



Equivalence Partitioning (Partición de equivalencia):

Definición: La Partición de Equivalencia es una técnica que divide el conjunto de datos de entrada en grupos o particiones, de manera que los datos dentro de cada partición sean tratados de manera equivalente, es decir, se espera que el sistema tenga el mismo comportamiento para cualquier dato dentro de una partición.

Ejemplo: Supongamos que estás probando una aplicación de registro de usuario que requiere un nombre de usuario, y este nombre de usuario debe tener entre 3 y 10 caracteres alfanuméricos. En este caso, podrías dividir las entradas en tres particiones: una con nombres de usuario válidos (por ejemplo, "user123"), otra con nombres de usuario demasiado cortos (por ejemplo, "us") y otra con nombres de usuario demasiado largos (por ejemplo, "username12345").

Boundary Value Analysis (Análisis de valor límite):

Definición: El Análisis de Valor Límite se centra en probar los valores límite o extremos de las particiones de entrada, ya que estos valores tienden a ser propensos a errores.

Ejemplo: Siguiendo el ejemplo anterior, probarías los valores límite, es decir, los nombres de usuario con 3 caracteres ("abc") y 10 caracteres ("abcdefghij"). Estos valores límite son críticos porque suelen ser donde se encuentran errores comunes.

Decision Table Testing (Prueba de tabla de decisiones):

Definición: La Prueba de Tabla de Decisiones se utiliza cuando una función o característica del sistema tiene múltiples condiciones y produce diferentes resultados según esas condiciones. Se crea una tabla que enumera todas las combinaciones posibles de condiciones y los resultados esperados.

Ejemplo: Supongamos que estás probando una aplicación de envío que ofrece diferentes opciones de envío (rápido, estándar) y diferentes destinos (nacional, internacional). Crearías una tabla que enumera todas las combinaciones de opciones de envío y destinos, junto con los resultados esperados para cada combinación.

State Transition Testing (Pruebas de transición de estado):

Definición: Esta técnica se utiliza para probar sistemas que cambian de estado en respuesta a eventos o acciones. Se centra en probar las transiciones entre estados.

Ejemplo: Imagina que estás probando un sistema de reservas de vuelos. Los estados podrían incluir "inicio", "selección de vuelo", "ingreso de datos del pasajero" y "confirmación de reserva". Para esta técnica, probarías las transiciones entre estos estados, como moverte de "inicio" a "selección de vuelo" y luego de "selección de vuelo" a "ingreso de datos del pasajero".

Use Case Testing (Pruebas de casos de uso):

Definición: Las Pruebas de Casos de Uso se centran en probar el sistema desde la perspectiva de cómo los usuarios interactúan con él, utilizando casos de uso específicos.

Ejemplo: Supongamos que estás probando una aplicación de comercio electrónico. Un caso de uso podría ser "Realizar una compra", y probarías este caso de uso completo, desde agregar productos al carrito hasta completar la compra con éxito, verificando que todas las funcionalidades involucradas funcionen correctamente.