DOCUMENTO PLAN DE PRUEBAS

Pet’s Care

Versión: 1.1

**Tabla de contenido**

[1. Introducción 2](#_heading=h.30j0zll)

[2. Alcance 3](#_heading=h.1fob9te)

[3. Definiciones, siglas y abreviaturas 3](#_heading=h.3znysh7)

[4. Responsables e involucrados 3](#_heading=h.2et92p0)

[5. Plan De Pruebas 3](#_heading=h.tyjcwt)

# 1. Introducción

Este documento se realiza para brindar información concisa acerca del proceso de plan de pruebas de cada funcionalidad de “Pet’s care”, por medio de este se da a conocer los errores, bugs del proceso de pruebas.

Este proyecto cuyo nombre es “Pet’s care” busca ofrecer un servicio a los usuarios de administrar la información de sus mascotas y a su vez agendar citas en clínicas veterinarias de su agrado.

# 2. Alcance

El trabajo culmina con el desarrollo del aplicativo cliente/servidor para las Veterinarias ste aplicativo web incluye registro y seguimiento de las mascotas mediante una interfaz gráfica y una base de datos en la cual se almacenará toda la información, permitiendo al usuario para tener un control de sus mascotas y la facilidad de agendar citas en tiempo real. Con el desarrollo de este aplicativo web permitirá realizar un mejor cuidado a sus mascotas ya que este le permitirá tener toda la información de cada mascota, y clínicas a las cuales puede asistir y agendar citas.

# 3. Definiciones, siglas y abreviaturas

* **Backend**: El **backend** es la parte del desarrollo web que se encarga de que toda la lógica de una página web funcione. Se trata del conjunto de acciones que pasan en una web pero que no vemos como, por ejemplo, la comunicación con el servidor.
* **Frontend**: El **frontend** es la parte del desarrollo web que se dedica a la parte frontal de un sitio web, en pocas palabras del diseño de un sitio web, desde la estructura del sitio hasta los estilos como colores, fondos, tamaños hasta llegar a las animaciones y efectos
* **Developer:** Un desarrollador es un programador o una compañía comercial que se dedica a uno o más aspectos del proceso de desarrollo de software. Se trata de un ámbito más amplio de la programación algorítmica
* **Casos de uso:** Un caso de uso es un artefacto que define una secuencia de acciones que da lugar a un resultado de valor observable. Los casos de uso proporcionan una estructura para expresar requisitos funcionales en el contexto de procesos empresariales y de sistema.

# 4. Responsables e involucrados

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Tipo (Responsable/ Involucrado)** | **Rol** |
| *Andres Alvarez* | *Responsable* | *frontend, documentador* |
| *Samuel rodríguez* | *Responsable* | *Frontend Developer* |
| *Juan José vera* | *Responsable* | *Frontend Developer* |
| *Kevyn pineda* | *Responsable* | *Backend Developer* |
| *Juan David Marín* | *Responsable* | *Backend* |

# 5. Plan De Pruebas

* **Módulo registrar**

En este módulo verificaremos que el administrador pueda registrar un usuario y un grupo y que la información ingresada se registre con éxito.

* **Módulo registrar mascotas**

En este módulo se verificará que todas las funciones respecto a la gestión de anotaciones para verificar que funcionan correctamente.

* **Módulo gestión de citas**

En este módulo se verificará que las citas creadas carguen con éxito y se puedan ver en el apartado de citas.

* **Módulo editar información propia**

En este módulo se verificará que la función de editar información propia funcione de manera correcta y que los cambios se guarden exitosamente.

* **Módulo uso del sistema**

En este módulo se verificará que el usuario registrado puede iniciar y cerrar sesión en el aplicativo web.

**5.1 Modulo** gestión de citas

Este módulo es una gestión de las citas de la mascota, crear y visualizar las citas.

**5.1.2 Casos de prueba planeados para el módulo** uso del sistema

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| *CP1 – Agregar cita* | Se usa el rol del usuario para crear una cita para las mascotas registradas | *HU11 – Agregar cita* |
| *CP2 - permitir que el usuario visualice la cita creada en el apartado de citas pendientes.* | Se usará un usuario con para visualizar la cita creada | *HU5 - Visualizar cita* |

**5.2 Módulo** gestión de mascotas registradas

Por medio de este módulo el usuario podrá crear sus mascotas en el apartado de crear mascota

**5.2.1 Casos de prueba planeados para el módulo** *gestión de usuario registrado.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| *CP1 – Crear mascota* | Se usará un usuario para registrar todas las mascotas que desee en el aplicativo | *HU20 – crear mascota* |
| *CP2 – visualizar mascotas registradas* | Se usará una cuenta de usuario para poder visualizar las mascotas creadas en el aplicativo | *HU9 – Deshabilitar estudiante* |

**5.3 Módulo** editar información propia

Por medio de este módulo se permitirá editar la información propia del usuario logueado

**5.3.1 Casos de prueba planeados para el módulo** editar información propia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| *CP1 - Editar información propia* | *Se usará una cuenta para editar información y se actualizara exitosamente y se reflejan en la vista de perfil.* | *HU16 - Editar información propia* |

**5.4 Módulo** Registrar

Por medio de este módulo el sistema permitirá al administrador hace uso de las diferentes funciones del mismo respecto a registrar.

**5.4.1 Casos de prueba planeados para el módulo** editar información propia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| *CP1 - Registrar usuario* | *Se usará una cuenta de administrador y luego se registrará un usuario con unos datos específicos luego se verificará que el usuario haya sido registrado en la base de datos.* | *HU3 - Registrar usuario* |
| *CP2- Registrar grupo* | *Se usará una cuenta de administrador y se creará un grupo con unos datos específicos y luego se verificará en la base de datos si el grupo fue creado exitosamente* | *HU23- registrar grupos* |

**5.5 Módulo** Uso del sistema

Por medio de este módulo el sistema permitirá al usuario hacer uso y dejar de hacer uso del aplicativo web por medio del inicio y cierre de sesión

**5.5.1 Casos de prueba planeados para el módulo** Uso del sistema

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| *CP1 - Iniciar sesión* | *Se usará una cuenta para iniciar sesión a través de usuario y contraseña* | *HU1 - Ingresar al sistema* |
| *CP2- Cerrar sesión* | *Cuando este registrado e ingrese, el usuario podrá cerrar sesión* | *HU4 - Cerrar sesión* |