

# *Tema:* Software testing strategies

Fecha: 25/03/2023

Asignatura: INFO290

## Ideas o preguntas

- 

## Notas de la clase

- Estrategias de prueba
- Pruebas incrementales: se van agregando los módulos de forma que se va probando cada uno nuevamente. Incluye a las pruebas de regresión.
- Pruebas de regresión: A medida que se van agregando módulos se va probando todo junto.
- Pruebas top down: Se debe contar con el desarrollo de un nivel superior para defender los elementos de niveles inferiores que aún no han sido creados (stub). Muck es un simulacro donde no se codifica algo
- Pruebas Bottom up: es cuando se desarrolla desde abajo hacia arriba, los niveles superiores llaman a los inferiores, que son con los que se cuenta en primera instancia en este tipo de desarrollo.
- Pruebas back to back: Se hace uso de iteraciones de pruebas a través de una versión anterior y la nueva. Las salidas deben seguir funcionando
- El objetivo de la estrategia de pruebas es configurar un entorno para ejecutar todas las pruebas
- Conductor: inicializa las variables no locales, los parámetros y activa las unidades bajo prueba
- Stub: usan plantillas de módulos usados por la unidad del programa
- Oracle: Comprueba la verificación y que el conductor, los stub y la unidad del programa funcionen correctamente
- Axiomas de pruebas: se debe elegir al mejor desarrollador para realizar las pruebas, esto para asegurar calidad

## Resumen

Existen diversos tipos de pruebas que se pueden realizar en el desarrollo del software, esto no significa que el software no tendrá más bugs al finalizar, al contrario, estos siempre existirán y es imposible probar que un programa está libre de errores. Debe existir un tester para realizar las pruebas, no puede ser el mismo desarrollador, ya que este tiene un sesgo en lo que debe probar.