# 

# Plan de Pruebas - Pixel Store

Ian Rodríguez

Diego Guerra

Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) 2025

Contenido

[Plan de Pruebas - Pixel Store 1](#_Toc199197893)

[1. Introducción 3](#_Toc199197894)

[2. Objetivo del Plan de Pruebas 3](#_Toc199197895)

[3. Alcance de las Pruebas (¿Qué se va a probar?) 3](#_Toc199197896)

[4. Fuera del Alcance 4](#_Toc199197897)

[5. Tipos de Prueba / Estrategia (¿Cómo se ejecutarán las pruebas?) 4](#_Toc199197898)

[6. Roles Responsables 5](#_Toc199197899)

[7. Ambiente de Prueba 5](#_Toc199197900)

[8. Datos de Prueba 6](#_Toc199197901)

[9. Riesgos 6](#_Toc199197902)

[10. Aprobación del Plan 6](#_Toc199197903)

# 1. Introducción

Pixel Store es una plataforma web y móvil que simula la compra de videojuegos digitales, con funcionalidades como registro de usuarios, gestión de catálogos, carritos, simulación de pagos (Nequi), envío de facturas por correo y visualización de reseñas. El presente Plan de Pruebas tiene como propósito definir qué se va a probar, cómo se hará, con qué recursos, qué tipo de pruebas se ejecutarán, quién las realizará y qué riesgos se deben considerar.

# 2. Objetivo del Plan de Pruebas

Verificar que las funcionalidades clave del sistema Pixel Store (frontend, backend y móvil) respondan adecuadamente a los criterios establecidos, ofreciendo una experiencia funcional, estable y coherente al usuario final, además de validar el correcto flujo de compra, administración, gestión de usuarios y visualización de contenidos.

# 3. Alcance de las Pruebas (¿Qué se va a probar?)

Se validarán las siguientes funcionalidades:

|  |  |
| --- | --- |
| TICKET | DESCRIPCIÓN DE LA FUNCIONALIDAD |
| PS001 | Registro de usuarios (cliente y administrador) |
| PS002 | Inicio de sesión con validación de rol |
| PS003 | Visualización de catálogo, filtros, y detalles del juego |
| PS004 | Agregar y quitar elementos del carrito |
| PS005 | Simulación de pago con número Nequi |
| PS006 | Generación y envío automático de factura |
| PS007 | Gestión de usuarios, divisas y promociones (admin) |
| PS008 | Acceso a reseñas y envío de una nueva reseña |
| PS009 | Aplicación móvil (Flutter): navegación y catálogo |

# 4. Fuera del Alcance

* Pruebas de carga y estrés.
* Pruebas de seguridad avanzadas (inyección SQL, XSS, etc.).
* Pruebas de accesibilidad para personas con discapacidad.

# 5. Tipos de Prueba / Estrategia (¿Cómo se ejecutarán las pruebas?)

1. **Pruebas funcionales:** Basadas en las historias de usuario.
2. **Pruebas exploratorias:** Para detectar errores no documentados.
3. **Pruebas de aceptación del usuario (UAT):** Simulación del uso real del sistema.
4. **Cross-browser testing:** Chrome, Firefox, Edge.
5. **Pruebas móviles:** Con emulador Android (para Flutter).
6. **Smoke testing:** Validación rápida de las funciones básicas tras cada cambio.

# 6. Roles Responsables

|  |  |
| --- | --- |
| ROL | RESPONSABLE |
| Líder de pruebas | Ian Rodríguez |
| Desarrollador Backend | Diego Guerra |
| Tester funcional | Ambos (rotativo) |
| Revisión final y validación | Instructor (SENA) |

# 7. Ambiente de Prueba

* **Frontend web:** React – http://localhost:3000
* **Backend API:** Flask – http://localhost:5000
* **Base de datos:** MySQL local (a través de XAMPP)
* **App móvil:** Compilada en Flutter – ejecución en emulador Android
* **Hosting de imágenes:** Cloudinary

# 8. Datos de Prueba

* Usuario cliente: cliente@pixel.com / contraseña: 123456
* Usuario admin: admin@pixel.com / contraseña: admin123
* Juegos de prueba: 10 videojuegos con precios y divisas diferentes
* Reseñas: 5 reseñas precargadas
* Números de Nequi ficticios: 3001234567, 3107654321

# 9. Riesgos

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| RIESGO | PROBABILIDAD | IMPACTO | MITIGACIÓN |
| API no responde | Baja | Alto | Reinicio del entorno local, revisión de rutas y puertos |
| Conexión con Cloudinary fallida | Media | Medio | Usar imágenes locales de respaldo |
| Desfase entre frontend y backend | Baja | Alto | Reunión de sincronización diaria entre desarrolladores |
| Emulador móvil no funcional | Alta | Medio | Uso de otro dispositivo o cambio de entorno a físico |

# 10. Aprobación del Plan

Este documento servirá como base formal para guiar la ejecución de las pruebas de calidad en el sistema Pixel Store. Una vez aprobado, se convertirá en una referencia para el equipo técnico, los evaluadores y cualquier persona que deba revisar el estado funcional del sistema.

Su implementación permitirá detectar errores antes de que el sistema entre en uso por parte de usuarios reales (simulados), facilitando la corrección oportuna y validando que todos los módulos trabajen correctamente en conjunto.

La aprobación de este plan implica:

* La aceptación de los criterios definidos para considerar una prueba como superada o fallida.
* La validación de los recursos asignados y ambientes de prueba establecidos.
* El compromiso de los responsables de pruebas para ejecutar y documentar los resultados.
* La posibilidad de ajustes sobre este mismo documento en caso de modificaciones del sistema o nuevas funcionalidades.