

# REFINAMIENTO DE APP'S

## **Tipos de Datos:**

- ¿Qué creen que son los tipos de datos?
- ¿Para qué queremos saber qué tipos de datos existen?

## **Dato:**

Es un elemento aislado, recabado para un cierto fin, pero que no ha pasado por un proceso que lo interrelacione con otros de manera funcional para el fin previsto.

- Ejemplo de datos: 20, Juan, cédula.

## **Boolean (booleano):**

Este tipo de dato se emplea para valores lógicos, los podemos definir como datos comparativos dicha comparación devuelve resultados lógicos (Verdadero o Falso)

## **Char (carácter):**

El tipo de dato carácter es un dígito individual el cual se puede representar como numéricos (0 al 9), letras (a-z) y símbolos (!"\$&^).

## **String (cadena):**

Es un conjunto de caracteres, o sea un texto. Ejemplos: “Hola mundo”, “Vale 100 \$”.

## **Número:**

Este tipo de dato puede ser real o entero, dependiendo del tipo de dato que se vaya a utilizar.

- Enteros: son los valores que no tienen punto decimal, pueden ser positivos o negativos y el cero.
- Reales: estos caracteres almacenan números muy grandes que poseen parte entera y parte decimal.

## **Fecha:**

Se manejan distintos tipos de datos según el lenguaje de programación o base de datos para almacenar fechas, lo importante es que tienen distintos formatos aceptados.

Ejemplo: “02/10/2015” formato clásico dd/mm/aaaa (día/mes/año).

## **Multimedia:**

El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedios. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos u otros medios que permiten almacenar y presentar contenido multimedia.

Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

## **Test Positivo (o limpio):**

Intenta mostrar que el producto satisface sus requerimientos.

- ¿Cómo hago un test positivo?

R: Armo mi test con el requerimiento que aparece en la especificación.

- Ejemplo: Para el carrito pide que se puede ingresar el nombre y el apellido del cliente, hago mi caso para ingresar el nombre Juan y apellido Pérez (un nombre y apellido cualquiera).

## **Test Negativo (o sucio):**

El objetivo es romper el sistema.

- ¿Cómo hago un test negativo?

R: Trato de hacer algo contrario a lo que el sistema espere que se haga.

- Ejemplo: Para el mismo requerimiento del carrito de nombre y apellido, tratar de poner un número en lugar de un nombre y un apellido. El resultado debería ser que se muestre un aviso de error (nunca debería caerse el sistema e impedir que siga registrando el usuario).

# **Pruebas de Regresión**

**¿Qué entienden por pruebas de regresión?**



# Pruebas de Regresión

***Las pruebas de regresión*** son algunas de las pruebas que tengo diseñadas que se seleccionan para ejecutar periódicamente, por ejemplo, ante cada nueva versión del producto.

Tienen el objetivo de verificar que el producto no ha sufrido regresiones. Entonces, cada vez que hay una nueva versión del software, nosotros los testers vamos a decidir ejecutar las mismas pruebas que tenemos diseñadas, y que nos aseguran que las funcionalidades que el software tiene siguen funcionando.

# Pruebas de Regresión

Por ejemplo, en el carrito, en cada nueva versión deberíamos probar:

- que puedo registrar un usuario
- que puedo agregar elementos al carrito y se calcula bien el precio
- que puedo pagarlo

Son funcionalidades muy importantes, y si estas no funcionan, entonces el sistema va a darle problemas a los usuarios, y de ahí la importancia de ejecutarlas cada vez.

# **Otros tipos de Testing**

## **Caja negra (o funcional):**

Abarca a aquellos criterios que deciden si una suite es adecuada analizando la especificación del software a testear (pero no su código) →

*por ejemplo*, la máquina que da ticket de turno en la entrada de un banco. Uno ingresa una opción y obtiene un ticket, sin saber cómo actúa el software

## **Caja blanca (o estructural):**

Abarca a aquellos criterios que deciden si una suite es adecuada analizando la estructura del código a testear.

# Otros tipos de Testing

## UAT (*User Acceptance Testing*):

La prueba de aceptación del usuario (UAT), también conocida como prueba beta o de usuario final, se define como la prueba del software por parte del usuario o cliente para determinar si puede ser aceptado o no. Esta es la prueba final que se realiza una vez que se completan las pruebas funcionales, de sistema y de regresión.

El objetivo principal de esta prueba es validar el software frente a los requisitos comerciales. Esta validación la llevan a cabo los usuarios finales que están familiarizados con los requisitos comerciales.

## **Práctica:**

Hagamos la selección de casos de pruebas de “El Provinciano” para definir cuales pueden ser de regresión