



SECCIÓN IV: EJECUCIÓN DE PRUEBAS



PRUEBAS BASADAS EN RIESGOS

-
- En ocasiones las evidencias incluyen más que pantallas del sistema (consultas a base de datos, log's, etc.) Significa ejecutar las pruebas en función a la prioridad de los casos de prueba comenzando con los que tienen mayor prioridad de esta forma a medida que la ejecución de prueba avanza se va disminuyendo la probabilidad de encontrar fallas de gran impacto.

PRUEBAS EXPLORATORIAS

Consiste en ejecutar pruebas de forma no guiada, sin matriz de casos de prueba, y así detectar fallas importantes a primera vista.

Por lo general son pruebas que duran entre 1-4 horas dependiendo de la complejidad del desarrollo a evaluar.

Algunos de sus objetivos son:

- Detectar fallas rápidamente.
- Conocer o familiarizarse con el sistema.
- Completar la matriz de casos de prueba con detalles adicionales.

CAPTURA DE EVIDENCIAS



- En función a la empresa será importante validar qué evidencias se requiere no obstante lo recomendado sería capturar evidencias de las pruebas exitosas para:
 - Tener un respaldo de nuestro proceso de pruebas
 - Utilizarlas como parte de la Gestión de Conocimiento en el equipo
 - Compartir las con los usuarios previo al proceso UAT
- En ocasiones las evidencias incluyen más que pantallas del sistema (consultas a base de datos, log's, etc.)

EJECUCIÓN DE PRUEBAS

- Cuando la aplicación/funcionalidad a evaluar está lista en el ambiente de pruebas, inicia la actividad de Ejecución de Pruebas en la cual debemos ejecutar cada uno de los casos de prueba definidos en la actividad de Diseño.
- En función al resultado obtenido, el caso de prueba puede resultar:
 - Exitoso
 - Fallido
 - Bloqueado
 - ...





¿QUÉ ES UNA FALLA?

- Al ejecutar un caso de prueba, cualquier desviación entre el resultado esperado y el resultado obtenido es una falla que atenta contra la calidad del software con lo cual debe ser reportada, corregida y nuevamente evaluada por Testing.

¿CUÁNDO PODRÍAMOS ENCONTRAR UNA FALLA?

Las fallas pueden encontrarse en diferentes momentos del ciclo de vida de un proyecto y cuanto más tarde sea, será mas costosa su corrección. Entre otros momentos, se puede encontrar:

- Durante el análisis de requerimientos por ejemplo, al encontrar ambigüedades o inconsistencias en los insumos de pruebas.
- Durante el desarrollo y/o entregas parciales si:
 - Revisamos el código y detectamos una potencial falla (mensaje incorrecto, tipo de dato incorrecto, funcionalidad faltante, etc.)
 - Durante la ejecución de casos de prueba al identificar que el resultado obtenido difiere del resultado esperado.
 - Estas pruebas pueden ser desde la interfaz de la aplicación, desde la ejecución de un proceso o servicio web, etc.

¿CUÁNDO DEBEMOS REPORTAR UNA FALLA?

Siempre