

***SISTEMA DE SEGUIMIENTO DE INDICADORES DE
GESTIÓN DE PROYECTOS DE SOFTWARE***

PLAN DE PRUEBAS

Realizado por: Álvaro Luque Jiménez

Aplicación a probar:

Autor: Tomas Miralles Montoro

**I.E.S Francisco de los Ríos
Desarrollo de interfaces
2º DAM**

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Historia de Revisión

Fecha	Versión	Descripción	Autor
10/02/2019	1.0	Creación del documento	Álvaro Luque Jiménez
11/02/2019	1.1.1	Pruebas de aceptación	Álvaro Luque Jiménez
13/02/2019	1.1.2	Pruebas compatibilidad Pruebas de stress	Álvaro Luque Jiménez
14/02/2019	1.1.3	Pruebas de usabilidad Pruebas de internalización	Álvaro Luque Jiménez
15/02/2019	1.2	Ajustes	Álvaro Luque Jiménez

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

CONTENIDO

	Pág.
1. INTRODUCCION.....	4
2. OBJETIVO.....	4
3. ALCANCE DE LAS PRUEBAS.....	5
4. CRITERIOS DE ENTRADA Y SALIDA.....	6
4.1. Criterio de Ejecución del Plan de Pruebas.....	6
4.2. Criterio de Terminación del Plan de Pruebas.....	6
4.3. Criterio de Suspensión del Plan de Pruebas.....	6
5. ESCENARIOS PROPUESTOS DE PRUEBA.....	7
5.1. PRUEBAS DE ACEPTACIÓN.....	7
5.1.1. FAVORITOS.....	7
5.1.2. LOGIN / LOGOUT.....	11
5.2. PRUEBAS DE REGRESIÓN.....	13
5.3. PRUEBAS DE COMPATIBILIDAD.....	13
5.4. PRUEBAS DE STRESS.....	14
5.5. PRUEBA DE USABILIDAD.....	18
5.6. PRUEBAS DE INTERNACIONALIZACIÓN.....	20
6. RESUMEN ESTADO.....	21

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

1. INTRODUCCION

Por medio de este documento se pretende establecer la guía para la elaboración del Plan de Pruebas para el proyecto “Seguimiento de Indicadores de Gestión de Proyectos de Software”.

2. OBJETIVO

El propósito del plan de pruebas es proveer la información necesaria para planear y controlar los esfuerzos de pruebas de un proyecto o iteración específicos. Describe el enfoque para probar el software y es el plan general generado y utilizado por administradores para dirigir el esfuerzo de pruebas.

Este plan de pruebas soporta los siguientes objetivos

- Identificar los ítems a probar
- Describe, en términos generales, el enfoque de pruebas a ser usado
- Identifica los recursos requeridos y provee un estimado de sus esfuerzos
- Lista los entregables de las pruebas del proyecto

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

3. ALCANCE DE LAS PRUEBAS

A continuación se presenta una tabla que resume todas las características y requerimientos necesarios para la ejecución adecuada de las pruebas funcionales.

Objetivo de la Prueba:	<ul style="list-style-type: none"> • Validar los procesos y reglas de negocio establecidas. • Validar que se cumplan los requerimientos funcionales establecidos. • Validar el correcto funcionamiento de la aplicación de acuerdo a lo definido en los casos de uso.
Técnica:	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración y ejecución de Set de Pruebas Funcionales (A través de una plantilla preestablecida), teniendo en cuenta flujo normal y flujos alternativos, usando datos válidos e inválidos para verificar lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> ○ Los resultados esperados ocurren cuando se usan datos válidos. ○ Se despliegan mensajes de error cuando se usan datos inválidos.
Herramientas Requeridas:	<ul style="list-style-type: none"> • No Aplica: Las pruebas funcionales se realizarán manualmente
Criterios de Aceptación:	<ul style="list-style-type: none"> • El resultado de cada caso de prueba debe ser igual al resultado de salida esperado. • Los resultados obtenidos con cada uno de los escenarios de pruebas contemplados deben ser los esperados. • La aplicación cumple con los requerimientos funcionales del proyecto.

Tabla 1.
Características y Requerimientos proceso de Pruebas Funcionales

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

4. CRITERIOS DE ENTRADA Y SALIDA

4.1. Criterio de Ejecución del Plan de Pruebas

- Set de pruebas documentado incluyendo escenarios claros para el desarrollo de las pruebas funcionales.
- Claridad en el procedimiento para la realización de las pruebas.
- El entorno de pruebas debe ser el adecuado para la realización de las pruebas.
- Toda la documentación requerida debe estar disponible.

4.2. Criterio de Terminación del Plan de Pruebas

- Todas las pruebas se ejecutan sin errores.

4.3. Criterio de Suspensión del Plan de Pruebas

- Una componente principal tiene un error que impide probar un área importante.
- El entorno de pruebas no es lo suficientemente estable como para confiar en los resultados.
- El entorno de pruebas es muy diferente del entorno de producción previsto y no se puede confiar en los resultados.

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

5. ESCENARIOS PROPUESTOS DE PRUEBA

5.1.PRUEBAS DE ACEPTACIÓN

5.1.1. FAVORITOS

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-001
Nombre de caso de uso:	Ver la pestaña de favoritos
Descripción Prueba:	Accedemos a la pestaña favoritos
Responsable:	Álvaro Luque Jiménez
Pre-requisitos	
Aún no existen personajes favoritos	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Pestaña favoritos	
Instrucciones de Prueba <ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciar sesión 2. Entrar en la pagina de "Mis personajes" 	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1. La pestaña de favoritos no contiene ningún favorito	SI
2. Aparece un mensaje indicándonos que aun no hay personajes favoritos	NO, no aparece ningún mensaje
Criterios de Aceptación <ol style="list-style-type: none"> 1. No hay ningún personaje favorito 2. La aplicación muestra información contextual de que no hay personajes añadidos a favoritos 	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-002
Nombre de caso de uso:	Añadir un personaje a favoritos
Descripción Prueba:	Añadimos un personaje a favoritos
Responsable:	Álvaro Luque Jiménez
Pre-requisitos	
No hay ningún personaje en favoritos	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Se añade un personaje a favoritos	
Instrucciones de Prueba <ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciar sesión 2. Añadir un personaje a favoritos 3. Salir y volver a entrar 4. Dirigirse a la pagina "Mis personajes" 	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1. Al añadir el personaje a favoritos el corazón se resalta de rojo	SI
2. Al salir y volver a entrar en el personaje se mantiene el corazón rojo	NO, al volver a seleccionar el personaje, el corazón aparece gris, como si no lo hubiera marcado como favorito
3. El personaje ahora se muestra en la pestaña de favoritos	SI
Criterios de Aceptación <ol style="list-style-type: none"> 1. Se añade el personaje a favoritos 2. El personaje se queda marcado como favorito 	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-003
Nombre de caso de uso:	Eliminar un personaje de favoritos
Descripción Prueba:	Eliminamos un personaje a favoritos
Responsable:	Álvaro Luque Jiménez
Pre-requisitos	
Hay al menos un personaje en favoritos	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Se elimina un personaje a favoritos	
Instrucciones de Prueba <ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciamos sesión 2. Eliminamos un personaje de favoritos 3. Volver a la lista de "Mis personajes" 	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1. Al eliminar el personaje de favoritos el corazón se vuelve gris	SI, y aparece un mensaje avisándonos de que se a eliminado el personaje
2. Al salir el personaje no aparece en la lista de favoritos	NO, hay que actualizar la pagina manualmente para que desaparezca
Criterios de Aceptación <ol style="list-style-type: none"> 1. Se elimina el personaje correctamente 2. Se actualiza correctamente la lista de personajes favoritos 	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-004
Nombre de caso de uso:	Ver lista de favoritos con un usuario distinto
Descripción Prueba:	Accedemos a la pestaña "Mis personajes"
Responsable:	Álvaro Luque Jiménez
Pre-requisitos	
Hemos iniciado sesión anteriormente con un usuario Al menos uno o mas personajes añadidos a favoritos Accedemos con un nuevo usuario a la aplicación	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Accedemos a la pestaña de favoritos.	
Instrucciones de Prueba 4. Iniciamos sesión con una cuenta diferente 5. Vamos a la pagina "Mis personajes"	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
3. Al entrar en la pestaña de favoritos la encontramos vacía	NO, aparecen los personajes que añadimos a favoritos con el anterior usuario
Criterios de Aceptación 3. La lista de personajes favoritos aparece vacía	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

5.1.2. LOGIN / LOGOUT

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-005
Nombre de caso de uso:	Iniciar sesión
Descripción Prueba:	Iniciamos sesión con una cuenta de Google
Responsable:	Álvaro Luque Jiménez
Pre-requisitos	
Datos borrados, para que no haya ninguna cuenta registrada en nuestro teléfono	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Iniciamos sesión	
Instrucciones de Prueba <ol style="list-style-type: none"> Iniciamos sesión Se nos presenta nuestras cuentas de Google registradas en nuestro teléfono Seleccionamos una cuenta y nos lleva al interior de la aplicación 	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1. No podemos acceder a la app sin iniciar sesión	SI
2. Al pulsar el botón de inicio de sesión se nos muestran las cuentas de Google vinculadas a nuestro teléfono	SI
3. Al iniciar sesión nos lleva directamente a la pagina principal de la app	SI
Criterios de Aceptación <ol style="list-style-type: none"> Se inicia sesión correctamente 	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-006
Nombre de caso de uso:	Cerrar sesión
Descripción Prueba:	Cerramos nuestra sesión en la aplicación.
Responsable:	Álvaro Luque Jiménez
Pre-requisitos	
Haber iniciado sesión previamente con una cuenta de Google	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Cerrar sesión	
Instrucciones de Prueba	
1. Cerramos nuestra sesión y se nos dirige de nuevo a la pantalla de inicio de sesión	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1. Al pulsar sobre cerrar sesión se nos dirige a la pagina de inicio de sesión de nuevo	NO, la aplicación no hace nada
Criterios de Aceptación	
1. Se cierra sesión correctamente	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

5.2. PRUEBAS DE REGRESIÓN

Se verificarán los cambios en la nueva versión. No implementar ahora.

5.3. PRUEBAS DE COMPATIBILIDAD

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-007
Nombre de caso de uso:	Formato web
Descripción Prueba:	Aplicación en formato web
Responsable:	Álvaro Luque Jiménez
Pre-requisitos	
Abrimos la aplicación en su formato web	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Compatibilad	
Instrucciones de Prueba	
1. Abrimos la aplicación en su formato web	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1. No se puede acceder a la aplicación sin iniciar sesión	NO, podemos entrar a cualquier sección de la pagina sin iniciar sesión
2. Se puede iniciar sesión correctamente	NO, el botón de inicio de sesión no hace nada
Criterios de Aceptación	
1. La aplicación se ejecuta correctamente en formato web	
2. Todas sus funciones son utilizables en la versión web	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

5.4.PRUEBAS DE STRESS

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-008
Nombre de caso de uso:	Inicio de sesión sin conexión a Internet
Descripción Prueba:	Iniciamos la aplicación estando registrados anteriormente y sin conexión
Responsable:	Álvaro Luque Jiménez
Pre-requisitos	
Haber iniciado sesión anteriormente Sin conexión a Internet	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Iniciamos sesión	
Instrucciones de Prueba <ol style="list-style-type: none"> Se accede a la aplicación directamente Se nos muestra un mensaje indicándonos que no tenemos conexión. 	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1. Se accede directamente a la aplicación	SI
2. Se nos indica a través de un mensaje de que no disponemos de Internet	NO
Criterios de Aceptación <ol style="list-style-type: none"> Se inicia sesión correctamente 	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-009
Nombre de caso de uso:	Inicio de sesión sin conexión a Internet
Descripción Prueba:	Iniciamos la aplicación sin estar registrado anteriormente
Responsable:	Álvaro Luque Jiménez
Pre-requisitos	
Datos borrados, para que no haya ninguna cuenta registrada anteriormente Sin conexión a Internet	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Iniciamos sesión	
Instrucciones de Prueba 3. Pulsamos el botón de inicio de sesión	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
3. No se puede iniciar sesión	SI
4. Se nos indica a través de un mensaje de que no disponemos de Internet	NO
Criterios de Aceptación 2. No se puede iniciar sesión 3. Se muestra información contextual con el mensaje de error al intentar registrarnos sin conexión	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-010
Nombre de caso de uso:	Personajes
Descripción Prueba:	Accedemos a la pestaña de principal sin conexión a Internet
Responsable:	Álvaro Luque Jiménez
Pre-requisitos	
Sin conexión a Internet Haber iniciado sesión anteriormente	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Personajes sin conexión	
Instrucciones de Prueba <ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciamos sesión 2. Accedemos a la pagina principal 	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1. Aparecen todos los personajes	NO
2. Aparece un mensaje avisándonos que se necesita conexión a Internet	NO
Criterios de Aceptación <ol style="list-style-type: none"> 1. Se pueden seguir viendo los personajes favoritos 2. No se puede eliminar personajes de favoritos 	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-011
Nombre de caso de uso:	Pestaña de favoritos sin conexión a Internet
Descripción Prueba:	Accedemos a la pestaña de favoritos sin conexión a Internet
Responsable:	Álvaro Luque Jiménez
Pre-requisitos	
Uno o varios personajes añadidos a favoritos Sin conexión a Internet Haber iniciado sesión anteriormente	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Favoritos sin conexión	
Instrucciones de Prueba 1. Accedemos a la pestaña de favoritos	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1. No aparecen nuestros personajes favoritos	SI
Criterios de Aceptación 1. No se pueden seguir viendo los personajes favoritos	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

5.5. PRUEBA DE USABILIDAD

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-012
Nombre de caso de uso:	Aplicación en modo horizontal
Descripción Prueba:	Probamos la aplicación en modo horizontal
Responsable:	Álvaro Luque Jiménez
Pre-requisitos	
Uno o varios personajes añadidos a favoritos Con conexión a Internet Haber iniciado sesión anteriormente Aplicación en modo landscape	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Modo landscape	
Instrucciones de Prueba <ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciamos sesión 2. Seleccionamos un personaje de la lista principal 3. Vemos la información del personaje y sus combos 	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1. Podemos iniciar sesión correctamente	SI
2. Seleccionamos un personaje y se nos muestra la información adapta al modo landscape	SI, aunque queda espacio vacío, la información podría estar mejor adaptada
3. Podemos ver sus combos y imágenes correctamente	NO, el gif de los combos aparece cortado por la mitad
Criterios de Aceptación <ol style="list-style-type: none"> 1. La aplicación se adapta correctamente 	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-013
Nombre de caso de uso:	Aplicación en diferentes resoluciones
Descripción Prueba:	Probamos la aplicación en diferentes resoluciones de pantalla
Responsable:	Álvaro Luque Jiménez
Pre-requisitos	
Uno o varios personajes añadidos a favoritos Con conexión a Internet	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Modo landscape	
Instrucciones de Prueba <ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciamos sesión 2. Seleccionamos un personaje de la lista principal 3. Vemos diferentes combos y imágenes 	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1. La información y interfaz se adapta correctamente a la resolución	SI
Criterios de Aceptación <ol style="list-style-type: none"> 1. La aplicación se adapta correctamente 	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

5.6. PRUEBAS DE INTERNACIONALIZACIÓN

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-014
Nombre de caso de uso:	Traducciones
Descripción Prueba:	Se prueban las traducciones para comprobar si se traducen todos los textos correctamente
Responsable:	Álvaro Luque Jiménez
Pre-requisitos	
Tener uno o varios personajes en favoritos	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Traducciones	
Instrucciones de Prueba	
<ol style="list-style-type: none"> En la pagina principal activamos el español como idioma y comprobamos que todos los textos se encuentran en español Cambiamos el idioma a ingles y comprobamos que todos los textos se encuentran en ingles 	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1. Seleccionamos el español y tanto la interfaz como los textos de los personajes se encuentran en español	SI
2. Seleccionamos el ingles y tanto la interfaz como los textos de los personajes se encuentran en español	NO, solo los textos de la interfaz se traducen
Criterios de Aceptación	
<ol style="list-style-type: none"> Se traduce la pagina correctamente, tanto los textos de los personajes como la interfaz 	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

6. RESUMEN ESTADO

	Nº de pruebas	100%	≈50%	0%
PRUEBAS DE ACEPTACION	6	1	3	2
PRUEBAS DE REGRESION	X	X	X	X
PRUEBAS DE COMPATIBILIDAD	1			1
PRUEBAS DE SEGURIDAD	X	X	X	X
PRUEBAS DE STRESS	4	1	2	1
PRUEBAS DE USABILIDAD	2	1	1	
PRUEBAS DE INTERNACIONALIZACION	1		1	