

Suposto 2 Miguel Blanco Guede

Plan de Probas para una Aplicación de Música en Liña

- Obxectivo das probas

Eu penso que nunha aplicación de música en liña o apartado máis importante a avaliar é a facilidade de uso e a experiencia de usuario, e centraría os obxectivos ahí.

- Tipos de probas

Probas de usabilidade as principais e tamén de carga para poder asegurar a funcionalidade da páxina con moitos usuarios accedendo a aplicación á vez.

- Criterios de aceptación

La interfaz de usuario debe ser intuitiva, con pocas funciones visibles para evitar abrumar al usuario. Se evaluará la facilidad de aprendizaje y uso.

Se medirá el rendimiento del sistema, considerando el tiempo de respuesta y la utilización eficiente de los recursos de hardware.

- Recursos necesarios

Equipo de pruebas con habilidades especializadas. Entornos de prueba para diferentes dispositivos y navegadores. Pruebas de rendimiento. Acceso a un entorno de desarrollo o un ambiente de pruebas específico.

- Calendario de execución

Semana 1-2

Pruebas de funcionalidad.

Semana 3

Pruebas de rendimiento.

Execución de probas

Posibles erros ou áreas de mellora nas probas de funcionalidade son: Problemas de calidade de audio, fallas na reprodución ou interrupcións, problemas na búsqueda de artistas, cancións ou álbums; dificultades na navegación entre menús, problemas de diseño ou accesibilidade na interfaz de usuario.

Posibles erros ou problemas nas probas de usabilidade son: dificultade de uso para usuarios non familiarizados, falta de mensajes claros sobre as accións do usuario, problemas de compatibilidade con diferentes dispositivos e tamaños de pantalla, dificultad parar crear e editar listas de reprodución.

Posibles erros ou problemas nas probas de rendemento son: Problemas con tempos de carga superiores a 3 segundos, non queremos ter ao usuario esperando; tempo de resposta del servidor, é importante que a conexión co servidor non ocasione retrasos; un consumo excesivo de recursos que poida ralentizar dispositivos con menos capacidade; non ser capaz de manexar un gran número de usuarios simultáneos.

Análise de resultados

- Resumo dos resultados obtidos

Posibles erros na funcionalidade en canto a facilidade de uso e problemas na reprodución e búsqueda, no ámbito da usabilidade é importante ter unha interfaz de usuario clara e compatibilidade con diferentes dispositivos e no rendemento non ter ao usuario esperando, unha boa xestión de uso dos recursos dos dispositivos de uso finais e a capacidade de manexar moitos usuarios simultáneos.

- Problemas detectados durante as probas

Pódense ver no apartado de execución de probas.

- Recomendacións específicas para mellorar a calidade do software

Realizar unha interface de usuario funcional, usable e accesible. Facer a aplicación responsiva para que poida usarse en diferentes dispositivos e tamaños de pantalla, facer un bó uso dos recursos dos dispositivos finais para reducir ao mínimo as pantalla de carga, usar servidores cercanos á zona de uso dos usuarios para reducir a resposta destes servidores, pagar bós servidores para manexar moitos usuarios simultáneos.

- Impacto potencial dos problemas na experiencia do usuario final

Non entender qué está pasando na aplicación ao tempo de usar esta, non ser capaces de acceder aos recursos musicais que queren buscar, que non poidan acceder a todos os elementos da interfaz por non ter unha boa responsividade que se adapte a todos os dispositivos posibles, que o usuario se canse de esperar ás pantallas de carga ou á resposta dos servidores, que non poidan usar a aplicación en certas horas do día debido a que non poida manexar picos de usuarios simultáneos.

Uso de github.com

Enlace aos [PDFs](#)