pagar y se le preguntara si desea pagar en efectivo o con tarjeta, donde así, el “mesero” le llevara, ya sea la terminal o a tomar el dinero. Una vez dado la opción pagar, se generara automáticamente una “nueva hoja” donde se irán registrando las nuevas órdenes para el nuevo comensal.

Elección de 3 pruebas aplicables al proyecto.

Prueba de sistema.

Objetivos:

- Verificar que todos los requerimientos se cumplan.
- Asegurarse que cada componente funcione correctamente y se comunique correctamente con la base de datos.
- Verificar el funcionamiento correcto de las interfaces.
- Asegurarse que todos los dispositivos estén bien enlazados y que no se genere error al momento del cobro.
- Verificar que sea intuitivo para el cliente con facilidad de comprensión para su uso.

Justificación:

Se eligió porque se busca discrepancias en el sistema y los requerimientos. Ya que se encarga de hacer cumplir las exigencias de los requerimientos acordados para poder tener una mejor funcionalidad y calidad.

## Prueba de aceptación.

### Objetivos:

- Satisfacer al dueño con la funcionalidad y eficacia del producto entregado.
- Satisfacer a los clientes con el diseño, siendo agradable a la vista para ellos.
- Generar confiabilidad con el dueño de la empresa en el que no habrá ningún fallo con su producto.
- Generar a los clientes confianza en el uso de pago con tarjeta.

### Justificación:

Se eligió porque es un producto que va orientado a los clientes, donde si no es del gusto de ellos, básicamente no se cumplen los requisitos, donde este nos permite hacer pruebas para ver la aceptación de los clientes, donde la aceptación de la mayoría nos concierne como un producto que cumple todos los requisitos.

## Prueba de regresión.

### Objetivos:

- Verificar que los cambios hechos al código no afectan la funcionalidad de otro modulo o dispositivos.
- Encontrar errores en el sistema.
- Encontrar fallas en el sistema que puedan causar errores como una divergencia funcional (Que no haga lo que se suponía que hiciese).
- Determinar el cumplimiento de los requerimientos.

### Justificación:

Se eligió esta prueba, porque es la que determinara el correcto funcionamiento del producto, dando garantía a que el producto no tendrá errores al menos en un 99%, ya que en esta prueba, se supone que se arreglan en su totalidad todos los errores encontrados.