

***SISTEMA DE SEGUIMIENTO DE INDICADORES DE
GESTIÓN DE PROYECTOS DE SOFTWARE***

PLAN DE PRUEBAS

Realizado por:

ALEJANDRO MONSALVE CAMACHO

Aplicación a probar:

OrielApp

Autor:

RAFA YUSTE

I.E.S Francisco de los Ríos

Desarrollo de interfaces

2º DAM

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Historia de Revisión

Fecha	Versión	Descripción	Autor
06/02/2018	1.0	Creación del documento	
07/02/2018	1.1	Pruebas...	
		Pruebas...	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

CONTENIDO

	Pág.
1. INTRODUCCION.....	4
2. OBJETIVO.....	4
3. ALCANCE DE LAS PRUEBAS	5
4. CRITERIOS DE ENTRADA Y SALIDA.....	6
4.1. Criterio de Ejecución del Plan de Pruebas	6
4.2. Criterio de Terminación del Plan de Pruebas.....	6
4.3. Criterio de Suspensión del Plan de Pruebas.....	6
5. ESCENARIOS PROPUESTOS DE PRUEBA.....	7
5.1. PRUEBAS DE ACEPTACIÓN	7
5.1.1. CRUD	7
5.1.2. CONTROL DEL GPS	19
5.2. PRUEBAS DE REGRESIÓN.....	19
5.3. PRUEBAS DE COMPATIBILIDAD	19
5.4. PRUEBAS DE SEGURIDAD.....	20
5.5. PRUEBAS DE STRESS.....	20
5.6. PRUEBA DE USABILIDAD	20
5.7. PRUEBAS DE INTERNACIONALIZACIÓN	20
5.8. OTRAS PRUEBAS	21
6. RESUMEN ESTADO	22

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

1. INTRODUCCION

Por medio de este documento se pretende establecer la guía para la elaboración del Plan de Pruebas para el proyecto “Seguimiento de Indicadores de Gestión de Proyectos de Software”.

2. OBJETIVO

El propósito del plan de pruebas es proveer la información necesaria para planear y controlar los esfuerzos de pruebas de un proyecto o iteración específicos. Describe el enfoque para probar el software y es el plan general generado y utilizado por administradores para dirigir el esfuerzo de pruebas.

Este plan de pruebas soporta los siguientes objetivos

- Identificar los ítems a probar
- Describe, en términos generales, el enfoque de pruebas a ser usado
- Identifica los recursos requeridos y provee un estimado de sus esfuerzos
- Lista los entregables de las pruebas del proyecto

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

3. ALCANCE DE LAS PRUEBAS

A continuación se presenta una tabla que resume todas las características y requerimientos necesarios para la ejecución adecuada de las pruebas funcionales.

Objetivo de la Prueba:	<ul style="list-style-type: none"> • Validar los procesos y reglas de negocio establecidas. • Validar que se cumplan los requerimientos funcionales establecidos. • Validar el correcto funcionamiento de la aplicación de acuerdo a lo definido en los casos de uso.
Técnica:	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración y ejecución de Set de Pruebas Funcionales (A través de una plantilla preestablecida), teniendo en cuenta flujo normal y flujos alternativos, usando datos válidos e inválidos para verificar lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> ○ Los resultados esperados ocurren cuando se usan datos válidos. ○ Se despliegan mensajes de error cuando se usan datos inválidos.
Herramientas Requeridas:	<ul style="list-style-type: none"> • No Aplica: Las pruebas funcionales se realizarán manualmente
Criterios de Aceptación:	<ul style="list-style-type: none"> • El resultado de cada caso de prueba debe ser igual al resultado de salida esperado. • Los resultados obtenidos con cada uno de los escenarios de pruebas contemplados deben ser los esperados. • La aplicación cumple con los requerimientos funcionales del proyecto.

Tabla 1.
Características y Requerimientos proceso de Pruebas Funcionales

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

4. CRITERIOS DE ENTRADA Y SALIDA

4.1. Criterio de Ejecución del Plan de Pruebas

- Set de pruebas documentado incluyendo escenarios claros para el desarrollo de las pruebas funcionales.
- Claridad en el procedimiento para la realización de las pruebas.
- El entorno de pruebas debe ser el adecuado para la realización de las pruebas.
- Toda la documentación requerida debe estar disponible.

4.2. Criterio de Terminación del Plan de Pruebas

- Todas las pruebas se ejecutan sin errores.

4.3. Criterio de Suspensión del Plan de Pruebas

- Una componente principal tiene un error que impide probar un área importante.
- El entorno de pruebas no es lo suficientemente estable como para confiar en los resultados.
- El entorno de pruebas es muy diferente del entorno de producción previsto y no se puede confiar en los resultados.

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

5. ESCENARIOS PROPUESTOS DE PRUEBA

5.1. PRUEBAS DE ACEPTACIÓN

5.1.1. CRUD

PRUEBA DE ERRORES

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-001
Nombre de caso de uso:	CRUD LECTURA FAVORITOS
Descripción Prueba:	Accedemos a la pestaña favoritos
Responsable:	<Alejandro>
Prerrequisitos	
Aún no existen favoritos	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Se <u>acceda</u> la lista de favoritos y aún no existen favoritos	
Instrucciones de Prueba <ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar en favoritos. 2. Se visualiza correctamente la información de no hay favoritos 3. Click en añadir un favorito, con el icono 4. Se visualiza correctamente el campo agregado a favoritos 5. Borrar un favorito 	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Sí/No)
1 Aún no existen favoritos	No, ya que coge los favoritos de firebase y si anteriormente tiene favoritos alguna persona, a ti

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

	también aparecen.
2 Añadir favoritos	Si, al agregar un favorito, lo agrega correctamente.
3 Borrar favoritos	No deja borrar los favoritos, por lo tanto si una vez añadimos a favoritos, no podremos quitarlo.
Resultado: <ol style="list-style-type: none"> Podemos acceder a la ventana de favoritos Nos aparecen favoritos, que no nos deberían aparecer Se puede agregar correctamente un favorito En la ventana de favoritos no da opción a quitar un favorito Se refresca la información al salir 	
Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-002
Nombre de caso de uso:	CRUD AÑADIR UNA FOTO CON CAMARA
Descripción Prueba:	Accedemos a la pestaña nueva imagen
Responsable:	<Alejandro>
Prerrequisitos	
Vamos a crear una entrada con una foto de la cámara	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Se acceda para agregar una entrada con la cámara y se añada correctamente	
Instrucciones de Prueba <ol style="list-style-type: none"> Estamos en la pantalla principal. Le daremos al botón del mas ubicado en la parte de la derecha abajo Una vez dentro añadiremos la foto de la cámara dando al botón de arriba con la flecha para abajo Se añade correctamente la fotografía 	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

10. Le pondremos un titulo 11. Cuando tengamos los pasos anteriores realizados le daremos a guardar y nos aparecerá en la pantalla principal	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1 Acceder a la ventana de Nueva imagen	Si, entra perfectamente a la ventana de Nueva imagen.
2 Abrir la cámara y hacer foto	Si, abre correctamente la cámara con la que procederemos hacer la foto
3 Guardar foto	No guarda la imagen, ya que una vez que hicimos la foto y la guardamos la aplicación se cierra y se abre automáticamente.
Resultado: 6. Podemos acceder a la ventana de nueva imagen 7. Podemos abrir perfectamente la cámara y realizar la foto 8. No guarda la foto que hicimos con anterioridad 9. La aplicación se cierra y se vuelve abrir automáticamente.	
Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-003
Nombre de caso de uso:	CRUD AÑADIR UN COMENTARIO A UNA FOTO
Descripción Prueba:	Accedemos a la pestaña nueva foto
Responsable:	<Alejandro>
Prerrequisitos	
Vamos a ponerle un titulo a una foto, ya sea cogida por la cámara o por la galería	
Descripción de Casos de Prueba	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Caso: Se pueda añadir un título y se oculte el teclado

Instrucciones de Prueba

12. Estamos en la pantalla principal.
13. Le daremos al botón del mas ubicado en la parte de la derecha abajo
14. Una vez dentro añadiremos la foto de la cámara dando al botón de arriba con la flecha para abajo
15. Se añade correctamente la fotografía
16. Le pondremos un título
17. Una vez puesto el título se ocultara el teclado al darle a ir.

Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1 Acceder a la ventana de Nueva imagen	Si, entra perfectamente a la ventana de Nueva imagen.
2 Escribir texto en el campo de título	Si, podemos escribir correctamente en el campo del título
3 El teclado se oculta cuando debería	No, una vez que le damos a ir o a ok, según el teléfono no se oculta el teclado y se queda clavado y no podemos guardar la foto

Resultado:

10. Podemos acceder a la ventana de nueva imagen
11. Podemos abrir perfectamente texto en el campo
12. No se oculta el teclado cuando debería

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-004
Nombre de caso de uso:	CRUD AÑADIR UNA FOTO A FAVORITOS

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Descripción Prueba:	Accedemos a la pestaña nueva imagen
Responsable:	<Alejandro>
Prerrequisitos	
Una vez una foto agregada le vamos agregar a favoritos	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Podamos agregar una foto a favoritos	
Instrucciones de Prueba <ul style="list-style-type: none"> 18. Estamos en la pantalla principal. 19. Le daremos a favoritos para ver que no hemos añadido la foto aun a favoritos 20. Una vez dentro veremos que no está agregada 21. Nos iremos a la ventana de galería para añadirla a favoritos 22. Nos iremos otra vez a la ventana de favoritos 23. Veremos que se nos ha agregado la foto 	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1 Acceder a la ventana de galería y favoritos	Si, entras perfectamente a las dos ventanas
2 Vemos que la foto esta en galería y vemos que no debería estar en galería	No, ya que al agregar la foto en la ventana galería, se agrega automáticamente en favoritos.
3 El botón de añadir a favoritos	Si funciona, pero ya estaba anteriormente en la ventana de favoritos.
Resultado: <ul style="list-style-type: none"> 13. Podemos acceder a la ventana de galería y favoritos 14. Se ha añadido en galería y automáticamente en favoritos sin deber de añadirse 	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

15. El botón funciona pero ya estaba añadido anteriormente
--

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-005
Nombre de caso de uso:	CRUD BUSCAR
Descripción Prueba:	Accedemos a la pestaña de galería
Responsable:	<Alejandro>
Prerrequisitos	
Estando en la pantalla principal, le daremos a la lupa para buscar tanto en favoritos como en galería	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Buscar	
Instrucciones de Prueba <ul style="list-style-type: none"> 24. Estamos en la pantalla principal. 25. Le daremos a la lupa para filtrar 26. Una vez pulsado el botón escribiremos lo que queramos buscar 27. Le daremos a la lupa para buscar 28. Veremos los resultados en las dos ventanas 	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1 Acceder a la ventana de galería y favoritos	Si, entras perfectamente a las dos ventanas
2 Pulsamos el botón de la lupa para escribir	Si el botón funciona y podemos escribir lo que queramos

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

3 Botón de lupa en el teclado	No funciona, al darle a la lupa del teclado para que busque no funciona y se queda fijo el teclado
Resultado: <ul style="list-style-type: none"> 16. Podemos acceder a la ventana de galería y favoritos 17. Al darle al botón de buscar funciona para que puedas escribir 18. Al darle a buscar desde el teclado no funciona y se queda el teclado fijo 19. Aunque el teclado se quede fijo funciona para buscar 	

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-006
Nombre de caso de uso:	CRUD INFINITO SCROLL
Descripción Prueba:	Accedemos a la pestaña de galería y favoritos
Responsable:	<Alejandro>
Prerrequisitos	
Estando en la ventana galería y en la ventana favoritos una vez que le demos para abajo nos vaya cargando	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Podamos hacer un infinito scroll	
Instrucciones de Prueba <ul style="list-style-type: none"> 29. Estamos en la pantalla principal. 30. Primero vamos a la ventana de galería 31. Bajamos a las fotos e intentamos hacer infinito scroll 32. Carga más imágenes 33. Después vamos a la ventana de favoritos 34. Bajamos a los favoritos e intentamos hacer infinito scroll 35. Carga mas favoritos 	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1 Acceder a la ventana de galería y favoritos	Si, entras perfectamente a las dos ventanas
2 Hacemos infinito scroll para ver si carga mas	No hace infinito scroll, por lo que carga todo de una
Resultado: 20. Podemos acceder a la ventana de galería y favoritos 21. Al intentar hacer infinito scroll 22. No hace ningún infinito scroll	

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-007
Nombre de caso de uso:	CRUD PODER QUITAR EL FAVORITO
Descripción Prueba:	Accedemos a la pestaña de galería para quitar nuestro favorito
Responsable:	<Alejandro>
Prerrequisitos	
Estando en la ventana de galería, vamos a intentar quitar el favorito	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Podamos quitarle el favorito a una foto	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Instrucciones de Prueba 36. Estamos en la pantalla principal. 37. Primero vamos a la ventana de galería 38. Bajamos y buscamos una foto para quitarle el favorito 39. Al darle al botón del icono del like 40. Se nos quitara el like y de favoritos	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1 Acceder a la ventana de galería	Si, entras perfectamente a las dos ventanas
2 Podemos quitarle el favorito a una foto	No podemos quitar el favorito y el botón de like se queda dado.
Resultado: 23. Podemos acceder a la ventana de galería 24. No podemos quitar el favorito de la foto	

PRUEBAS BUEN FUNCIONAMIENTO

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-008
Nombre de caso de uso:	CRUD INTENTAR AÑADIR UNA ENTRADA EM GALERIA SIN FOTO
Descripción Prueba:	Accedemos a la pestaña de añadir una entrada sin foto
Responsable:	<Alejandro>
Prerrequisitos	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Estando en la ventana de añadir una entrada, intentaremos añadir una sin foto	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Podamos añadir un titulo sin foto	
Instrucciones de Prueba <ul style="list-style-type: none"> 41. Estamos en la pantalla principal. 42. Primero vamos a la ventana de añadir mensaje 43. Ponemos un titulo 44. Le daremos añadir, sin agregar foto 	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1 Acceder a la ventana añadir una entrada	Podemos acceder perfectamente a la entrada
2 Añadir una entrada sin foto	Nos muestra un error de que debemos agregar
Resultado: <ul style="list-style-type: none"> 25. Podemos acceder a la ventana de añadir una entrada 26. Podemos escribir un titulo 27. Le damos a guardar y da error, ya que no añadimos foto 	

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-009
Nombre de caso de uso:	CRUD CAMBIAR DE IDIOMA

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Descripción Prueba:	Accedemos al menú lateral y le damos al idioma
Responsable:	<Alejandro>
Prerrequisitos	
Estando en el menú principal pulsaremos arriba y le daremos al traducir	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Se traduzca la aplicación	
Instrucciones de Prueba <ul style="list-style-type: none"> 45. Estamos en la pantalla principal. 46. Vamos a darle al botón del menú ubicado en la izquierda 47. Le damos a traducir 48. Nos traduce a ingles 	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1 Podemos acceder al menú lateral	Podemos acceder perfectamente al menú
2 Le daremos al botón para ver su funcionamiento	El botón de traducir funciona perfectamente
3 Al darle que se traduzca la aplicación	Al pulsar el botón se traduce la aplicación
Resultado: <ul style="list-style-type: none"> 28. Podemos acceder al menú lateral 29. Funciona el botón 30. Al darle el botón la interfaz se traduce 	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-010
Nombre de caso de uso:	CRUD CAMBIAR A MODO NOCHE
Descripción Prueba:	Accedemos al menú lateral y le damos a cambiar a modo noche
Responsable:	<Alejandro>
Prerrequisitos	
Estando en el menú principal pulsaremos arriba y le daremos a cambiar a modo de noche	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Que se cambie a modo nocturno	
Instrucciones de Prueba	
49. Estamos en la pantalla principal. 50. Vamos a darle al botón del menú ubicado en la izquierda 51. Le damos a modo nocturno 52. Se nos cambia el aspecto de la interfaz	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1 Podemos acceder al menú lateral	Podemos acceder perfectamente al menú
2 Le daremos al botón para ver su funcionamiento	El botón de traducir funciona perfectamente
3 Al darle se nos cambiara el aspecto de la interfaz	Al pulsar el botón se cambia el aspecto

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Resultado:

- 31. Podemos acceder al menú lateral
- 32. Funciona el botón
- 33. Al darle el botón se cambia el aspecto de la interfaz

5.1.2. CONTROL DEL GPS

5.2. PRUEBAS DE REGRESIÓN

Se verificarán los cambios en la nueva versión. No implementar ahora.

5.3. PRUEBAS DE COMPATIBILIDAD

Resoluciones? Versiones Android? Web?

VERSION	RESOLUCIÓN	COMPATIBLE SI/NO
WEB	Valdría en todas, pero tendría que cambiar el css ya que le sale el menú abierto directamente, pero cambiando algunas cosas en el css saldría bien	Sí es compatible en web, ya que ionic crea la versión de web
ANDROID	Valdrían también en todas las resoluciones ya que en el móvil donde lo probamos es más pequeño pero después lo probamos en una más grande y se mostraba perfectamente colocado	Sí es compatible y en la versión más antigua donde lo hemos probado ha sido en la versión 5 de android y en la más alta 8.1
IOS	Valdría también en todas las versiones, pero en este caso no lo hemos podido probar.	Si es compatible ya que el propio ionic lo crea en IOS también, pero no lo hemos podido probar ya que se necesitaría un mac

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

5.4.PRUEBAS DE SEGURIDAD

Código ofuscado? Clave API visible? Inyección? Ataques? Sniffer?

5.5.PRUEBAS DE STRESS

Tiempo en cargas? Mal estado de la red? Sin red? Muchos usuarios? Muchos datos?

Lo que vamos hacer es usar la aplicación a ver si nos muestra algún mensaje de que no tenemos red. Una vez que lo tenemos iniciada no nos muestra ningún mensaje. Tanto en la pestaña de galería como de favoritos se queda la pestaña de color blanco sin cargar nada.

Vamos agregar una foto a ver si en esa página nos muestra que necesitamos de internet. Cuando vamos a agregar una foto y el titulo y le damos a guardar, sale un spinner que sale guardar dando pero se queda bloqueado y en ningún momento sale ningún mensaje

5.6.PRUEBA DE USABILIDAD

Estilo compacto, responsive, ayudas contextuales, accesibilidad, intuitivo, adaptado, valores grandes en texto, tamaño imágenes...

Si muestra mensajes contextuales cuando estar guardando la foto, cuando estas recargando la página tanto en galería y en favoritos y también al iniciar la aplicación cuando muestra un mensaje de que está cargando los datos.

5.7.PRUEBAS DE INTERNACIONALIZACIÓN

Es el plan de pruebas que creamos arriba para el bien funcionamiento del mismo. El cambio de idioma lo hace perfectamente.

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-009

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Nombre de caso de uso:	CRUD CAMBIAR DE IDIOMA
Descripción Prueba:	Accedemos al menú lateral y le damos al idioma
Responsable:	<Alejandro>
Prerrequisitos	
Estando en el menú principal pulsaremos arriba y le daremos al traducir	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Se traduzca la aplicación	
Instrucciones de Prueba	
53. Estamos en la pantalla principal.	
54. Vamos a darle al botón del menú ubicado en la izquierda	
55. Le damos a traducir	
56. Nos traduce a ingles	
Escenarios de prueba	Coincide (Si/No)
Respuesta esperada de la aplicación	
1 Podemos acceder al menú lateral	Podemos acceder perfectamente al menú
2 Le daremos al botón para ver su funcionamiento	El botón de traducir funciona perfectamente
3 Al darle que se traduzca la aplicación	Al pulsar el botón se traduce la aplicación
Resultado:	
34. Podemos acceder al menú lateral	
35. Funciona el botón	
36. Al darle el botón la interfaz se traduce	

5.8. OTRAS PRUEBAS

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

6. RESUMEN ESTADO

Tabla estadística del estado de las pruebas.

PRUEBAS ACEPTACIÓN PASADAS	PRUEBAS ACEPTACIÓN NO PASADAS
CU-008	CU-001
CU-009	CU-002
CU-010	CU-003
	CU-004
	CU-005
	CU-006
	CU-007

PRUEBA NO PASADA	REPARACIÓN
CU-001	Que de primeras al instalar la app no aparecieran los favoritos, usando un almacenamiento interno para dicho caso.
CU-002	Que cuando hagas una foto y le des a guardar no se reinicie la app haciendo imposible subir dicha foto.
CU-003	El proceso está bien, lo que está mal sería que el teclado se debería ocultar.
CU-004	No podemos agregar una foto a favoritos ya que directamente el solo te lo guarda a favoritos. La solución sería un almacenamiento

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

	interno y no en firebase.
CU-005	En este apartado pasa como al escribir un texto en la foto. Busca perfectamente pero el teclado no se oculta
CU-006	Carga todas las imágenes de golpe haciendo que el cargado sea más lento.
CU-007	No podemos quitar de favoritos, ya que como mencionado anterior mente el fav y la galería lo usa del mismo firebase en vez de en local.