

Diseñar Pruebas a desarrollar en el proyecto

Pruebas Unitarias:

reproducir música

Crear playlist

comprobar que una playlist tenga canciones

Pruebas de Integración:

Integración entre pantallas y navegación

integración de reproducción con barra de progreso/tiempo

Pruebas Funcionales:

verificar que se puedan añadir canciones a la playlist

verificar que se agreguen canciones a la cola

Pruebas extremo a extremo:

Probar desde manejo de permisos hasta la reproducción de una canción

probar desde manejo de permisos hasta el manejo de playlist

Pruebas de carga:

Probar la creación de muchas playlists(buscar número específico)

Probar con un dispositivo o emulador con muchas canciones(buscar número específico)

Pruebas de estrés:

Probar un dispositivo con muchas canciones(buscar número específico mayor que el de carga)

Probar la creación de muchas playlists(buscar número específico, mayor que el de carga)

Reproducción de música de manera continua por varias horas.

Probar eliminar una canción durante su reproducción

Análisis de Calidad

software quality metric iso

User satisfaction: MENCIONARLO, LO PODREMOS ANALIZAR CUANDO SALGA LA APP

Test coverage: MENCIONARLO, QUIZAS USAR SONARQUBE Refers to the percentage of your code tested by automated tests. Higher test coverage indicates that more parts of your code are validated against potential issues, ensuring the functionality and security of your software product.

Documentation Quality: se refiere a dar descripciones claras del código como, funcionalidades, arquitectura, dependencias, etc

Portabilidad: Se refiere a que tan fácil es portar el proyecto de un sistema a otro. Ejemplo, pasar de android a ios, pasar de una versión de android a otra o que funcione en distintos dispositivos android
.Puede ser medida con independencia del hardware,