

PRUEBAS DE SOFTWARE

Pablo Joaquin Cervantes Pech

CAUSA

El origen por el cual se produjo algún defecto en el software.



ERROR

Es una equivocación humana en el momento del ciclo de vida del software que puede generar un defecto.

DEFECTO

Se define como la imposibilidad de alcanzar el resultado deseado.

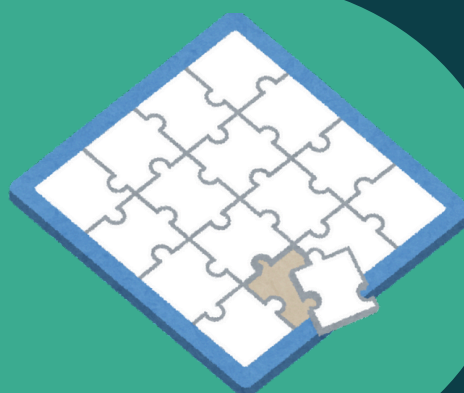


DEPURACIÓN

Es el proceso de identificar y corregir errores de programación.

FALTA

Hace referencia a que el funcionamiento del software es incompleto o que no cumple con los requerimientos del cliente.



FALLO

Es el comportamiento inesperado del software al ejecutarlo.

PRUEBAS DE SOFTWARE

Pablo Joaquin Cervantes Pech

BUG

Error de código en un programa informático.



CONSECUENCIA

Es el efecto que se ocasiona por una causa.

DAÑO

Consecuencia de un defecto o fallo en el software que afecta la funcionalidad, seguridad o experiencia del usuario.



CALIDAD,

Se refiere a que el software cumpla con los requerimientos del cliente y que no tenga ningún defecto.

RIESGO

Es la posibilidad que el software tenga algún defecto y este cause algún daño.



AMBIENTE DE PRUEBA

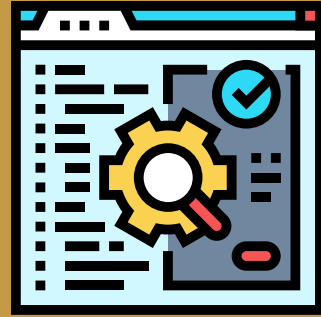
Es un entorno configurado para ejecutar y validar el software, simulando condiciones reales de uso.

PRUEBAS DE SOFTWARE

Pablo Joaquin Cervantes Pech

DATOS DE PRUEBA

Son los valores de entrada, archivos y bases de datos utilizados para ejecutar casos de prueba y verificar la funcionalidad, rendimiento y confiabilidad del software.



ANOMALIA

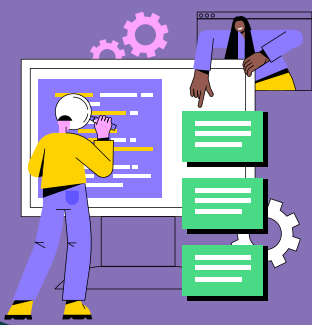
Es la manifestación de un error en el software.

ATRIBUTOS DE PRUEBA

Son las características evaluadas para determinar la calidad del sistema, como funcionalidad, rendimiento, usabilidad y seguridad.



COMPONENTES DE PRUEBA



Son los módulos del software que se evalúan individualmente para garantizar su correcta funcionalidad