Plan de Pruebas – *On Tour*

Histórico de Revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versión | Fecha | Descripción/cambio | autor |
| V1.0 | 22/06/2020 | Petición de una distribución más clara | Junisses Campos |
| V1.1 | 11/07/2020 | Un espacio para promociones de viajes | Francisca Calficoy |
| V1.2 | 03/07/2020 | Fotos de la corporación en los fundos de la página. | Junisses Campos |
| V1.3 | 05/07/2020 | Dirección a contacto por correo o redes sociales | Constanza Paredes |

|  |
| --- |
| Propósito del plan de pruebas |
| Esperamos poder pulir al máximo cada parte del proyecto, dejándolo sin ningún estilo de fallas y controlando las que se podrían llegar a generar en algún futuro.  Dejando el proyecto lo más cómodo posible para sus usuarios tanto como los empleados que la mantendrá. |

|  |
| --- |
| Alcance de las pruebas |
| La página será probada tomando los límites de una pagina común, los accesos nuevos que tendrá mediante se utilice una cuenta o otra, probando que el software no caiga en uso dentro de la pagina y que los datos que se guarden en la página pasen a la base de datos. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Definición de roles y responsabilidades | | |
| Rol | Responsabilidades | Relevancia |
| Analista Programador | Medir las respuestas de la página. | Importante |
| Programador | Probar formas de dañar la página. | Importante |
| Usuarios | Probar que se haría normalmente en la página. | Importante |

|  |
| --- |
| Tipos de pruebas a realizar |
| Se realizarán pruebas repetitivas, buscando cualquier inquietud en el funcionamiento del sistema, dándole ciertas instrucciones a realizar a distintas personas para ver si encuentran alguna falla o dándoles pie libre para la experimentación dentro de la misma.  Esto será llevado por diferentes usuarios dependiendo del tipo de actividades que realice dentro de la página web.  Todo esto será llevado por el Programador y el analista programador. |

|  |
| --- |
| Estrategia y técnicas de pruebas a aplicar |
| Las estrategias que se utilizarán para las pruebas de la página serán las siguientes.  1. Revisiones técnicas formales y efectivas.  2. Se inicia a nivel de componentes y se trabaja hacia afuera hacia la integración del sistema.  3. Diferentes técnicas en diferentes momentos.  4. Las pruebas las dirige el desarrollador. |

|  |
| --- |
| Definición del proceso de testing |
| 1. Testeo de caja blanca, analista programador. 2. Testeo de caja negra, programador. 3. Testeo de caja gris, analista programador. |

|  |
| --- |
| Requerimientos del test |
| Se necesitará de un personal experto en pruebas, además de los desarrolladores principales de la página y usuarios a futuro de esta para poder llegar a conclusiones coherentes.  También se espera a todos los documentos que redactan las pruebas que ah tenido el sistema para lograr un cierre crucial. |

|  |
| --- |
| Definición de ciclos de prueba a ejecutar |
| Las pruebas contaran con 3 ciclos, solo para tener una seguridad más elevada de sus respuestas, tratando de minimizar al máximo la cantidad de errores o controlando los mismos. Después de esto dejaremos calcados los errores presentados y sus cambios. |

|  |
| --- |
| Calendarización de las actividades de pruebas |
|  |
| Se adjunta una parte de la carta Gantt que especifica el periodo de pruebas, junto a este se puede apreciar en la parte superior la semana en proceso de este |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Resumen de riesgos | | | | | | |
|  | **Fase del proceso de pruebas** | | | | | **Riesgo** |
| **Planificación** | **Análisis y diseño** | **Implementación y ejecución** | **Evaluación** | **Cierre** |
| **Magnitud** |  | | | | | |
| Toma de requerimientos erróneas | Idear un plan de proyecto con los requerimientos errados | Desarrollar el sistema en base a los requerimientos entendidos | Validar el sistema | Finalizar y dar marcha blanca al proyecto | La Toma de requerimientos erróneas o mal presentada puede ser un problema Alto |
| No contar contar con el equipo de trabajo apto para el desarrollo del software | Modelar erróneamente el plan de proyecto | Posibles problemas en la creación del sistema por parte del equipo de desarrollo | Validar el sistema | Finalizar y dar marcha blanca al proyecto | Si el equipo de desarrollo no es competente para la creación del sistema, generara problemas de tiempo y monetarios, además de un sistema defectuoso. |
| Poca participación por parte del cliente | Retraso del proyecto | Creación de un sistema sin observaciones por parte del cliente | No se puede validar | El proyecto no puede dar marcha blanca | Si el cliente no es participe en el modelamiento/ aceptación de cómo será el software genera conflictos de tiempos. |

|  |  |
| --- | --- |
| Definir clasificación de los defectos | |
| Nivel de Severidad | Descripción |
| Critico | Los datos no se almacenan en la base de datos. |
| Urgente | Los usuarios no pueden ingresar o registrarse en la página. |
| Importante | Los usuarios no pueden ver la información de la página. |
| Medio | Cierta información no está en la página. |
| Bajo | Los encargados no responden las preguntas de los usuarios. |

|  |  |
| --- | --- |
| Definición de artefactos | |
| Artefacto | Descripción |
| Ingreso | Los registros de usuarios a la página se guardarán en la base de datos. |
| Actualización | Los cambios hechos por el encargado de la información dentro de la parte visible de la página serán efectuados correctamente en la misma. |

|  |
| --- |
| Condiciones de aceptación para cierre del proceso de pruebas |
| Para dar por concluida esta etapa es necesario que supere todas las pruebas que se le pongan en el camino, dando las respuestas medidas y teniendo en control todos los errores que puedan presentar. |