BENEMERITA UNIVERSIDAD AUTONOMA DE PUEBLA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMPUTACION INGENIERIA EN TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION

PLAN DE PRUEBAS VDALTON

Asignatura: CONTROL DE CALIDAD DE SOFTWARE

Docente: JUAN MANUEL GONZALEZ CALLEROS

Presentan:

LUIS ALBERTO AMADOR FLORES

LUIS ADRIAN PEREZ SAN MARTIN



HOJA DE RESUMEN DE MODIFICACIONES

VERSION	FECHA	CAMBIOS RESPECTO A LA VERSION ANTERIOR	PREPARADO POR	APROBADO POR
0.1	26 / Mayo /2020	Generación del documento	 Luis Alberto Amador Flores Luis Adrian Pérez San Martin 	 Luis Alberto Amador Flores Luis Adrian Pérez San Martin
0.2	29 / Mayo / 2020	Aumento de casos de prueba	 Luis Alberto Amador Flores Luis Adrian Pérez San Martin 	 Luis Alberto Amador Flores Luis Adrian Pérez San Martin



Plan de Prueba:	VDALTON
Preparado por:	Luis Alberto Amador Flores
	Luis Adrian Pérez San Martin
	25 / Mayo / 2020

Recursos previos:

- Especificación de Requerimientos
- Descripción de Metodología
- Estimación
- Planificación (Cronograma)
- Plan de Pruebas Selección (Complementario)
- Maquetado de interfaces



Índice

1.	Intro	oducción	. 5
	1.1	Propósito	. 5
	1.2	Alcance	. 5
	1.3	Ficha técnica del producto	. 5
	1.4	Compromisos organizacionales	. 6
	1.4.1	1 Visión del equipo	. 6
	1.4.2	2 Misión del equipo	. 6
	1.4.3	3 Valores del equipo	. 6
	1.5	Metodología	. 6
2.	Obje	etivos y factores de prueba	. 8
	2.1	Estrategias de prueba	. 8
	2.2	Elementos de prueba	. 8
	2.3 Coi	mplejidad de casos de prueba	10
3.	Caso	os de prueba	11
	3.1	Módulos de Prueba	11
	3.1.1	l Modulo Test 1	11
	3.1.2	2 Modulo Test 2	11
	3.1.3	Modulo Respuesta y Cambio de Configuración	11
	3.2	Entorno y configuración de las pruebas	11
4.	Estr	ategia de pruebas	12
	4.1	Pruebas estáticas	12
	4.2	Pruebas Dinámicas	12
	4.2.1	1 Pruebas de caja negra	12
	4.2.2	Pruebas basadas en la experiencia	12
	4.2.3	Pruebas de caja blanca	12
	4.3	Pruebas de planificación y gestión	12



1. Introducción

1.1 Propósito

El propósito fundamental del plan es establecer la cronologías y condiciones para la aplicación de las pruebas, de manera de obtener un producto consistente que tenga una aceptable recepción de los usuarios, y entrar en funcionamiento con todas las operaciones ejecutándose correctamente.

1.2 Alcance

Este documento constituye una guía para el desarrollo de pruebas de forma organizada durante el proceso de construcción del proyecto VDALTON.

Este plan asegura la evaluación de puntos como la funcionalidad, usabilidad, etc.

1.3 Ficha técnica del producto

Características del Producto			
Nombre del Producto	Visual Dalton (VDALTON)		
Descripción del Producto			
Descripción General	Se pretende realizar un software de escritorio con la capacidad de poder cambiar la configuración de colores del dispositivo del usuario.		
Objetivo	Adaptar los colores de dispositivos para su uso por personas con daltonismo.		
Requerimientos del Producto			
Requisitos del sistema			
Hardware	Computadora de Escritorio, Laptop.		
Software	Sistema operativo Windows 7 / 8 / 8.1 / 10		
	Requerimientos		
Funcionales	 Registro de información de usuario (nombre de dispositivo o incluir otro alias) Mostrar test de evaluación Mostrar configuración personalizada del usuario Solicitud de una nueva prueba, si así lo requiere el usuario 		



No Funcionales Stakeholders	 La aplicación regula los colores de acuerdo con la configuración especifica La aplicación afecta el S.O El usuario puede salir en cualquier momento de la aplicación Módulo de ayuda Tiempo de respuesta mínimo de 5 segundos Instalación en arquitectura x86 Aplicación Portable Una vez aplicada la prueba, la aplicación se mantendrá oculta en notificaciones para evitar distracciones Se respetarán las características del sistema operativo
Clientes del Producto	 Personas con Déficit de Percepción de Colores (Daltonismo) Personas en General

1.4 Compromisos organizacionales

1.4.1 Visión del equipo

Crear y desarrollar un software pensando en las necesidades de personas daltónicas

1.4.2 Misión del equipo

Integrar a estas personas al uso de dispositivos sin agravar su interacción mediante un software útil y fácil de manejar

1.4.3 Valores del equipo

Compromiso, honestidad, responsabilidad, respeto, empatía, seguridad

1.5 Metodología

La metodología ágil Scrum es la ocupada de gestionar el proyecto en cuestión, tiene como objetivo la planificación y control con <u>posibilidad de cambio</u> a lo largo de las iteraciones.



Control de Calidad de Software 2020

Fue elegida por los integrantes por la familiarización que tienen con esta metodología, a la par de centrarse en responder a las exigencias de los usuarios finales.



- 2. Objetivos y factores de prueba
 - 2.1 Estrategias de prueba

Se planificarán las pruebas especificas a ser aplicadas, por lo que se definen estrategias, recursos y estimación de tiempo.

De manera concreta:

- Se definen las pruebas a aplicarse
- Se describen las técnicas a utilizar
- Se plantea el tiempo de ejecución de cada prueba
- Especificación de uso de herramientas o frameworks
- Criterios de aceptación
- Recursos externos involucrados

2.2 Elementos de prueba

Cuadro resumen de las pruebas

Módulos del sistema a ser probados	Módulos:
	• Test
	Cambio de configuración de color
Objetivos de las pruebas	Objetivos:
	Visualizar de forma correcta la
	información de prueba, según el
	elegido
	 Validación de los datos del test
	Verificar el funcionamiento de
	diagnóstico de daltonismo
	Verificar que la función de cambio
	de color se aplique
Detalle de la orden de ejecución de los	Los módulos se ejecutan de manera
módulos	secuenciada, siendo las alternativas las
	siguientes.



	Alternativa 1:
	• Test 1
	• Respuesta y Cambio de
	configuración de color
	Alternativa 2:
	• Test 2
	• Respuesta y Cambio de
	configuración de color
Responsabilidad de las pruebas	Las pruebas se llevarán a cabo en su
	totalidad por el equipo de desarrollo, por
	lo que los integrantes son los
	responsables de estas
	Nota: Algunas pruebas serán realizadas
	110ta. 7 ligarias praesas seram realizadas

Alcance funcional de las pruebas

Proceso	Funcionalidad	Descripción
Test 1	Seleccionar opción	El usuario podrá seleccionar la opción a la pregunta realizada por el sistema
	Validar opciones	El sistema validara que exista por una opción elegida por pregunta
	Recoger valores	El sistema guardará los valores de las respuestas del usuario para su procesamiento y calcular condición y configuración
Test 2	Seleccionar celda	El usuario podrá seleccionar una celda y ordenarla
	Validar orden	El sistema validara la secuencia de orden que el usuario proporciono



Control de Calidad de Software 2020

Respuesta y	Muestra de	El sistema mostrara en la interfaz la
Cambio de	condición	condición de daltonismo que el usuario
configuración	diagnosticada	pueda tener
de color	Ejecución de script	El sistema generara un script con lo
	de configuración	valores calculados para cambiar la gama de la pantalla

2.3 Complejidad de casos de prueba



- 3. Casos de prueba
 - 3.1 Módulos de Prueba
 - 3.1.1 Modulo Test 1

En el módulo Test 1, se considera lo siguiente:

- Se visualizan las instrucciones
- Cada una de las preguntas solo podrá tener una respuesta
- Los campos de respuesta no admiten entrada de teclado
- Cada una de las respuestas se registran en el sistema
- El botón LISTO podrá accederse después de completar todas las preguntas
 - 3.1.2 Modulo Test 2

En el modulo Test 2, se considera lo siguiente:

- Se visualizan las instrucciones
- Todos los campos seleccionables deben ser ordenados
- Ningún campo blanco debe quedar vacío
- El botón LISTO podrá accederse después de completar el ordenamiento
 - 3.1.3 Modulo Respuesta y Cambio de Configuración

En el modulo Respuesta y Cambio de Configuración se considera los siguiente:

- Visualización de diagnóstico, debe ser claro y legible
- Generación y ejecución de script de configuración debe ser rápida
- 3.2 Entorno y configuración de las pruebas

Para el proceso de prueba del proyecto, se requieren de disponibilidad de los siguientes puntos:

- Equipo de cómputo, escritorio o portátil
- Sistema operativo Windows, no hay preferencia de la versión
- Arquitectura x86 o x64
- Entorno de desarrollo Java (NetBeans, Eclipse, etc.)
- Por comodidad, framework de testing automatizado



- 4. Estrategia de pruebas
 - 4.1 Pruebas estáticas

Aquellas pruebas que pueden ser ejecutadas a un componente a nivel de especificación o implementación, sin ejecutar el código, sino sólo aplicando una revisión

- 4.2 Pruebas Dinámicas
 - 4.2.1 Pruebas de caja negra
 - 4.2.2 Pruebas basadas en la experiencia
 - 4.2.3 Pruebas de caja blanca

Pruebas Unitarias, Integración, Sistema, Aceptación, Regresión,

4.3 Pruebas de planificación y gestión

