DOCUMENTO PLAN DE PRUEBAS

Ebanistería León

Versión: 1.2

**HISTORIAL DE REVISIÓN**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **VERSIÓN** | **ELABORACIÓN** | | **REVISIÓN** | | **APROBACIÓN** | |
| **Fecha** | **Responsable** | **Fecha** | **Responsable** | **Fecha** | **Responsable** |
| 1.0 | 28/02/2022 | Alexander Correa-Diaz | 03/03/2022 | Gojan Holguin |  |  |
| 1.1 | 03/05/2022 | Alexander Correa-Diaz | 17/03/2022 | Gojan Holguin |  |  |
| 1.2 | 07/06/2022 | Alexander Correa-Diaz | 0/06/2022 | Gojan Holguin | 09/06/2022 | Edwin Narvaez |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

**CAMBIOS RESPECTO A LA VERSIÓN ANTERIOR**

|  |  |
| --- | --- |
| **VERSIÓN** | **MODIFICACIÓN RESPECTO VERSIÓN ANTERIOR** |
| 1.0 | Creación del documento |
| 1.1 | Se adicionaron casos de prueba requeridos |
| 1.2 | Se realizaron cambios de redacción en el documento según solicitud del instructor |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Tabla de contenido**

[1. Introducción 3](#_heading=h.3dy6vkm)

[2. Alcance 3](#_heading=h.1t3h5sf)

[3. Definiciones, siglas y abreviaturas 3](#_heading=h.4d34og8)

[4. Responsables e involucrados 4](#_heading=h.2s8eyo1)

[5. Plan De Pruebas 4](#_heading=h.17dp8vu)

# 1. Introducción

La familia León ha tenido una carpintería por 20 años donde han podido satisfacer la necesidad de productos en madera para el municipio de Circasia. En dicho territorio, se han caracterizado por la entrega de productos a la medida, lo cual les ha permitido diferenciarse de otras empresas madereras.

Mediante el voz a voz, han estado recibiendo visitas de personas de otros sectores del departamento interesados en sus productos. Sin embargo, cuando el contacto es telefónico, se ha presentado un inconveniente a la hora de realizar el mercadeo de los productos dado que no poseen página web, ni redes sociales. Por lo tanto, no pueden mostrar los productos generando pérdida de ventas.

En este documento se hablará sobre el plan de pruebas general del proyecto Ebanistería León, una plataforma web para la venta de productos de madera artesanales, se hablará sobre los casos de prueba planeados para cada módulo de la aplicación y sobre los responsables del proyecto

# 2. Alcance

El proyecto Carpintería León es un desarrollo web responsive que le permitirá al negocio familiar tener contacto con los clientes que no pueden visitar sus instalaciones físicas. Así las cosas, los vendedores se podrán apoyar en dicha aplicación para mostrar los productos que se ofrecen al público mediante categorías. Inicialmente, este desarrollo se ha planeado lanzarse para el municipio de Circasia, Quindío.

# 3. Definiciones, siglas y abreviaturas

* **Inventario**: Cantidad de insumos que se tienen en restaurante para preparar los productos.
* **Frecuencia de venta**: Cantidad de veces que se vende un producto en un tiempo
* **Aplicación web**: Es un programa para ser ejecutado pc, en teléfonos o tabletas que permiten realizar actividades que brindan valor agregado al usuario.
* **Front-end**: Es el encargado de la conversión de datos de una interfaz gráfica para que el usuario pueda interactuar con la información
* **Back-end**: Es la persona encargada de programar componentes como funcionalidades, bases de datos, formularios, entre otros.
* **DBA**: Es la persona encargada de los aspectos técnicos, tecnológicos, científicos y legales de bases de datos
* **Diseñador**: Persona encargada de la arquitectura, módulos, interfaces y datos de un sistema para satisfacer requisitos.
* **Soporte**: Persona encargada de solucionar problemas de red, configurar sistemas operativos, optimizar conexiones remotas, entre otras.
* **Ebanistería:** Especialización del campo de la carpintería la cual se enfoca en construcción de muebles
* **Mueble:** Conjunto de objetos que sirven para facilitar los usos habituales en casas y oficinas. Estos objetos sirven para facilitar las actividades cotidianas de las personas como, por ejemplo: comer, dormir, descansar con la ayuda de artículos como cocina, cama, silla.
* **Inventario:** Es la materia prima y productos terminados o en proceso productivo que tiene una empresa

# 4. Responsables e involucrados

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Tipo (Responsable/ Involucrado)** | **Rol** |
| Marlon Andrés Campo Amórtegui | Responsable | Development Team |
| Gojan Holguín | Responsable | SCRUM Master |
| Michael Stiven Valencia | Responsable | Development Team |
| Alexander Correa Díaz | Responsable | Development Team |

# 5. Plan De Pruebas

Los módulos del sistema que se probarán son siguientes:

* Se probará si el Módulo de Usuarios permite a los usuarios registrarse, iniciar sesión y contactarse con servicio al cliente.
* En el módulo Productos, se examinará si los usuarios pueden observar los productos publicados en las secciones de productos, productos más vendidos, productos mejor calificados y promociones.
* Se examinará si en el Módulo de Producción es posible organizar las ventas por fecha, así como también ver los productos en proceso, terminados y en reproceso.
* Se verificará que el módulo Compras – ventas permita a los usuarios registrados comprar productos y observar su historial de compras

**5.1 Modulo Compras / Ventas**

El Módulo Compras / Ventas le permite a los usuarios recorrer todo el flujo relacionado con la compra de los artículos expuestos en el sitio web de la “Ebanistería León”.

**5.1.2 Casos de prueba planeados para el módulo Compras / Ventas**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| CP1 – Sección Comprar | Se verificará que los usuarios registrados puedan realizar compras de los productos expuestos en la aplicación y que dichas órdenes lleguen a la sección de producción | HU14 – Comprar producto  HU12 – Orden de producción |
| CP2 – Funcionamiento pasarela de pagos | Se comprueba que la información recibida en pasarela de pagos sea la seleccionada por el cliente y posteriormente y al realizar el pago, dicha información sea recibida en Historial de compras | HU14 – Comprar producto |
| CP3 – Historial de compras | Se realizará la compra de un artículo y después se consultará el historial de compras donde deberá estar la compra recién realizada | HU4 – Historial de compras |

**5.2 Modulo Gestión de Usuarios**

Este módulo permite realizar las actividades básicas para la gestión de los usuarios como por ejemplo inicio de sesión y registro.

**5.2.1 Casos de prueba planeados para el módulo Gestión de Usuarios**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| CP4 – Ventana Log in | Se confrontará con el uso de un usuario de prueba que dichas credenciales permitan el ingreso al aplicativo y se brinde acceso a comprar productos, así como también a historial de compras | HU1 – Iniciar sesión |
| CP5 – Ventana de Registro | Se ingresarán los datos solicitados en la interfaz de registro y se verificará que dicho usuario pueda acceder a los permisos respectivos como por ejemplo historial de compras el cual estará vacío | HU2 – Registro |
| CP6 – Atención al Cliente | Se comprobará que los usuarios puedan contactarse con servicio al cliente mediante la interfaz de contáctenos. En esta pantalla, se escribirá una dirección de correo electrónico y un mensaje de texto de prueba el cual debe llegar al correo oficial de la Ebanistería | HU16 – Atención al cliente |
| CP7 – Restablecer Contraseña | Se corroborará que se pueda restablecer la contraseña. Para realizar este proceso, se deberá primero dar clic en el icono del usuario, segundo dar clic en “Restablecer contraseña”. Allí, se creará una nueva contraseña y deberá aparecer un “Pop Up” que presente la actividad realizada | HU3 – Restablecer Contraseña |
| CP8 – Cambio de Contraseña | Se contrastará que los usuarios puedan cambiar la contraseña. Para realizar esta actividad, se ingresará a la interfaz de cambio de contraseña desde un usuario que ya esté registrado.  Allí, se cambiará la contraseña y deberá aparecer un PopUp que indique que la actividad ha sido realizada con éxito | HU7 – Cambio de Contraseña |

**5.3 Módulo Gestión de Productos**

Este módulo permitirá realizar las actividades relacionadas con la publicación de productos, así como también que todos los usuarios puedan visualizar los artículos disponibles para ser comprados

**5.3.1 Casos de prueba planeados para el módulo Gestión de Productos**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| CP9 – Página de inicio | Se verificará que todos los usuarios al ingresar al sitio web puedan visualizar los productos disponibles para ser comprados, las categorías y un menú hamburguesa que permita desplazarse entre productos, categorías, inicio de sesión, registrarse y contáctenos | HU17 – Página de Inicio |
| CP10 – Ver más | Se confirmará que se pueda ver más información de los productos al dar clic en el hipervínculo “Ver más” como nombre del artículo, color, medidas, precio y un botón para proceder a comprar el artículo | HU17 – Página de Inicio |
| CP11 – Publicación de Productos | Se ratificará que el formulario de publicación de productos funcione. Para esto, se dará clic en adicionar productos donde se desplegará un formulario con la información del artículo a cargar. Se debe rellenar la información solicitada y posteriormente, se presentará un PopUp con la confirmación de la carga del producto al sitio web. Después, se debe verificar que el producto cargado realmente se encuentre en la sección de productos publicados. | HU11 – Publicación de Productos |
| CP12 – Publicación de Promociones | Se validará que los productos que sean seleccionados para estar en la sección de promoción realmente se puedan visualizar en dicha interfaz. Para esta actividad, es necesario ingresar con el rol de administrador. Luego, se debe dar clic en listado de productos y después, se debe activar la opción de publicar en la sección “Promoción” | HU11 – Publicación de Productos |

**5.4 Módulo Gestión de Producción**

Este módulo facilitará el control de las actividades relacionadas con la producción de los artículos vendidos en el sitio web

**5.4.1 Casos de prueba planeados para el módulo Gestión de Producción**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| CP13 – Ventas por fecha | Se verifica que se puedan visualizar solo los productos vendidos en un periodo de tiempo determinado. Para esto, se debe ingresar con el usuario administrador o producción a la interfaz ventas por fecha y después, se debe ingresar en los campos respectivos, las fechas deseadas y luego se debe dar clic en buscar. En dicho momento, se debe verificar que solo se relacionen artículos que fueron vendidos entre las fechas elegidas | HU18 – Ventas por fecha |
| CP14 – Pedidos en Proceso | Se evidencia un listado de los productos que se encuentran en proceso. Para esto se debe ingresar con el usuario administrador o usuario de producción y dar clic en la interfaz tabla pedidos. Allí, deben estar todos los productos en proceso. | HU8 – Pedidos en Proceso |
| CP15 – Pedidos Terminados | Se confronta que los resultados sólo sean los pedidos terminados. Para esto se debe ingresar con el usuario administrador y dar clic en la interfaz “Tabla Pedidos”. Allí, se deben exponer los productos que estén listos para ser entregados. | HU9 – Productos Terminados |
| CP16 – Pedidos Pendientes | Se comprobará que este apartado presente los órdenes de producción que estén a la espera de iniciar su proceso productivo. Para esto, se debe ingresar con el usuario administrador o usuario de producción y dar clic en la interfaz “Órdenes de Producción” donde se mostrará el listado de artículos que deberán ser creados | HU13 – Pedidos Pendientes |
| CP17 – Asignar Rol | Se verificará que el usuario administrador pueda asignar rol de usuario de producción al trabajador de la fábrica encargado de gestionar el módulo de producción. Para esto, el usuario administrador debe ingresar al sistema, luego debe ir a la interfaz de asignar rol y por último, debe dar clic en “Estado”, dicho icono debe pasar a un color verde. Se deberá confirmar que dicho usuario tenga pueda navegar en las interfaces de producción y pueda realizar cambios a las mismas | HU5 – Asignar Rol |