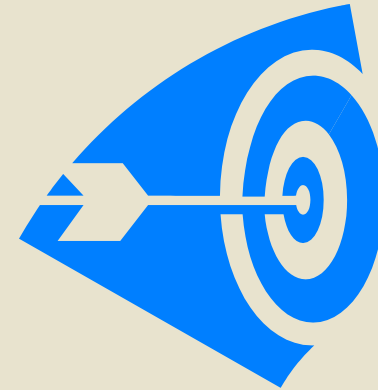
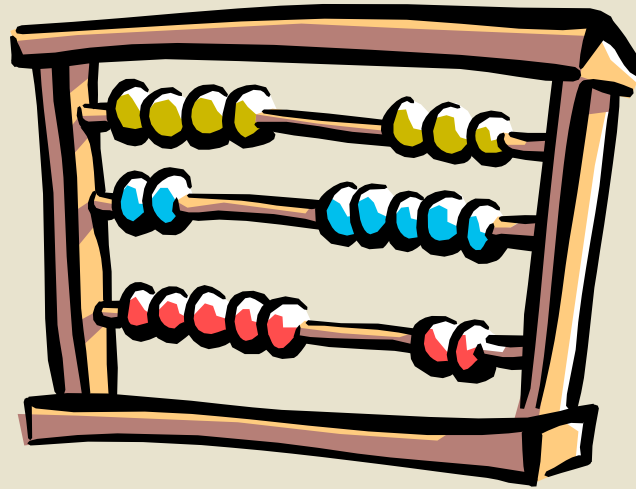


CASOS DE PRUEBA



Elaborado por: Yolanda Martínez Treviño

CASOS DE PRUEBA, ¿PARA QUÉ?

- La idea es identificar los casos necesarios para verificar que el programa funcione como debe de funcionar.
- Los casos de prueba son útiles para:
 - Identificar todos los casos que se deben considerar al programar.
 - Una vez realizado el programa, probarlo de manera completa.

IDEAS PARA GENERAR BUENOS CASOS DE PRUEBA

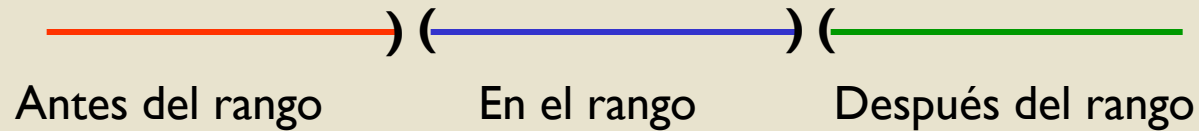
- Al pensar en los casos de prueba es necesario pensar en los grupos de datos que tienen el mismo comportamiento dentro del programa y tomar un dato de cada uno de estos grupos.

Los grupos de datos pueden estar delimitados por:

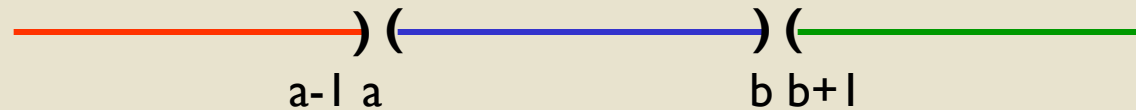
- un rango de valores
por ejemplo el número de mes
- un conjunto de valores
por ejemplo los números pares

SI ES UN RANGO DE VALORES

- Hay 3 grupos de datos:



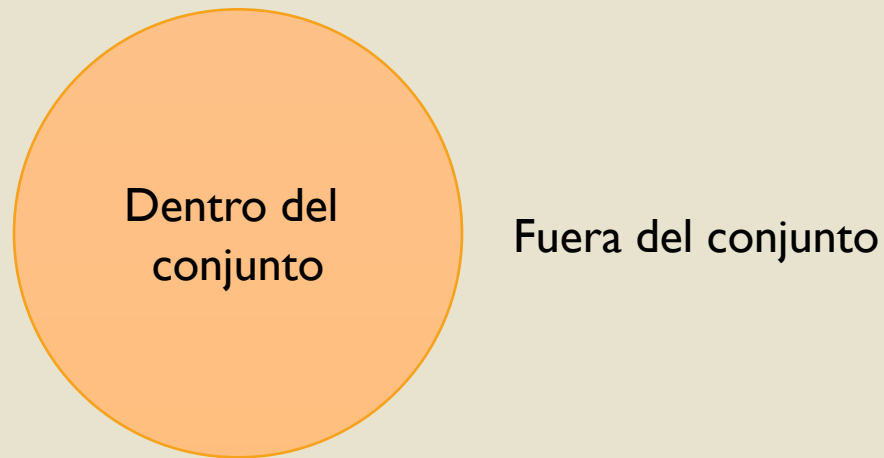
- La teoría dice que se deben probar los valores



El valor **$a-1$** , el valor **a** , el valor **b** y el valor **$b+1$** .

SI ES UN CONJUNTO DE VALORES

- Hay 2 grupos de datos:



- Entonces se generan 2 casos de prueba

Dentro del conjunto y fuera del conjunto.

PARA PROBAR UNA REPETICIÓN

Cuando se trata de probar una repetición se recomienda considerar los siguientes casos:

- Que se salte toda la repetición (si tiene sentido de acuerdo con el problema).
- Que pase por la repetición 1 vez.
- Que pase por la repetición 2 veces.
- Que pase por la repetición más de 2 veces.

PARA PREPARAR LOS CASOS DE PRUEBA

Para preparar un caso de prueba es necesario:

- definir un valor para cada uno de los datos de entrada y
- calcular los resultados o datos de salida que se obtendrán con dichos datos de entrada.

EJEMPLO DE PLAN DE PRUEBAS

Problema:

Escribe un diseño para verificar si un precio es válido o no lo es.
Es válido si es un valor positivo y no lo es si es negativo o cero.

Plan de Prueba:

Casos	Datos de Entrada	Resultado Esperado
1	-20	No es válido
2	35	Es válido
3	0	No es válido

ACLARACIÓN

El contenido de esta presentación ha sido adaptado de técnicas de pruebas existentes en Ingeniería de Software, pero es una versión simplificada para ser utilizada en cursos introductorios de programación.