

Plan de Pruebas - Mercado Relámpago

1. Introducción

Este documento detalla el plan de pruebas para la plataforma de comercio electrónico **Mercado Relámpago**. Como un jugador emergente en el mercado, nuestro enfoque se centra en garantizar una experiencia de compra sin fricciones para el cliente, especialmente durante campañas de alto tráfico como el Cyberday. El objetivo principal de estas pruebas es asegurar la solidez de la lógica de negocio (stock y precios), la optimización del rendimiento web ante picos de demanda y la fiabilidad de nuestra aplicación de logística móvil para garantizar entregas eficientes.

Detalle	Valor
Proyecto	Mercado Relámpago
Versión de la Aplicación	1.0
Ambiente de Prueba	Entorno de desarrollo (Canvas Preview)
QA Lead/Analista	Pablo Puentes

2. Alcance de las Pruebas

Las pruebas se centrarán en tres áreas principales, basándose en los componentes de la aplicación:

- Web Performance (Rendimiento Web):** Carga inicial de la página principal y estabilidad del layout.
- Business Logic (Lógica de Negocio):** Gestión de Stock, Cálculo de Descuentos en el Carrito y Validación de Formularios de Registro.
- Mobile App QA (Logística y Usabilidad Móvil):** Flujo de Despacho, Usabilidad y Accesibilidad (Touch Target Size y Contraste).

3. Estrategia de Pruebas

Tipos de Pruebas a Ejecutar

Tipo de Prueba	Descripción
Pruebas Funcionales	Verificar que la adición al carrito, el cálculo de totales y la actualización del estado de

	pedidos funcionan según las reglas de negocio (esperadas vs. implementadas). Incluye la validación de ingreso de datos del cliente.
Pruebas de Rendimiento Básico	Medir el tiempo de carga percibido (LCP) y verificar la estabilidad visual (CLS) del layout principal.
Pruebas de Usabilidad/UX	Evaluar la facilidad de uso de los botones, el flujo de Logística Mobile y el feedback de interacciones.
Pruebas de Integración (Simulada)	Verificar el flujo de datos entre la tienda (stock) y el sistema de logística (pedidos).
Pruebas de Accesibilidad (A11y)	Comprobar el contraste de color de elementos clave y el tamaño de los objetivos táctiles (touch targets) en vistas móviles.

Criterios de Pases y Fallas

- Pasa:** La funcionalidad cumple con los requisitos del negocio sin errores críticos o bloqueantes.
- Falla:** El comportamiento de la aplicación no cumple con las expectativas o requisitos, presenta errores críticos (crash, data corruption) o errores de alta severidad.

4. Casos de Prueba Clave (Resumen)

ID Caso	Módulo	Objetivo	Resultado Esperado
TC-WP-001	Home	Medir LCP/TTI (Carga de productos).	Los productos deben cargar en menos de 1.5 segundos.

TC-BL-001	Carrito	Evitar la sobreventa de productos con bajo stock.	No se debe permitir añadir más unidades que el stock disponible (ej. Consola Gaming Pro).
TC-BL-002	Carrito	Aplicación correcta del descuento.	El descuento del 15% debe aplicarse solo una vez al subtotal, sin importar la cantidad de productos diferentes.
TC-BL-003	Registro	Validación estricta de formato de email y longitud de contraseña.	El sistema debe rechazar emails incompletos y contraseñas menores a 8 caracteres, con mensajes de error claros.
TC-UX-001	Logística	Usabilidad del Botón Despacho (Mobile).	El botón "Confirmar Despacho" debe tener un tamaño mínimo de 44x44px y espacio suficiente para evitar clics erróneos en dispositivos táctiles.
TC-WP-002	Home	Estabilidad del Layout (CLS).	El banner principal debe reservar su espacio o cargarse inmediatamente para evitar movimientos de contenido.

5. Recursos y Responsabilidades

- **Recursos:** Navegadores (Chrome, Firefox - Desktop), Modo de Inspección para simular vistas móviles.
- **Responsabilidades:** Ejecución, documentación y reporte de errores por el QA Analyst.