**Procedimiento de pruebas V1.0**

**Base2 SA**

**Actualizado el 26/06/2020**

***Procedimiento de pruebas***

**CACHIMBO A CRACK**

ÍNDICE

[1. OBJETIVO DE LA GUÍA 3](#_Toc21953645)

[2. ALCANCE 3](#_Toc21953646)

[3. DEFINICIONES 3](#_Toc21953647)

[4. DESARROLLO DEL CONTENIDO 3](#_Toc21953648)

[4.1.1. Validación de software: 4](#_Toc21953649)

[4.1.2. Artefactos que se deben validar: 5](#_Toc21953650)

[4.1.3. Documento de la validación: 7](#_Toc21953651)

[5. CONTROL DE CAMBIOS: 7](#_Toc21953652)

# INTRODUCCIÓN

Este documento presenta los procedimientos necesarios para realizar la prueba E2E de la plataforma web “Cachimbo a crack” y define los términos asociados con la misma.

# ALCANCE

Esta guía es aplicable para el proceso de validación del software “Cachimbo a Crack” realizado por la empresa Base 2 S.A

# DEFINICIONES

Si la prueba se diseña para descubrir defectos, debemos definir el significado de "defecto" en el campo de la programación y lo que ocurre cuando un defecto se encuentra durante la ejecución de un programa.

* Existe un **defecto** en un ambiente, algoritmo o dato. cuando esa entidad no reúne sus especificaciones.
* Un **fallo** es una manifestación física o funcional de un defecto. Cuando el sistema procesa una falla se da lugar a la aparición de comportamientos anormales que pueden identificarse como un error, una excepción, un comportamiento erróneo o un fracaso

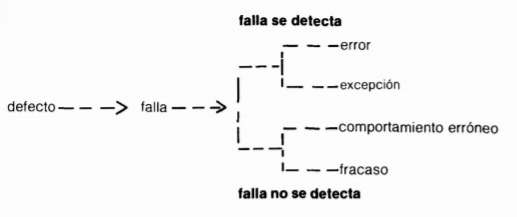


Figura n°1

Tal y como se muestra en el esquema de la figura n°1 se tendrá que realizar las siguientes acciones para cuando se encuentre una falla:

* Cuando el sistema encuentra una falla, la reconoce, y la maneja de tal forma que el procesamiento normal puede continuar, se dice que ocurre un error.
* Se tiene una excepción cuando el sistema encuentra una falla, la reconoce, pero no la puede manejar de forma que el procesamiento normal pueda continuar.
* Existe un comportamiento erróneo cuando el sistema no detecta la falla y ésta no causa una violación observable de sus especificaciones.
* Se tiene un fracaso cuando el sistema no detecta una falla y ésta causa una violación de las especificaciones.

# TIPOS DE PRUEBAS

Las pruebas necesarias para validar la plataforma web “Cachimbo a crack” serán las siguientes:

* 1. **Prueba de módulos**

Prueba a todo el modulo de la aplicación previamente ya definida en todo el proyecto sin importar su función dentro del programa

* 1. **Prueba de integración**

Tiene por objetivo verificar el correcto ensamblaje entre los distintos componentes una vez hayan sido probados unitariamente con el fin de comprobar que interactúan correctamente a través de sus interfaces.

* 1. **Prueba funcional**

Se centra en comprobar que los sistemas desarrollados funcionan acorde a las especificaciones funcionales y requisitos del cliente.

* 1. **Prueba del sistema**

Tiene como finalidad verificar que el programa cumpla con las especificaciones y se realiza con datas de prueba.

* 1. **Prueba de aceptación**

Tiene como finalidad verificar que el programa cumpla con los requerimientos y se realiza con data real.

* 1. **Prueba de instalación**

En esta prueba se valida la correcta instalación particular del programa.

* 1. **Prueba de regresión**

Prueba para detectar problemas con respecto al desarrollo ya realizado si en caso se empiezan a implementar nuevas funcionalidades

# PROCEDIMIENTOS

El procedimiento de prueba de software integra un conjunto de actividades que describen los pasos que hay que llevar a cabo en un proceso de prueba como son: la planificación, el diseño de casos de prueba, la ejecución y los resultados, tomando en consideración cuánto esfuerzo y recursos se van a requerir, con el fin de obtener como resultado una correcta construcción del software. La siguiente figura describe gráficamente las etapas del procedimiento de pruebas.

* 1. **Planificación**

Aquí se confecciona un acta en cada reunión como evidencia de la realización del mismo con una periodicidad mensual. También se analizan las etapas correspondientes según los cronogramas de proyectos para decidir cuáles entraran a revisión en el mes en cuestión. Las tareas a realizar en esta etapa son:

* Realizar acta de reunión mensual
* Acordar con los desarrolladores cronograma de pruebas
* Preparar ambiente de pruebas
  1. **Implementación**

El objetivo fundamental de esta etapa son las revisiones. Para ello los desarrolladores entregarán al Especialista Principal de Desarrollo los Casos de Pruebas que luego serán entregados al Especialista en Funciones de Calidad para procesarlos y proceder a revisar la aplicación apoyándose en las listas de chequeo. Una vez concluido este proceso se insertarán las no conformidades detectadas en la herramienta mantis para su posterior análisis y monitoreo.

* Entregar los artefactos
* Realizar las revisiones
* Ejecutar los tipos de pruebas
* Elaborar informe de pruebas parcial
* Monitorear no conformidades
  1. **Liberación**

En esta etapa se procede a cerrar las no conformidades resueltas una vez confirmada a través de las pruebas de regresión por el analista de calidad. También se valoran las principales y más urgentes dificultades encontradas durante todo el proceso de pruebas por el analista funcional en conjunto con el analista programador y por último se procede a liberar el producto. Por lo que las tareas a realizar en esta etapa serian:

* Realizar pruebas de regresión
* Cerrar no conformidades
* Liberar el módulo
* Elaborar informe de pruebas final

# RESULTADOS

Con el propósito de respaldar la solución propuesta, plataforma web “Cachimbo a crack” cumple con todos los tipos de pruebas y estrategias ya mencionadas en el documento demostrando así la aplicabilidad del procedimiento.