**Plan de Pruebas de Software**

***Pacto de Honor***

***Fecha: 12/12/2017***

**Tabla de contenido**

Historial de Versiones 4

Información del Proyecto 4

Aprobaciones 4

Resumen Ejecutivo 5

Alcance de las Pruebas 5

Elementos de Pruebas 5

Nuevas Funcionalidades a Probar 6

Pruebas de Regresión 6

Funcionalidades a No Probar 7

Enfoque de Pruebas (Estrategia) 7

Criterios de Aceptación o Rechazo 8

Criterios de Aceptación o Rechazo 8

Criterios de Suspensión 8

Criterios de Reanudación 9

Entregables 9

Recursos 10

Requerimientos de Entornos – Hardware 10

Requerimientos de Entornos – Software 10

Herramientas de Pruebas Requeridas 11

Personal 11

Entrenamiento 12

Planificación y Organización 12

Procedimientos para las Pruebas 12

Matriz de Responsabilidades 13

Cronograma 13

Premisas 14

Dependencias y Riesgos 14

Referencias 15

Glosario 15

**Historial de Versiones**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Autor** | **Organización** | **Descripción** |
| 12/12/17 | 1 | Alejandro Daza | Politecnico | Desarrollo inicial de plan |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**Información del Proyecto**

|  |  |
| --- | --- |
| Empresa / Organización | Politécnico Grancolombiano |
| Proyecto | Pacto de Honor |
| Fecha de preparación | Desde 8/12/17 al 22/12/17 |
| Cliente | Politécnico Grancolombiano |
| Patrocinador principal | Politécnico Grancolombiano |
| Gerente / Líder de Proyecto | Alejandro Daza / Julian Olarte |
| Gerente / Líder de Pruebas de Software | Alejandro Daza |

**Aprobaciones**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre y Apellido** | **Cargo** | **Departamento u Organización** | **Fecha** | **Firma** |
| Alejandro Daza | Product Owner | Gerencia de Proyecto | 12/12717 | Alejodt995 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**Resumen Ejecutivo**

En este documento se establece los factores esenciales para poder realizar las pruebas durante el desarrollo del primer proyecto de mejora del pacto de honor en este proyecto se establece que se va ser el desarrollo para mejorar el progreso del juego. Se van a probar todas la actividades para asegurar la entrega de valor sea satisfactoria, documentando detalladamente las pruebas realizadas en este documento.

**Alcance de las Pruebas**

**Elementos de Pruebas**

# Seleccionar mundo / niveles: Se debe probar que los mundos y niveles se desbloquean.

* Personajes desbloqueado: Probar que los personajes comprados están disponibles en la selección de personajes.
* Fin del juego: Probar que el progreso del juego se ha guardado correctamente.
* Oro para desbloquear: Se debe verificar que las transacciones relacionadas con oro deben ser reflejadas en el perfil
* Selección personajes:Se deben seleccionar los personajes que se han desbloqueados con oro anteriormente.

**Nuevas Funcionalidades a Probar**

El progreso del juego, que se vea reflejado un progreso mientras se avanza dentro del juego, esto hace referencia que el usuario final experimente que esté superando el juego.

**Pruebas de Regresión**

* Debe verificarse que la aplicación pueda ser ejecutada y esta esté funcionando correctamente para poder recolectar evidencias de pruebas (Capturas de pantalla).
* Se debe confirmar que el entorno de pruebas este actualizado a la ultima version que se encuentren en el repositorio.
* Que el juego en cualquier explorador esté funcionando como debe ser.

**Funcionalidades a No Probar**

* No se va probar las animaciones dentro del juego.
* Fallos con graficos del juego.
* Jugabilidad dentro de las partidas (batalla).
* Escenas, enemigos ya diseñados.

**Enfoque de Pruebas (Estrategia)**

Se va realizar una prueba funcional por cada historia de usuario asignada para pruebas. Se va utilizar una estrategia de recolección de evidencia de pruebas, documentación de pasos realizados para validar, concluyendo con una descripción del criterio de aceptación alcanzado.

**Criterios de Aceptación o Rechazo**

**Criterios de Aceptación o Rechazo**

* Se debe tener 100% de casos exitosos al realizar la pruebas funcionales, donde estos casos equivalen a todas la interacciones de esa historia de usuario. Ejemplo: Al superar el nivel se debe desbloquear el siguiente, cada iteración es un nivel, se debe probar todos lo niveles porque cada uno de estos refleja la historia a probar.

**Criterios de Suspensión**

* Se suspende cuando las pruebas no pueden continuar entre las interacciones por motivo de bug o dependencia de alguna tarea. Ejemplo: Desbloquear personajes con oro, pero el sistema de oro no se ha desarrollado o no funciona de manera correcta el oro no se descuenta al comprar personajes.
* Se debe suspender si la integración en el master no se ha realizado, si no se encuentra correctamente desplegado en el entorno de pruebas.

**Criterios de Reanudación**

* Solución de incidencia que afecte a la historia de usuario.
* Realización de las dependencias de la historia a probar.
* Entorno de desarrollo correctamente configurado.

**Entregables**

Casos de pruebas funcionales

* Primera Entrega 12/13/2017 - Responsable Santiago @falasias

**Recursos**

**Requerimientos de Entornos – Hardware**

* Equipo (Debe ser el mismo donde se está desarrollando para tener un control en el versiones de software).
* Conexión al servidor del entorno de pruebas.

**Requerimientos de Entornos – Software**

* Explorador Chrome en su última versión 63.0.3239.84
* Explorador Firefox en su última versión 57.0.2
* Software para captura de pantallas (GreenShot, Paint... )
* Software de documentación (Word, OpenOffice)

**Herramientas de Pruebas Requeridas**

Realizando una investigación acerca de las herramientas que se pueden utilizar para probar Phaser, se ha llegado a la conclusión que no se encuentra una herramienta fácil de manejar y actualmente soportada para ser pruebas. Por esta razón se realizan las pruebas funcionales, tomando en cuenta la estrategia mencionada en el documento.

**Personal**

* Lider de pruebas - (1) Alejandro Daza
* Analistas de pruebas - (3) Diego, Camilo y Santiago
* Cliente - (1) Julian Olarte

**Entrenamiento**

El entrenamiento realizado en el sprint 0 se ve reflejado en la ejecución de las pruebas.

**Planificación y Organización**

**Procedimientos para las Pruebas**

Metodología de pruebas

1. Al realizar una acción para validar la historia documentar esa acción como   
   Ejemplo:

Paso 1: Dar click en la ventana de navegación de los mundos.

Paso 2: Dar click en el icono del mundo.

Paso 3: Seleccionar personaje.

Paso 4: Jugar partida.

Etc…

1. Si los pasos ya mencionados deben realizarse en cada iteración deben ser mencionarlos brevemente en la descripción del criterio de aceptación alcanzado de para que se entienda que se deben hacer la validación.

Ejemplo: En cada uno de los niveles para desbloquear el siguiente nivel se  
 deben realizar los paso ya mencionados anteriormente.

1. Adjuntar debajo cada uno de los pasos su captura de pantalla. (Si se debe describir que contiene la pantalla lo puede realizar).
2. Realizar la descripción del criterio de aceptación alcanzado.   
   Ejemplo: En todos los niveles siguiendo los pasos descritos anteriormente se validó que todos niveles posteriores se desbloquearon satisfactoriamente.
3. Esta información debe ser recopilada en un documento que lleve como cabecera la historia de usuario con respectivo número de issue que se está probando. Además de un pie de página donde se indique la fecha y el responsable de las pruebas.

**Matriz de Responsabilidades**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Actividad | Diego | Santiago | Camilo | Alejandro | Julian |
| pruebas # 5 | I | R | I | A | C |
| pruebas # 6 | I | I | R | A | C |
| pruebas # 1 | I | R | I | A | C |
| pruebas # 3 | R | I | I | A | C |
| pruebas # 2 | R | I | R | A | C |

**Cronograma**

Debe estar basado en estimaciones de actividades realizadas por el equipo de prueba. En él se Identifican los hitos relevantes en las pruebas de software, se establecen las dependencias (actividades predecesoras) y demás aspectos componentes de un cronograma.

pruebas # 5

pruebas # 6

pruebas # 1

pruebas # 3

pruebas # 2

**Premisas**

Las premisas relacionadas con las tareas de pruebas de software, incluyendo limitaciones de tiempo, disponibilidad de recursos que se asumen, uso de una metodología de pruebas, uso de una herramienta, entre otros.

**Dependencias y Riesgos**

Aquí se listan los riesgos asociados con el proceso de pruebas de software, por ejemplo, algunas fuentes de riesgos suelen ser:

* Dependencias con Desarrollos.
* Dependencias con otros proyectos.
* Disponibilidad de recursos.
* Restricciones de tiempo.
* Premisas que resulten no ser ciertas.

Los riesgos se pueden clasificar en función de su probabilidad e impacto, cada uno debe contemplar un plan de mitigación para evitar que ocurra o plan de contingencia cuando el riesgo no puede mitigarse y tiene que aceptarse.

**Referencias**

Lista de todos los documentos que pueden citarse como apoyo o para ampliar el contenido del plan de pruebas. Algunos ejemplos de lo que se puede hacer referencia aquí son:

* Plan de Proyecto.
* Especificaciones de Requerimientos.
* Diseño General.
* Diseño Detallado.
* Procedimientos y estándares de Desarrollo.
* Procedimientos y estándares de Pruebas.
* Metodologías, Procedimientos y estándares corporativos.

**Glosario**

Definiciones de términos usados en la documentación, y general sobre el área de pruebas.