

# Supuesto 2

## Daniel Antonio Gil Durán

Creación de un plan de pruebas para una aplicación de música en línea.

Plan de pruebas que incluya:

Objetivos de las pruebas, tipos de pruebas realizadas, criterios de aceptación, recursos necesarios, calendario de ejecución.

Funcionalidad: hay que verificar que las funciones básicas de la aplicación, funcionen según lo previsto, por ejemplo la reproducción de música, crear una lista propia.

Compatibilidad: la aplicación ha de ser compatible con todos los navegadores y dispositivos.

Rendimiento: el rendimiento de la aplicación lo mediremos en tiempos de carga, la velocidad de la reproducción de la música.

Escalabilidad: habrá que comprobar que la aplicación se maneja un aumento significativo en el número de usuarios concurrentes.

Seguridad: la información que meta el usuario en la aplicación ha de estar protegida y no ha de haber vulnerabilidades.

Tipos de pruebas: habrá que hacer pruebas de tipo unitarias, que es que los componentes individuales han de funcionar correctamente; unas pruebas de integración, que es que todo se integre bien; de sistema que es que cumpla con los requisitos y especificaciones dados; de interfaz de usuario, que es que sea una interfaz fácil e intuitiva para el usuario; de rendimiento, que es que habrá que ver la velocidad con la que carga la música por ejemplo, o la carga de la aplicación misma; de seguridad, que es que hay que identificar y corregir las posibles vulnerabilidades; de compatibilidad, que es que funcione correctamente en todos los navegadores y dispositivos.

Criterios de aceptación:

Funcionalidad: Todo ha de funcionar correctamente, que la música no se corte.

Compatibilidad: La aplicación ha de ser compatible en todas las versiones de navegadores y dispositivos.

Rendimiento: Ha de cargar rápido

Escalabilidad: La aplicación ha de escalar rápido, que llegue a mucha gente en poco tiempo

Seguridad: No tiene que tener vulnerabilidades y la información del usuario ha de estar protegida correctamente.

Usabilidad: Una interfaz intuitiva y fácil de entender.

Recursos necesarios:

Un equipo de desarrollo, dispositivos de prueba, unas herramientas de automatización de las pruebas, y un ambiente de pruebas que este separado del entorno de producción.

El calendario de ejecución seria:

En las 2 primeras semanas haríamos las pruebas unitarias y de integración, despues en las 2 semanas siguientes haríamos pruebas de sistema y de la interfaz de usuario, en las sigueintes 2 tambien, haríamos las pruebas de rendimiento y de escalabilidad, despues en las 2 siguientes haríamos las de seguridad y compatibilidad, cabe destacar que durante esos periodos de 2 semanas en todas estas pruebas siempre trataríamos de corregir cualquier error que se vea y/o detecte, en la siguiente semana deberíamos de tener un informe de resultados y revisar todo de nuevo por si se llega a encotrar algun error, y en lo que seria la ultima semana pues que el cliente acepte el producto.

Ejecución de las pruebas:

En este proyecto hemos detectado que el rendimiento de esta aplicación no es muy rápido ya que se tiene que conectar a un servidor que no es muy bueno, por tanto habría que conseguir uno mejor.

También hemos visto que la seguridad suele tener unos cuantos fallos, por tanto tenemos que centrarnos mas en ello y que nuestros usuarios se sientan seguros cuando están utilizando la aplicación.

En la interfaz no tenemos casi problemas, simplemente hay que corregir en colores y poco más. El acceso que tiene para las listas propias y con la barra de busqueda que tiene, la aplicación ahí funciona correctamente, no hay quejas ni fallos.

No esta escalando la aplicación como pensabamos, la competencia es dura y dificil de superar, por tanto tenemos que mejorar en el marketing y tirar de ofertas en servicios.

La funcionalidad de la aplicación esta siendo bien aunque a veces por culpa del servidor puede llegar a verse afectada.

Y el tema de compatibilidad, tenemos problemas con el sistema ios, y safari, vamos con todo apple, que siempre se queja de todo y nos pide mas y mas, tendremos que resolver eso si, en el resto de casos la aplicación es compatible perfectamente con todas las versiones de chrome, de opera, en todos los dispositivos no hay fallos, quitando apple claro.

Análisis del resultado:

Los resultados que hemos obtenido han sido la gran mayoría positivos, exceptuando la velocidad de la aplicación y todo el tema de apple. Son cosas que tenemos que trabajar en ello y que pronto se podrán arreglar, no son problemas muy grandes y de difícil solución. Obviamente fastidia que la aplicación no vaya a la velocidad que teníamos pensado, pero pronto lo arreglamos.

Lo mejor que podemos hacer para la mejora del software, yo creo que es que sea más ligero y que por tanto así nos sea todo más llevadero y sencillo de trabajar.

El usuario final al probar nuestra aplicación ha detectado de lo que hemos hablado anteriormente, que la aplicación va algo lenta con la conexión al servidor y que en los dispositivos apple no funciona correctamente todas las funciones que proporcionamos con nuestra aplicación y que tenemos que hablar con el equipo que se encarga de hacerlo compatible con sistema ios.

<https://github.com/Danantogol/uso-de-github/wiki> este es el enlace a github