

Trabajo Practico N:6 Fundamentos del Control de Calidad

Jeremias Rodriguez Guzman

Indice: ----- Pag.1

- Requisitos Funcionales: ----- Pag.2
- Escenarios Identificados: ----- Pag.3
- Requisitos No funcionales: ----- Pag.4
- Diferentes tipos de pruebas: ----- Pag.4 / 5
- Estrategias de pruebas: ----- Pag.5
- Test Case Nro1 ----- Pag.6
- Test Case Nro2 ----- Pag.7
- Test Case Nro3 ----- Pag.8
- Test Case Nro4 ----- Pag.9
- Test Case Nro5 ----- Pag.10
- Test Case Nro6 ----- Pag.11
- Test Case Nro7 ----- Pag.12
- Test Case Nro8 ----- Pag.13
- Test Case Nro9 ----- Pag.14

Analizar los Escenarios de Prueba y Comprender los Requisitos Funcionales y No Funcionales

Se debe analizar los escenarios de prueba basándose en los requisitos funcionales del TP3. Se debe comprender tanto los requisitos funcionales como los no funcionales para asegurar que todas las funcionalidades y aspectos del sistema sean cubiertos por los casos de prueba.

• Requisitos Funcionales del TP3:

1. Componente de Tarjeta de Presentación:

- Muestra una tarjeta con nombre, apellido, profesión y descripción utilizando props.

2. Contador:

- Muestra un contador que se incrementa al hacer clic en un botón.

3. Generador de Colores:

- Cambia el color de fondo de un cuadrado al hacer clic en un botón.

4. Emojis:

- Muestra un emoji aleatorio al hacer clic en un botón.

5. Adivinanza:

- Genera un número aleatorio y permite al usuario adivinarlo.

- **Escenarios de Prueba Identificados:**

- **Componente de Tarjeta de Presentación:**

- Validar que la tarjeta muestra correctamente el nombre, apellido, profesión y descripción.
- Verificar el comportamiento del componente cuando faltan props.

- **Contador:**

- Verificar que el contador se incrementa en uno al hacer clic en el botón.
- Validar el comportamiento del contador al alcanzar un número máximo (si aplica).

- **Generador de Colores:**

- Verificar que el color de fondo cambia al hacer clic en el botón.
- Validar que el color de fondo no se repite consecutivamente (si aplica).

- **Emojis:**

- Verificar que se muestra un emoji aleatorio al hacer clic en el botón.
- Validar que el mismo emoji no se muestra dos veces consecutivas (si aplica).

- **Adivinanza:**

- Verificar que se genera un número aleatorio dentro del rango especificado.
- Validar que el usuario recibe retroalimentación correcta al adivinar el número.

- **Requisitos No Funcionales:**

- **Rendimiento:** Verificar que las funcionalidades responden dentro de un tiempo aceptable

- **Usabilidad:** Asegurar que los componentes sean fáciles de usar y accesibles.

- **Compatibilidad:** Comprobar que los componentes funcionen correctamente en diferentes navegadores y dispositivos.

Identificar los Diferentes Tipos de Pruebas Necesarias

Implica identificar y definir los diferentes tipos de pruebas que serán necesarias para asegurar la calidad del software. Se deben considerar pruebas funcionales, de integración, de rendimiento, entre otras.

Tipos de Pruebas Identificadas:

1. Pruebas Funcionales:

- Verificar que cada función del sistema cumple con los requisitos especificados.

- Ejemplo: Verificar que el contador se incrementa correctamente al hacer clic en el botón.

2. Pruebas de Integración:

- Asegurar que los diferentes componentes del sistema funcionan juntos sin problemas.

- Ejemplo: Verificar que el generador de colores y el contador funcionan correctamente cuando se usan juntos en la misma interfaz.

3. Pruebas de Rendimiento:

- Evaluar el rendimiento del sistema bajo diferentes condiciones de carga.

- Ejemplo: Medir el tiempo de respuesta del componente de emojis cuando se hacen múltiples clics en un corto período de tiempo.

4. Pruebas de Usabilidad:

- Asegurar que el sistema sea fácil de usar y accesible para los usuarios.
- Ejemplo: Validar que los botones y las interacciones son intuitivas y fáciles de entender.

5. Pruebas de Compatibilidad:

- Comprobar que los componentes funcionan correctamente en diferentes navegadores y dispositivos.
- Ejemplo: Verificar que el componente de tarjeta de presentación se renderiza correctamente en Chrome, Firefox y Safari, tanto en escritorio como en dispositivos móviles.

Estrategia de Pruebas:

- **Definir Prioridades:** Priorizar las pruebas en función de la criticidad de las funcionalidades y el impacto en el usuario.
- **Automatización de Pruebas:** Considerar la automatización de pruebas repetitivas para aumentar la eficiencia y cobertura.
- **Ejecución y Seguimiento:** Establecer un plan de ejecución de pruebas y utilizar Jira para asignar tareas y llevar un seguimiento detallado del progreso.



[TPNFC-1] Caso de Prueba 1: Verificar Componente de Tarjeta de Presentación Creada: 25/may/24 Actualizada: 25/may/24

Estado:	Tareas por hacer
Proyecto:	Trabajo Practico N6 - F.C.C
Componentes:	Ninguno
Versiones afectadas:	Ninguno
Versiones corregidas:	Ninguno

Tipo:	Test Case	Prioridad:	Medium
Informador:	Jeremias Rodriguez Guzman	Persona asignada:	sin asignar
Resolución:	Sin resolver	Votos:	0
Etiquetas:	TarjetaDePresentacion		

Descripción

Título: Verificar Tarjeta de Presentación con Datos Correctos

Descripción: Verificar que la tarjeta de presentación muestra correctamente el nombre, apellido, profesión y descripción cuando se proporcionan los props adecuados.

Precondiciones: El componente de tarjeta de presentación está implementado y accesible.

Pasos a Seguir:

1. Renderizar el componente de tarjeta de presentación con los props "nombre", "apellido", "profesión" y "descripción".
2. Observar el contenido de la tarjeta.

Datos de Entrada:

- Nombre: Juan
- Apellido: Pérez
- Profesión: Desarrollador
- Descripción: Especialista en Frontend

Resultados Esperados: La tarjeta de presentación muestra "Juan Pérez", "Desarrollador" y "Especialista en Frontend".

Postcondiciones: La tarjeta de presentación se muestra correctamente en la interfaz.

[TPNFC-2] Caso de Prueba 2: Verificar Comportamiento del Componente de Tarjeta de Presentación sin Props

Creada: 25/may/24 Actualizada:

25/may/24

Estado:	Tareas por hacer
Proyecto:	Trabajo Practico N6 - F.C.C
Componentes:	Ninguno
Versiones afectadas:	Ninguno
Versiones corregidas:	Ninguno

Tipo:	Test Case	Prioridad:	Medium
Informador:	Jeremias Rodriguez Guzman	Persona asignada:	sin asignar
Resolución:	Sin resolver	Votos:	0
Etiquetas:	TarjetaDePresentacion		

Descripción

Título: Verificar Comportamiento sin Props en Tarjeta de Presentación

Descripción: Verificar el comportamiento del componente de tarjeta de presentación cuando faltan uno o más props.

Precondiciones: El componente de tarjeta de presentación está implementado y accesible.

Pasos a Seguir:

1. Renderizar el componente de tarjeta de presentación sin proporcionar los props.
2. Observar el contenido de la tarjeta.

Datos de Entrada: Ninguno.

Resultados Esperados: El componente debe manejar la ausencia de props de manera adecuada (p. ej., mostrando valores predeterminados o mensajes de error).

Postcondiciones: El componente se muestra correctamente o maneja los errores adecuadamente.

[TPNFC-3] **Caso de Prueba 3: Verificar Incremento del Contador** Creada: 25/may/24 Actualizada: 25/may/24

Estado:	Tareas por hacer
Proyecto:	Trabajo Practico N6 - F.C.C
Componentes:	Ninguno
Versiones afectadas:	Ninguno
Versiones corregidas:	Ninguno

Tipo:	Test Case	Prioridad:	Medium
Informador:	Jeremias Rodriguez Guzman	Persona asignada:	sin asignar
Resolución:	Sin resolver	Votos:	0
Etiquetas:	Contador		

Descripción

Título: Verificar Incremento del Contador

Descripción: Verificar que el contador se incrementa en uno cada vez que se hace clic en el botón.

Precondiciones: El componente del contador está implementado y accesible.

Pasos a Seguir:

1. Renderizar el componente del contador.
2. Observar el valor inicial del contador.
3. Hacer clic en el botón de incremento.
4. Observar el valor del contador después del clic.

Datos de Entrada: Ninguno.

Resultados Esperados: El contador incrementa su valor en uno tras cada clic.

Postcondiciones: El valor del contador es correcto después de cada interacción.Caso de Prueba 3: Verificar Incremento del Contador

[TPNFC-4] Caso de Prueba 4: Verificar Límite Superior del Contador

Creada: 25/may/24 Actualizada: 25/may/24

Estado:	Tareas por hacer
Proyecto:	Trabajo Practico N6 - F.C.C
Componentes:	Ninguno
Versiones afectadas:	Ninguno

Tipo:	Test Case	Prioridad:	Medium
Informador:	Jeremias Rodriguez Guzman	Persona asignada:	sin asignar
Resolución:	Sin resolver	Votos:	0
Etiquetas:	Contador		

Descripción

Título: Verificar Límite Superior del Contador

Descripción: Verificar el comportamiento del contador al alcanzar un número máximo especificado.

Precondiciones: El componente del contador está implementado y accesible. Se debe definir un número máximo para el contador.

Pasos a Seguir:

1. Renderizar el componente del contador.
2. Incrementar el contador hasta el valor máximo.
3. Intentar incrementar el contador más allá del valor máximo.
4. Observar el comportamiento del contador.

Datos de Entrada: Ninguno.

Resultados Esperados: El contador no debe incrementar más allá del valor máximo y debe manejar adecuadamente el límite.

Postcondiciones: El contador permanece en el valor máximo definido.

[TPNFC-5] Caso de Prueba 5: Verificar Cambio de Color de Fondo en Generador de Colores Creada: 25/may/24 Actualizada: 25/may/24

Estado:	Tareas por hacer
Proyecto:	Trabajo Practico N6 - F.C.C
Componentes:	Ninguno
Versiones afectadas:	Ninguno

Tipo:	Test Case	Prioridad:	Medium
Informador:	Jeremias Rodriguez Guzman	Persona asignada:	sin asignar
Resolución:	Sin resolver	Votos:	0
Etiquetas:	GeneradorDeColores		

Descripción

Título: Verificar Cambio de Color de Fondo

Descripción: Verificar que el color de fondo del cuadrado cambia cada vez que se hace clic en el botón.

Precondiciones: El componente del generador de colores está implementado y accesible.

Pasos a Seguir:

1. Renderizar el componente del generador de colores.
2. Observar el color de fondo inicial del cuadrado.
3. Hacer clic en el botón de cambio de color.
4. Observar el color de fondo del cuadrado después del clic.
5. Repetir el clic varias veces y observar los cambios.

Datos de Entrada: Ninguno.

Resultados Esperados: El color de fondo del cuadrado cambia tras cada clic y no se repite consecutivamente (si aplica).

Postcondiciones: El color de fondo es diferente después de cada interacción.

[TPNFC-6] Caso de Prueba 6: Verificar Cambio Aleatorio de Emoji Creada: 25/may/24 Actualizada: 25/may/24

Estado:	Tareas por hacer
Proyecto:	Trabajo Practico N6 - F.C.C
Componentes:	Ninguno
Versiones afectadas:	Ninguno
Versiones corregidas:	Ninguno

Tipo:	Test Case	Prioridad:	Medium
Informador:	Jeremias Rodriguez Guzman	Persona asignada:	sin asignar
Resolución:	Sin resolver	Votos:	0
Etiquetas:	Emojis		
Estimación Restante:	Desconocido		
Tiempo Trabajado:	Desconocido		
Estimación original:	Desconocido		

Descripción

Título: Verificar Cambio Aleatorio de Emoji

Descripción: Verificar que se muestra un emoji aleatorio cada vez que se hace clic en el botón.

Precondiciones: El componente de emojis está implementado y accesible.

Pasos a Seguir:

1. Renderizar el componente de emojis.
2. Observar el emoji inicial.
3. Hacer clic en el botón para cambiar el emoji.
4. Observar el nuevo emoji.
5. Repetir el clic varias veces y observar los cambios.

Datos de Entrada: Ninguno.

Resultados Esperados: Se muestra un emoji aleatorio tras cada clic y el mismo emoji no se muestra dos veces consecutivas (si aplica).

Postcondiciones: El emoji mostrado es diferente después de cada interacción.

[TPNFC-7] Caso de Prueba 7: Verificar Generación de Número Aleatorio en Adivinanza Creada: 25/may/24 Actualizada: 25/may/24

Estado:	Tareas por hacer
Proyecto:	Trabajo Practico N6 - F.C.C
Componentes:	Ninguno
Versiones afectadas:	Ninguno
Versiones corregidas:	Ninguno

Tipo:	Test Case	Prioridad:	Medium
Informador:	Jeremias Rodriguez Guzman	Persona asignada:	sin asignar
Resolución:	Sin resolver	Votos:	0
Etiquetas:	Adivinanza		
Estimación Restante:	Desconocido		
Tiempo Trabajado:	Desconocido		
Estimación original:	Desconocido		

Descripción

Título: Verificar Generación de Número Aleatorio

Descripción: Verificar que se genera un número aleatorio dentro del rango especificado cada vez que se inicia el componente de adivinanza.

Precondiciones: El componente de adivinanza está implementado y accesible.

Pasos a Seguir:

1. Renderizar el componente de adivinanza.
2. Observar el número generado (sin mostrar al usuario).
3. Reiniciar el componente y observar el nuevo número generado.
4. Repetir varias veces para asegurar aleatoriedad.

Datos de Entrada: Ninguno.

Resultados Esperados: Se genera un número aleatorio diferente dentro del rango especificado cada vez que se inicia el componente.

Postcondiciones: El número aleatorio es diferente en cada reinicio del componente.

[TPNFC-8] Caso de Prueba 8: Verificar Adivinanza Correcta Creada:

25/may/24 Actualizada: 25/may/24

Estado:	Tareas por hacer
Proyecto:	Trabajo Practico N6 - F.C.C
Componentes:	Ninguno
Versiones afectadas:	Ninguno
Versiones corregidas:	Ninguno

Tipo:	Test Case	Prioridad:	Medium
Informador:	Jeremias Rodriguez Guzman	Persona asignada:	sin asignar
Resolución:	Sin resolver	Votos:	0
Etiquetas:	Adivinanza		
Estimación Restante:	Desconocido		
Tiempo Trabajado:	Desconocido		
Estimación original:	Desconocido		

Descripción**Título:** Verificar Adivinanza Correcta**Descripción:** Verificar que el usuario recibe retroalimentación correcta al adivinar el número generado.**Precondiciones:** El componente de adivinanza está implementado y accesible.**Pasos a Seguir:**

1. Renderizar el componente de adivinanza.
2. Introducir un número de adivinanza.
3. Comparar el número introducido con el número generado.
4. Proveer retroalimentación al usuario sobre la adivinanza (correcta o incorrecta).

Datos de Entrada: Número de adivinanza.**Resultados Esperados:** El usuario recibe retroalimentación correcta sobre si la adivinanza fue correcta o incorrecta.**Postcondiciones:** La retroalimentación es precisa y clara.

[TPNFC-9] Caso de Prueba 9: Verificar Adivinanza Incorrecta Creada:
25/may/24 Actualizada: 25/may/24

Estado:	Tareas por hacer
Proyecto:	Trabajo Practico N6 - F.C.C
Componentes:	Ninguno
Versiones afectadas:	Ninguno
Versiones corregidas:	Ninguno

Tipo:	Test Case	Prioridad:	Medium
Informador:	Jeremias Rodriguez Guzman	Persona asignada:	sin asignar
Resolución:	Sin resolver	Votos:	0
Etiquetas:	Adivinanza		
Estimación Restante:	Desconocido		
Tiempo Trabajado:	Desconocido		
Estimación original:	Desconocido		

Descripción

Título: Verificar Adivinanza Incorrecta

Descripción: Verificar que el usuario recibe retroalimentación correcta al adivinar un número incorrecto.

Precondiciones: El componente de adivinanza está implementado y accesible.

Pasos a Seguir:

1. Renderizar el componente de adivinanza.
2. Introducir un número de adivinanza que no coincide con el número generado.
3. Comparar el número introducido con el número generado.
4. Proveer retroalimentación al usuario sobre la adivinanza (incorrecta).

Datos de Entrada: Número de adivinanza incorrecto.

Resultados Esperados: El usuario recibe retroalimentación de que la adivinanza es incorrecta.

Postcondiciones: La retroalimentación es precisa y clara.