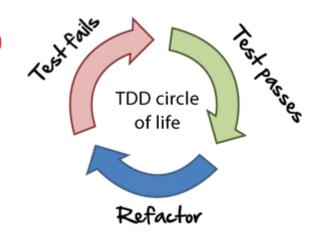


1º DAM/DAW EDE

U6. Diseño de pruebas de software

5 - Clasificación según el método



Clasificación general. Criterios

Según el objetivo:

- Pruebas funcionales.
- Pruebas no funcionales.

• Según el enfoque:

- Pruebas de caja negra.
- Pruebas de caja blanca.

Según el método:

- Pruebas manuales.
- Pruebas automáticas.





Pruebas manuales

- Son aquellas gestionadas de forma integral por la mano humana.
- Es decir, tanto el análisis, como el diseño, el desarrollo, la ejecución, el estudio de resultados, la redacción de informes, etc.

ARE YOU TOO BUSY TO INNOVATE?





Pruebas manuales

• Tienen un carácter marcadamente "artesanal", por lo que aportan al proceso una serie de:

Ventajas:

- Favorecen la creatividad y la adaptabilidad.
- Incrementan la detección de problemas sutiles.

Inconvenientes:

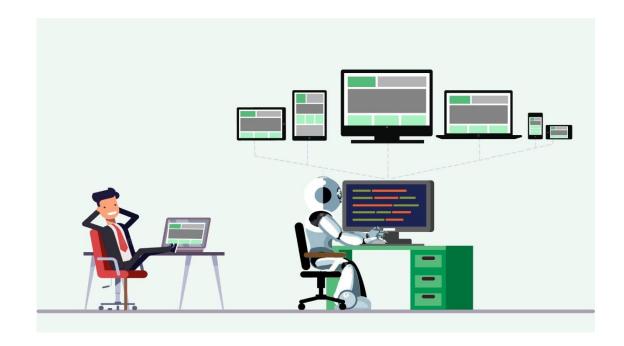
- Favorecen la aparición del error humano.
- Incrementan los tiempos y esfuerzos del proyecto.





Pruebas automáticas

• Son aquellas en las que **interviene algún tipo de herramienta**, extensión o framework, **al menos en alguna parte del proceso** de realización de pruebas.



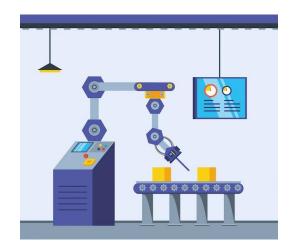


Pruebas automáticas

• Tienen un carácter más "industrial o mecanizado", por lo que aportan al proceso

una serie de:

- Ventajas:
 - Favorecen la eficiencia y la colaboración.
 - Incrementan el volumen de ejecución.
- Inconvenientes:
 - Favorecen las dificultades de mantenimiento.
 - Incrementan los tiempos iniciales para la creación de scripts de prueba.





Comparativa

- No existe un método que sea mejor que el otro. La elección del método dependerá de las circunstancias.
- Las pruebas manuales y automáticas son complementarias.





Comparativa

- Las pruebas manuales son ideales en proyectos de menor extensión, para tareas de detalle exploratorio y de usabilidad.
- Las pruebas automáticas son más adecuadas en proyectos extensos, para tareas repetitivas, de regresión y colaborativas.
- La combinación de ambos enfoques puede proporcionar una cobertura de pruebas robusta y eficiente.

