



UAEM

Universidad Autónoma
del Estado de México

FACULTAD DE INGENIERÍA
INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

INTERACCIÓN HOMBRE MÁQUINA

PROCEDIMIENTO PARA PRUEBA DE SOFTWARE

POR: MARIO ALBERTO GUTIÉRREZ CORRAL
ALVARO TONATIHU FABIAN SILVERIO
JOSÉ MIGUEL ALONSO MUÑOZ

Profesor:
Dr. Marcelo Romero Huertas

Contents

1	Introducción	2
2	Prueba de Funcionalidad	2
2.1	Objetivo	2
2.2	Metas	2

1 Introducción

Este artículo presenta los procedimientos para realizar la prueba de aplicaciones del software "smile" y define los términos asociados con la misma.

Una de las metas de la Ingeniería de Software es aumentar el nivel de corrección del software. El propósito de la prueba es dar una medida de la corrección de programa cuando éste se está desarrollando.

La prueba es parte integral del ciclo de diseño y por tanto debe verificarse la corrección del programa cuando éste se está desarrollando.

2 Prueba de Funcionalidad

2.1 Objetivo

Verificar la función del sistema al fijar la tensión en la validación de las funciones, métodos, servicios y casos de uso.

2.2 Metas

Validar que la aplicación:

- Cumpla con los requisitos funcionales especificados en el diseño de la solución.
- Cumpla con los requisitos no funcionales especificados en el diseño de la solución.
- Cumpla con las restricciones de entrada y salida de la información de cada caso de uso.
- Cumpla integralmente con la estructura referencial especificada en el Mapa de Navegación