DOCUMENTO PLAN DE PRUEBAS

Ovni Vinos

Versión: 1.1

**Tabla de contenido**

[1. Introducción 3](#_Toc115226467)

[2. Alcance 3](#_Toc115226468)

[3. Definiciones, siglas y abreviaturas 3](#_Toc115226469)

[4. Responsables e involucrados 4](#_Toc115226470)

[5. Plan De Pruebas 4](#_Toc115226471)

[ Módulo catálogo 4](#_Toc115226472)

[ Módulo gestión de inicio 4](#_Toc115226473)

[ Módulo gestión de clientes 5](#_Toc115226474)

[ Módulo gestión de administrador 5](#_Toc115226475)

[ Módulo gestión de productos 5](#_Toc115226476)

[5.1 Modulo gestión de inicio 5](#_Toc115226477)

[5.1.2 Casos de prueba planeados para el módulo gestión de inicio 5](#_Toc115226478)

[5.2 Módulo gestión de clientes 6](#_Toc115226479)

[5.2.1 Casos de prueba planeados para el módulo gestión de clientes. 6](#_Toc115226480)

[5.3 Módulo gestión de administrador: 6](#_Toc115226481)

[5.3.1 Casos de prueba planeados para el módulo gestión de administrador. 7](#_Toc115226482)

[5.4 Módulo gestión de productos 7](#_Toc115226483)

[5.4.1 Casos de prueba planeados para el módulo gestión de productos 7](#_Toc115226484)

# 1. Introducción

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

Este proyecto cuyo nombre es “Ovni Vinos ” busca automatizar y optimizar las funcionalidades que se llevan a cabo en el emprendimiento de Ovni Vinos que consiste en gestionar la contabilidad, el inventario y la gestión de clientes.

# 2. Alcance

La aplicación web Ovni Vinos está orientada a ser una plataforma de ayude en toda la gestión que se lleva a cabo en Ovni Vinos.

La aplicación tendrá un enfoque institucional con el fin de mantener una trazabilidad en las notaciones de los estudiantes.

# 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** |
| Cristian Amador | Responsable | Desarrollador y analista |
| Brayni Campo | Responsable | Documentación y tester |
| Juan Camlo Grajales | Responsable | Desarrollador y analista |
| Ivan Daniel Hincapie | Responsable | Desarrollador y diseñador |
| Juan Diego Moreno | Responsable | Diseñador y tester |

# 5. Plan De Pruebas

## Módulo catálogo

Este módulo permitirá que el usuario observador pueda observar el catálogo de Ovni Vinos que es alimentado mediante la gestión que hace el administrador, y por ende, pueda familiarizarse con el sistema y, si así lo desea, poder registrarse e iniciar sesión en este.

## Módulo gestión de inicio

Este módulo permitirá a los usuarios administrador y cliente realizar la gestión de iniciar sesión dentro del sistema y recuperar contraseña.

## Módulo gestión de clientes

Este módulo permitirá a los usuarios cliente realizar el registro, consultar y actualizar sus datos en la base de datos del sistema, además podrá deshabilitar su cuenta del aplicativo. En esta gestión también podrá llevar a cabo la búsqueda de productos, agregarlos y quitarlos de su carrito, e igualmente podrá hacer la compra de estos y asimismo consultar su historial de compras. Por otro lado, el usuario tendrá la posibilidad de buscar soporte técnico.

## Módulo gestión de administrador

Este módulo permitirá al usuario administrador consultar y actualizar sus datos registrados en el sistema, y, también podrá consultar las ventas de realizadas de Ovni Vinos, como también podrá visualizar los clientes que se han registrado.

## Módulo gestión de productos

Este módulo permite al usuario administrador agregar, consultar, actualizar, deshabilitar y eliminar productos almacenados en el inventario del aplicativo.

## 5.1 Modulo gestión de inicio

Este módulo consiste en que los usuarios registrados en el sistema pueden iniciar sesión y recuperar contraseña.

### 5.1.2 Casos de prueba planeados para el módulo gestión de inicio

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| *CP1 – Iniciar sesión* | Se usará un usuario con rol de administrador o cliente para que acceda al sistema y este le muestre las interfaces de acuerdo a su rol. | *HU04 – Iniciar sesión.* |
| *CP2 – Recuperar contraseña.* | Se usará un usuario con rol cliente el cual debe hacer click en el link que dice “Olvidé mi contraseña”, se realizará el proceso para recuperar contraseña. Se debe ingresar al aplicativo con la nueva contraseña. | *HU05 – Recuperar contraseña.* |

## 5.2 Módulo gestión de clientes

Por medio de este módulo el rol cliente puede realizar algunas funciones que le corresponden a su perfil.

### 5.2.1 Casos de prueba planeados para el módulo gestión de clientes.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| *CP1 – Consultar usuario.* | Se usará una cuenta de rol cliente, y en las opciones que tiene habilitado este, habrá una “Mis datos” en donde se le deben ver los datos que ingresó al momento de registrarse. | *HU08 – Consultar usuario.* |
| *CP2 -- Agregar productos al carrito.* | Un usuario cliente debe acceder al sistema, una vez realizado esto, cuando esté en el catálogo, el cliente podrá agregar productos al carrito con solo dar un click. | *HU11 – Agregar productos al carrito.* |

## 5.3 Módulo gestión de administrador:

En este módulo el administrador podrá gestionar su perfil, y, además, realizar consultas que le competen puesto que son relacionadas con la organización del emprendimiento.

### 5.3.1 Casos de prueba planeados para el módulo gestión de administrador.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| *CP1 – Editar datos.* | Se usará una cuenta que le corresponda a un administrador, nos dirigiremos a la opción de “Mis datos”, cambiaremos unos datos, entre ellos la contraseña, y se verificará que sí se haya cambiado al momento de volver a iniciar sesión. | *HU20 – Actualizar usuario administrador.* |
| *CP2- Consultar ventas.* | Se realizarán unas compras con un usuario cliente, para posteriormente mirar en la opción de “Ventas” si sí se están almacenando las ventas para que el administrador las pueda consultar. | *HU25- Consultar ventas.* |

## 5.4 Módulo gestión de productos

Por medio de este módulo el sistema permitirá al administrador gestionar todo lo relacionado a los productos que se verán en el catálogo.

### 5.4.1 Casos de prueba planeados para el módulo gestión de productos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| *CP1 - Agregar productos.* | Se ingresará con un usuario administrador, este debe agregar un producto llenando toda la información requerida para el ingreso de este en el catálogo. Debe aparecer en inventario este ingreso, y así poderlo habilitar en el inventario. | *HU29 – Agregar productos.* |
| *CP2 - Consultar productos.* | *Desde una cuenta de administrador, se consultará la lista de productos que se han agregado y esta debe coincidir con el inventario.* | *HU31 – Consultar productos.* |