Universidad de Sevilla  
Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática



Grado en Ingeniería Informática – Ingeniería del Software  
Diseño y Pruebas II

Curso 2023 – 2024

**Grupo:** C1.014

**Repositorio**: https://github.com/dedece65/Acme-SF-D01.git

**Fecha**: 15/02/2024

|  |  |
| --- | --- |
| **Integrante del grupo** | **Correo** |
| Chico Castellano, Álvaro | alvchicas@alum.us.es |
| del Castillo Piñero, Daniel | dandelpin@alum.us.es |
| García Abadía, Enrique | enrgaraba@alum.us.es |
| Linares Barrera, Jaime | jailinbar@alum.us.es |
| Pérez Fernández, Ibai | ibaperfer@alum.us.es |

**Historial de versiones**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Versión** | **Fecha** | **Descripción de los cambios** |
| V1.0 | 15/02/24 | Creación del documento |

**Tabla de revisiones**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Número de revisión** | **Fecha** | **Descripción** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Índice de contenido**

[**1.** **Resumen ejecutivo** 2](#_Toc158901674)

[**2.** **Introducción** 2](#_Toc158901675)

[**3.** **Contenido** 3](#_Toc158901676)

[**4.** **Conclusiones** 3](#_Toc158901677)

[**Bibliografía** 4](#_Toc158901678)

# **Resumen ejecutivo**

Intentionally blank

# **Introducción**

En este documento se expondrá el conocimiento sobre el testing de un sistema software que poseía el grupo antes del comienzo de la asignatura de Diseño y Pruebas II.

# **Contenido**

Antes de cursar la asignatura de Diseño y Pruebas 2 se dio una introducción al testing en Diseño y Pruebas 1 donde se aprendió lo básico. Nosotros sabemos que el objetivo del testing es comprobar los requisitos que no estén correctamente implementados. Estas pruebas se ejecutan sobre un SUT (sujeto bajo prueba) y son implementados y ejecutados por los testers. En anteriores proyectos hemos implementado pruebas unitarias en la capa lógica y otros tests informales en la capa de presentación. Sin embargo, al no haber utilizado la misma tecnología escogida en este caso en anteriores proyectos no contamos con el conocimiento necesario para poder testear nuestro proyecto de una forma eficiente y confiable.

# **Conclusiones**

Aunque dispongamos del conocimiento suficiente para testear un sistema casi completamente, tan solo hemos hecho esto en proyectos con otras tecnologías por lo que esperamos que a lo largo del curso aprendamos a utilizar esos conocimientos con estas nuevas tecnologías.

# **Bibliografía**

Intencionalmente en blanco