

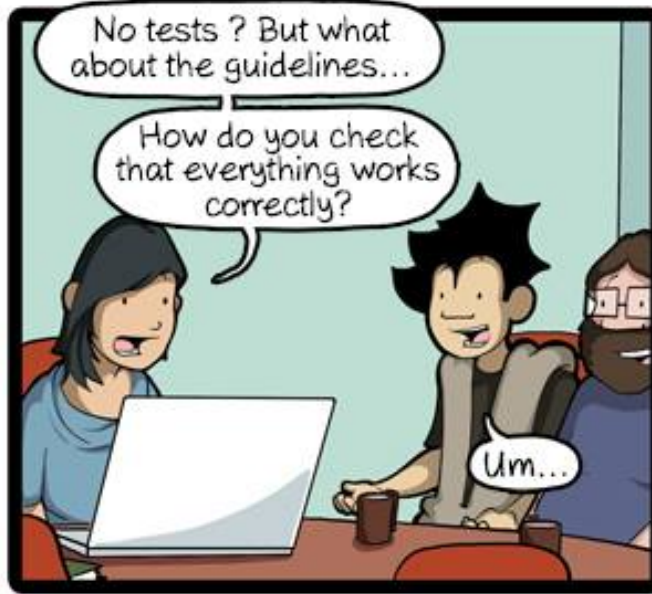
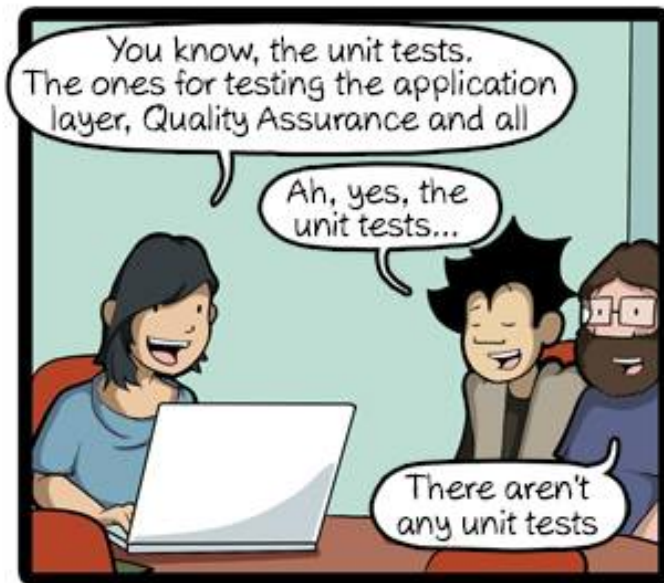


# Metodología de Sistemas I

Año 2019  
2° cuatrimestre

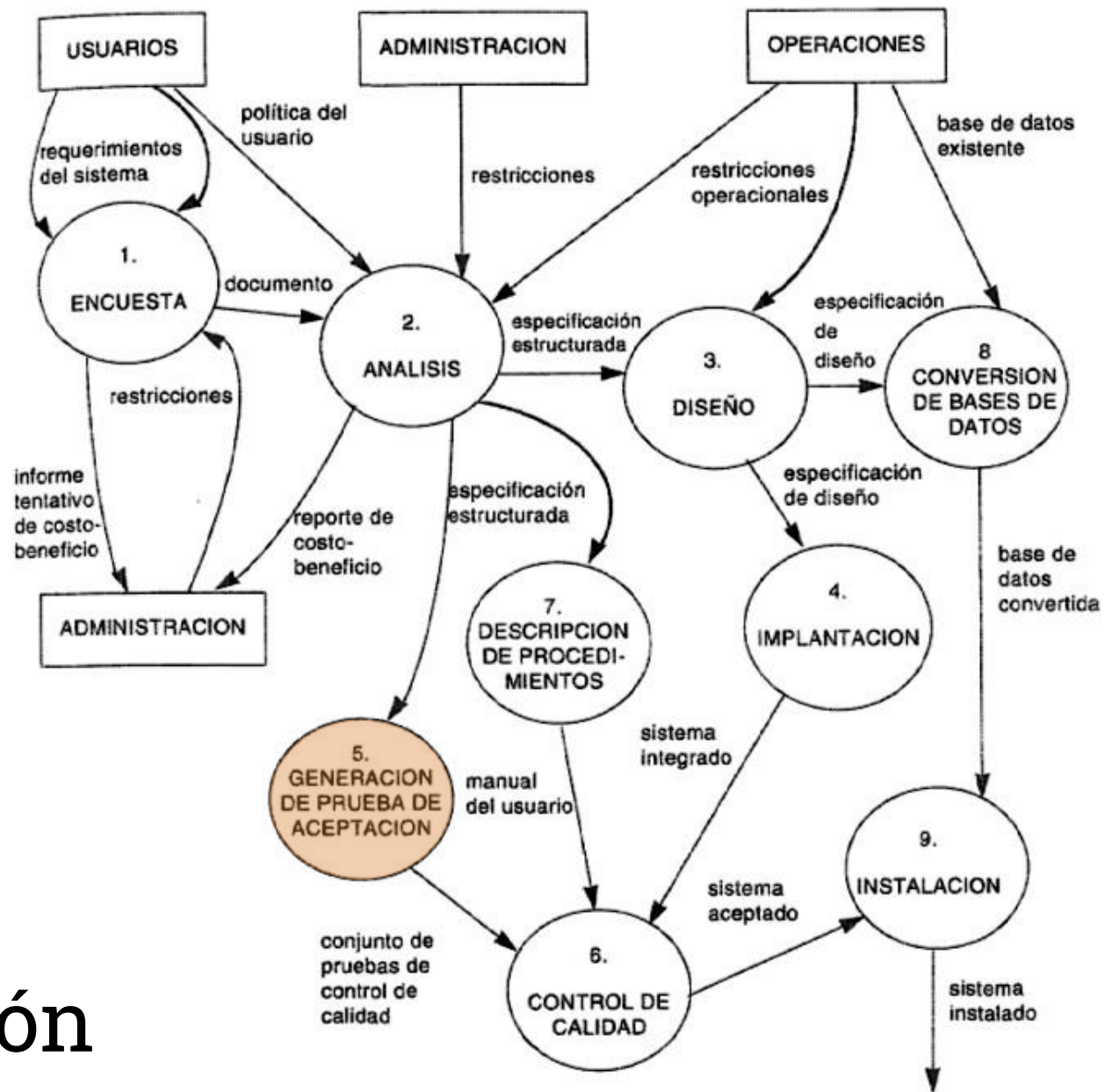
Ricardo Aiello  
Germán Scarafilo

pruebas



CommitStrip.com

# Generación de pruebas de aceptación

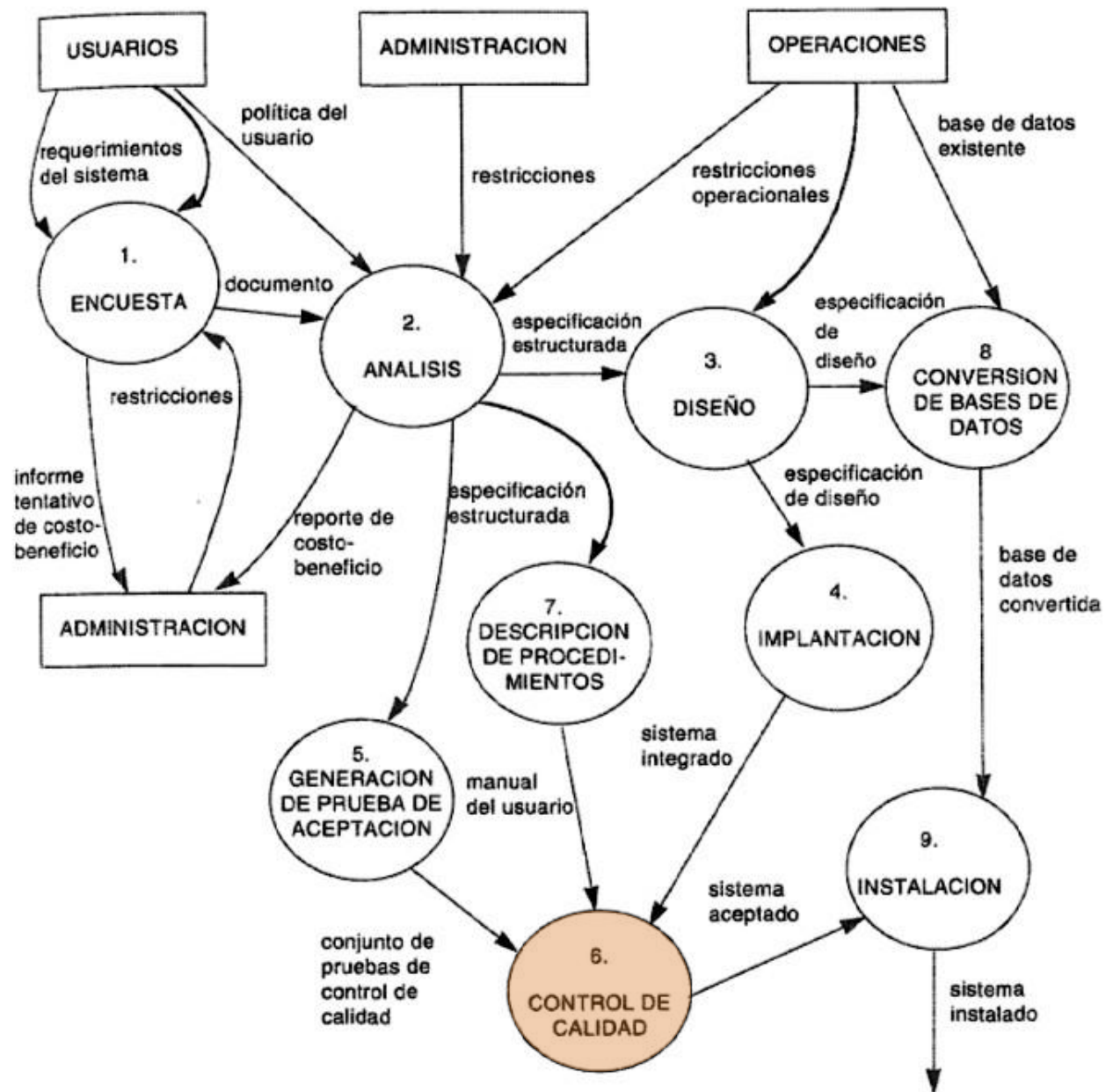


# generación de pruebas de aceptación

preparación de evaluación funcional  
en conjunto con los usuarios

*porque, como sabemos, puede fallar*

# Control de calidad



# control de calidad

ejecución de pruebas de aceptación  
para garantizar la calidad mínima  
exigible del sistema

# pruebas

- se crean  
*en la actividad de Generación de pruebas de aceptación*
- se ejecutan  
*en la actividad de Control de calidad*
- toman tiempo  
*probablemente la mitad del destinado al desarrollo*
- constituyen un proceso iterativo  
*cada tanda verifica lo identificado en la anterior*
- pueden ser manuales o automáticas



# plan de prueba

*documento organizado, más o menos formal, según el caso*

- propósito de las pruebas  
*su objetivo, y la parte del sistema que se estará probando*
- localización, horario y responsables  
*dónde y cuándo se harán, y quién(es) estará(n) a cargo*
- descripciones  
*entradas a proveer, salidas y resultados esperados*
- procedimientos  
*cómo ejecutarla, cómo capturar y analizar los resultados*
- resultados  
*se agregan luego de ejecutarla*

estrategias

# enfoque ascendente

- comienza con módulos individuales y los prueba de manera separada  
*las famosas pruebas de unidad, de módulos o de programas*
- va combinando los módulos probados en unidades cada vez más grandes  
*todavía de manera separada*
- finalmente, prueba el sistema completo  
*pruebas de sistema, seguidas de las pruebas de aceptación que el usuario ejecute con sus propios casos de prueba*

# enfoque descendente

- comienza con un esqueleto del sistema  
*ejercitando principalmente las interfaces entre subsistemas*
- continúa con aspectos más detallados  
*verificando el funcionamiento interior de cada módulo,  
y bajando de nivel hasta alcanzar los más pequeños*

# tipos de prueba

según momento del proyecto

# caja negra

se conocen las entradas y salidas,  
pero no el algoritmo

*puede realizarse al finalizar el análisis*

# caja blanca o “de vidrio”

basada en la lógica  
de un programa existente

*requiere diseño e implantación*

# tipos de prueba

según aspecto a verificar



# funcional

asegurar que el sistema  
realice sus funciones normales <sup>1</sup>  
de manera correcta

*1- los requisitos funcionales*

# de recuperación

asegurar que el sistema  
pueda recuperarse adecuadamente  
de diversos tipos de fallas

# de desempeño

asegurar que el sistema  
cumpla con las especificaciones<sup>1</sup>  
de volumen de datos/transacciones  
y tiempo de respuesta

*1- volcadas en el modelo de implantación del usuario*

# exhaustiva

asegurar un comportamiento perfecto  
cubriendo todas las situaciones posibles  
que podría enfrentar el sistema

*claramente, esto no es viable en sistemas complejos*

bibliografía

# análisis estructurado moderno

- Cap. 5: El ciclo de vida del proyecto
- Cap. 23: Programación y prueba

