

*Capstone: Fase 2*

*–Plan de pruebas de software, proyecto:*

“Delicias Caseras”

***Plan de Pruebas de Software***

*Alumnos:*

* Patrick Fraga Larraín.
* Christopher Fraga Larraín.
* Diego Fernández Fuentes

*Profesor:* Luis Alberto Bravo Yanes.

*Asignatura: Capstone.*

*Sección:* PTY4614.

**Información general**

* **Nombre del Proyecto**: Delicias Caseras.
* **Fecha de Inicio de Pruebas**: 04-10-2024.
* **Fecha de Finalización de Pruebas**: 07-10-2024.
* **Responsable de Pruebas**: Patrick Fraga, Christopher Fraga, Diego Fernández Fuentes.
* **Equipo de Pruebas**: Patrick Fraga, Christopher Fraga, Diego Fernández Fuentes.

**Objetivos del Plan de PRUEBAS**

* Asegurar que la aplicación web “Delicias Caseras” funcione de manera correcta, acorde a los requisitos requeridos.
* Identificar posibles fallos para posteriormente corregirlos antes de la puesta en marcha.
* Asegurar que la aplicación sea intuitiva y fácil de usar para todos los usuarios de esta.

**Alcance de las pruebas**

* **Pruebas Funcionales**: Revisar que efectivamente las funcionalidades de la aplicación cumplan con su propósito.
* **Pruebas de Usabilidad**: Evaluar la experiencia del usuario y la facilidad de uso de la interfaz.
* **Pruebas de Rendimiento**: Medir la velocidad y la capacidad de respuesta de la aplicación bajo carga.
* **Pruebas de Seguridad**: Asegurar que los usuarios correspondientes puedan acceder a las funciones correspondientes y no puedan acceder a las funciones del propio administrador.
* **Pruebas de Compatibilidad**: Verificar el funcionamiento de la aplicación en diferentes navegadores.

**Estrategia de pruebas**

* **Tipos de Pruebas**:
  + Pruebas Manuales.
  + Pruebas Automatizadas (para funcionalidad crítica).
  + Pruebas de caja negra.
  + Pruebas de caja blanca o transparente.
* **Herramientas de Pruebas**:
  + **Pruebas de código estatico**: Sonarqube.
  + **Automatización**: Selenium.
  + **Pruebas de vulnerabilidad**: OWASP ZAP.
  + **Pruebas de carga y estrés:** Jmeter.

**Criterios de éxito**

La satisfacción del usuario final debe ser superior al 80% en las pruebas de usabilidad.

La aplicación debe manejar al menos 20 usuarios simultáneos sin degradación del rendimiento.

**Recursos necesarios**

* **Hardware**: Un computador que haga de servidor, al menos un i5 9400 con 16gb de Ram DDR4 y un NVME de 1TB.
* **Software**: Herramientas de automatización y gestión de pruebas.
* **Personal**: Miembros del equipo de pruebas con experiencia en las herramientas seleccionadas.

**Clasificación de Defectos**

* **Crítico**: Impide el uso de la aplicación (ej. caídas del sistema).
* **Alto**: Funcionalidad importante no funciona (ej. errores en la gestión de pedidos).
* **Medio**: Defecto que afecta la usabilidad (ej. problemas en la interfaz de usuario).
* **Bajo**: Defecto menor que no afecta la funcionalidad (ej. errores tipográficos).