1° EXAMEN - TESTING I (CTD) - NOVIEMBRE 2021



# Testing I

# Examen integrador

Les pedimos que lean atentamente las siguientes consignas y respondan a las preguntas de acuerdo a lo solicitado.

No se aceptarán links de Drive, solo documentos adjuntos. Caso contrario, el examen no será considerado para su corrección.

Nota aclaratoria: al enviar el formulario con el adjunto se debe esperar la confirmación del profesor **antes de salir de la sala de Zoom** para garantizar que se recibió correctamente para posterior corrección. Caso contrario, no se recibirá la evaluación y el alumno deberá recuperar esta instancia de evaluación. **Solo se recibirá tres (3) archivos como máximo por alumno**.

**Duración**: 1 hora 45 minutos.

**Nombre y Apellido:** Lara Daniela Converso

Parte teórica

1) Mencionar dos (2) principios de Testing y explicarlos brevemente. (2 renglones)

* La prueba exhaustiva es imposible. Cuando se están realizando pruebas, no es posible probar todo, excepto en casos triviales. Como reemplazo de pruebas exhaustivas, se deberían aplicar análisis de riesgos.
* La prueba muestra la presencia de defectos no su ausencia. Las pruebas suelen demostrar que no hay falla en lo que se esta probando, pero eso no confirma que no hay fallas del otro lado, el proceso de prueba no es una demostración de corrección.
* La prueba temprana ahorra tiempo y dinero. La realización de pruebas debe iniciar lo antes posible en el ciclo de vida del software para reducir y/o eliminar cambios que pueden resultar costos, en el caso de que surge un defecto en el software.

2) ¿Qué es un caso de prueba? ¿Para qué se utiliza? (2 renglones)

Un caso de prueba es un conjunto de acciones que se ejecutan para verificar una característica o funcionalidad particular de una aplicación de software.

Generalmente se realiza un registro de manera escrita (excel o alguna otra plataforma) el cual incluye información de una prueba. En este se deja instanciada una prueba realizada o por realizar con ciertos campos como, ID de la misma, nombre, descripción, precondición, pasos y resultados esperados.

3) Definir brevemente un defecto y quién se responsabiliza por su reporte. ¿Qué diferencia existe con los conceptos de error y falla? (3 renglones)

Un defecto es algo que anda mal en el código, puede ser un error en el código de mi sistema, el encargado de reportarlo es el Tester.

La diferencia entre conceptos de error y falla se da porque un error se produce por la equivocación de una persona, con lo cual esto causa un defecto en el Software y provoca una falla cuando este es ejecutado.

4) ¿A qué gran grupo de pruebas pertenece la prueba de partición de equivalencia? Explicá brevemente su uso y aplicación. (2 renglones)

La prueba de partición de equivalencias pertenece a las técnicas de prueba de caja negra, que generalmente se centran en las entradas y salidas del sistema, sin tener en cuenta lo que sucede en la estructura interna del sistema. En esta técnica se particionan los datos en equivalencias.

5) ¿Cuál es la diferencia principal entre pruebas estáticas y dinámicas? (2 renglones)

Las pruebas estáticas se focalizan en la evaluación manual de los productos de trabajo o en la evaluación basada en herramientas del código u otros productos de trabajo. Los defectos mas comunes en este tipo de pruebas son los defectos relacionados con los requisitos, de diseño, entre otros.

Por otro lado, las pruebas dinámicas requieren la ejecución del software, componente o sistema. Este tipo de prueba se complementan con las pruebas estática. Usualmente en durante este tipo de pruebas se ejecuta el software con ciertos valores de entrada y se analiza el resultado, y luego este se compara con lo esperado.

6) Explica cuáles son los ambientes de desarrollo de software. Elegí uno de ellos y menciona qué pruebas se pueden realizar en dicho ambiente.

Los ambientes del desarrollo del software se suelen subdividir en cinco:

1. Ambiente de desarrollo o ‘DEV’
2. Ambiente de pruebas o ‘QA’
3. Ambiente de pruebas de aceptación de usuario o ‘UAT’

En este ambiente se pueden realizar pruebas de aceptación. Pruebas exploratorias, pruebas de usabilidad y pruebas de accesibilidad.

1. Ambiente de preproducción o ‘STAGE’
2. Ambiente de producción o ‘PROD’

Parte práctica

Enunciado (Relevamiento)

Se tiene un software denominado **Comida Ya!** El cual nos permite realizar la compra y venta de productos. El mismo cuenta con las siguientes funcionalidades: un registro (tanto para un usuario administrador y un usuario cliente), un Login, un ABM de productos y pedidos (Alta-Baja-Modificación) y Listar productos y pedidos.

<https://ctd-app-resto.herokuapp.com/admin/dashboard/>

Fuiste seleccionado para probar esta app, desde la visión del usuario **CLIENTE** y contás con los siguientes requerimientos mínimos:

* El sistema debe permitir registrar un tipo de usuario cliente. Los datos necesarios son: nombre, apellido, email y contraseña. Se debe validar que todos los campos estén completos y tengan el formato correcto.
* El sistema debe permitir loguear a los usuarios. En caso de que el email o la contraseña sean incorrectos, se debe mostrar un mensaje de error.
* El usuario cliente podrá ver todos los productos disponibles y agregarlo al carrito de compras. Al hacer clic en un producto se debe mostrar un mensaje indicando que el producto fue añadido al carrito.
* El usuario cliente podrá ver su carrito de compras, elegir su forma de pago y confirmar la compra. Si el carrito no posee productos el botón “confirmar compra” debe aparecer deshabilitado.
* La aplicación debe ser responsive, es decir debe adaptarse a las diferentes resoluciones del navegador hasta llegar a la versión móvil.
* La aplicación debe ser capaz de operar adecuadamente con hasta 300.000 usuarios con sesiones concurrentes.

Consignas

7) Redactar un (1) caso de prueba aplicando partición de equivalencia y otro caso de prueba aplicando la técnica de tabla de decisión. Para redactar el caso de prueba, debes utilizar el template desarrollado en clase.

-La resolución se encuentra en la hoja 1 (“casos de prueba”) del archivo de Excel adjunto.

8) Reportar un (1) defecto del sistema en cualquiera de los menúes disponibles. Para dicho reporte, debés utilizar el template de defectos visto en clases.

-La resolución se encuentra en la hoja 2 (“defectos”) del archivo de Excel adjunto.

9) Escribir un (1) caso de prueba positivo y un (1) caso de prueba negativo. No se requiere escribirlos en formato de template.

Positivo: Teniendo un usuario ya registrado en la aplicaicon, al iniciar sesión con su respectivo mail y contraseña debería poder acceder al sitio sin problemas.

Negativo: Al crear un usuario con credenciales validas pero email invalido (con caracteres especiales) debe saltar un mensaje de error.

10) Redactar brevemente una (1) prueba funcional y una (1) prueba no funcional. No se requiere escribirlos en formato de template.

- Funcional: Que al registrarse permita credenciales y corrobore los campos con el formato correcto.

- No funcional: Que la aplicación sea capaz de operar acon hasta 300.000 usuarios con sesiones concurrentes.