



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Unidad Iztapalapa

Actividades 29: Metodología para probar el sistema

Autor

Martínez Buenrostro Jorge Rafael

Profesor

Eduardo Filemón Vázquez Santacruz

27 de enero de 2024

Para diseñar una metodología o proceso para probar el proyecto implica considerar varios aspectos, desde la selección de herramientas de prueba hasta la organización de pruebas unitarias, de integración y de extremo a extremo. A continuación, se presenta una metodología general para el proyecto:

1. **Definición de requisitos de prueba:** Hay que identificar los requisitos funcionales y no funcionales del proyecto. Así como definir los casos de prueba que cubran los escenarios de uso más importantes.
2. **Selección de herramientas de prueba.**
 - a. **Pruebas unitarias:** Django incluye un framework de pruebas unitarias que se puede utilizar para probar funciones y métodos individualmente.
 - b. **Pruebas de integración:** Se pueden usar bibliotecas como “*pytest*” o “*unittest*” para escribir pruebas que verifiquen la integración de diferentes componentes del proyecto.
 - c. **Pruebas de extremo a extremo:** Selenium es una herramienta que puede ser útil para probar la aplicación desde la perspectiva del usuario final.
3. **Automatización de pruebas:** Configurar un sistema de integración continua como “*Jenkins*” para ejecutar las pruebas automáticamente cada vez que se realice un cambio en el repositorio.
4. **Ejecución de pruebas:** Consiste en ejecutar las pruebas con regularidad para identificar problemas lo antes posible. Analizar los resultados de estas pruebas y corregir cualquier problema que surja.