

Titulo	Manual Usuario Tester		
Breve Descripción	Manual de Usuario de Bugzilla para la automatización de información de matriz de pruebas, reportes de resultado y defectos a través de la herramienta.		
Propósito	La creación de este manual se realiza con el propósito de dar a conocer a detalle las acciones requeridas para el uso de la herramienta requerida en las pruebas de software y levantamiento de defectos.		
Elaborado por	EGAB		
Última revisión	10/03/2021		
Referencias			
Versión	1.0		
Válido	De: Di	ciembre/2020	A: Diciembre/2021
Sustituye al Documento		Estado	<ul><li>☐ ☐ Draft</li><li>☐ ☑ Definitive</li></ul>
Lista de Distribución			
Autorización	Elaborado por EGAB	Revisado por	Revisado por / Autorizado por



# 1. INTRODUCCIÓN

En el presente documento se describe el uso de Bugzilla para la automatización de información de matriz de pruebas, reportes de resultado y defectos a través de la herramienta Testlink.

El objetivo de este manual de dar a conocer a detalle los pasos requeridos para instalar y configurar la herramienta requerida en el desarrollo de software para la revisión de código.

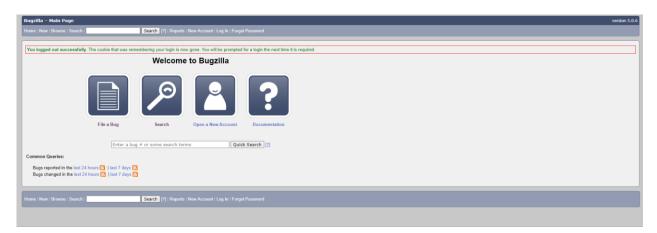
# 1.1. Bugzilla

Bugzilla es un sistema de seguimiento de defectos sólido, funcional y maduro, o un sistema de seguimiento de errores. Los sistemas de seguimiento de defectos permiten a los equipos de desarrolladores realizar un seguimiento de los errores, problemas, problemas, mejoras y otras solicitudes de cambio pendientes en sus productos de forma eficaz. Las capacidades simples de seguimiento de defectos a menudo se integran en entornos de administración de código fuente integrados como Github u otros equivalentes instalados localmente o basados en la web. Encontramos organizaciones que recurren a Bugzilla cuando superan las capacidades de esos sistemas, por ejemplo, porque quieren administración de flujo de trabajo, control de visibilidad de errores (seguridad) o campos personalizados.

### 2. Iniciar sesión

# **2.1.** Una vez ingresando a la liga nos mostrar el menú





2.2. En el menú se ingresar al apartado Log in



2.3. Se ingresarán las credenciales asignadas al recurso



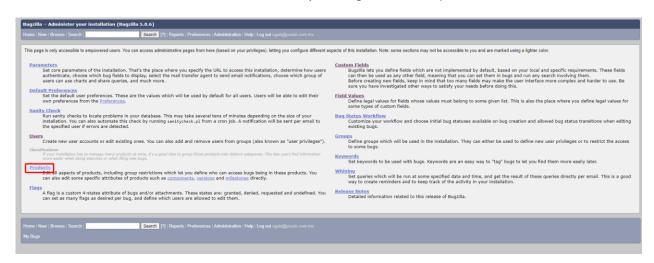


# 3. Creación de productos y componentes

3.1. Una vez de haber iniciado con las credenciales que se nos proporcionaron se seleccionará en el menú el apartado **Administratión**.

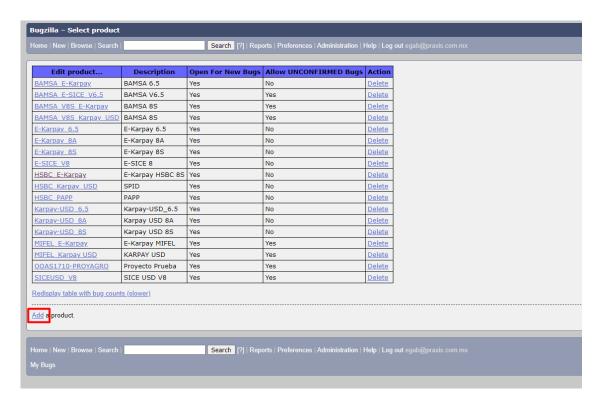


3.2. Mostrar el menú de Administration y se ingresara al apartado de Products

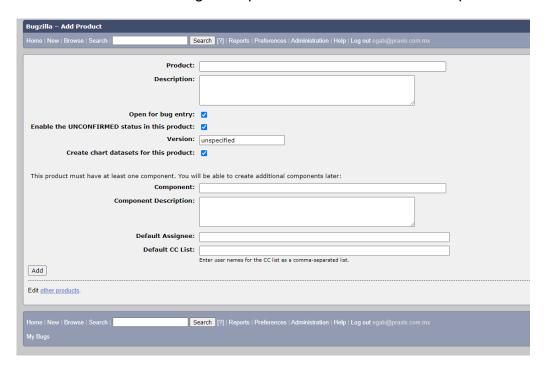


3.3. Una vez ingresado al apartado **Products** desplegará una lista de productos actuales y también dará la opción de agregar (**Add**) nuevos productos, de igual forma se ingresará al apartado **Add** en la parte inferior.





3.4. Una vez ingresando cargara los siguientes campos los cuales se tendrán que llenar de manera obligatoria para la creación de un nuevo producto





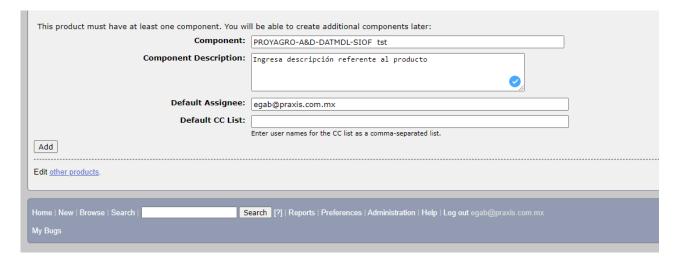
## 3.4.1. Creación de producto

3.4.1.1. Se Ingresará un nombre de Product (Producto), una description (Descripción) y una versión inicial de igual forma de mantendrán los tres checks activos.



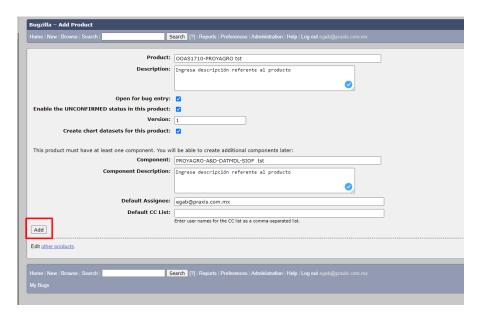
## 3.4.2. Creación de componente

3.4.2.1. Cabe destacar que para la creación de un producto nuevo es necesario asignarle un componente. En el cual se deberá llenar los campos Component (Componente) en el que se deberá ingresar el nombre del dicho componente de igual forma se deberá llenar la Component description (Descripción) y al colaborador que se le Default Assignee (asignará) el componente.

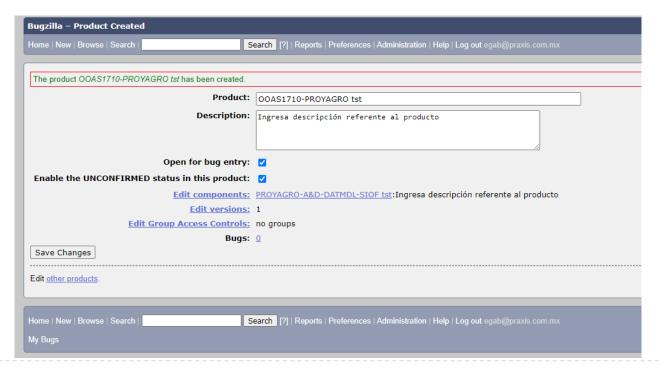




3.4.3. Una vez que se han llenado los campos de manera correcta de deberá seleccionar el botón Add



3.4.4. Mostrar una pantalla en cual se verá reflejado el producto y componente que se ah cargando anteriormente, así como poder editar el nombre del producto la descripción y de igual forma poder agregar más.





## 3.4.5. Agregar componentes a un producto existente

## Se deberá seleccionar la opción Edit Components

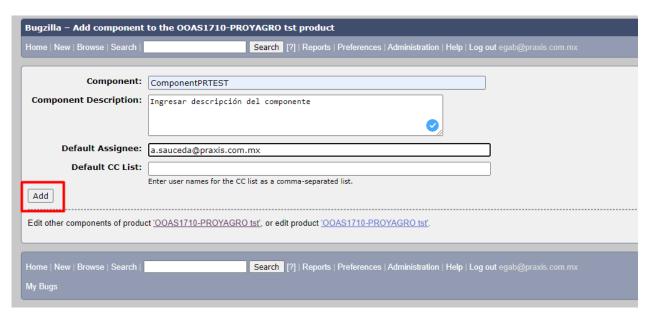
sugzilla – Product Created	
lome   New   Browse   Search	Search [?]   Reports   Preferences   Administration   Help   Log out egab@praxis.com.mx
The product OOAS1710-PROYAGRO tst has	s been created.
	Product: OOAS1710-PROYAGRO tst
	Description: Ingresa descripción referente al producto
Open f	for bug entry: 🗸
Enable the UNCONFIRMED status in	this product:
_	components: PROYAGRO-A&D-DATMDL-SIOF tst:Ingresa descripción referente al producto
	Edit versions: 1
Edit Group Acc	cess Controls: no groups
	Bugs: <u>0</u>
Save Changes	
Edit other products.	
Iome   New   Browse   Search	Search [?]   Reports   Preferences   Administration   Help   Log out egab@praxis.com.mx

Cargara todos los componentes actuales que existen dentro de nuestro producto, de igual forma se podrá editar los componentes existentes y para poder agregar nuevos componentes seleccionando la opción **Add** 

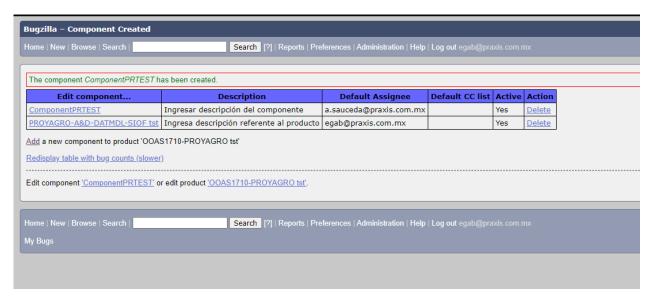




Una vez seleccionando la opción de **Add** cargar una ventana en la cual se deberá llenar los campos como llenaron anteriormente y se seleccionara **Add** 

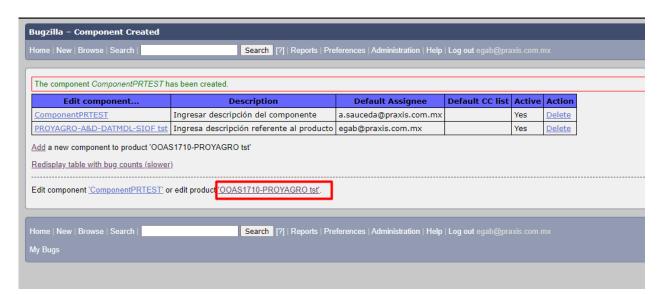


Y nos re direccionara a la pantalla donde se encuentran listados los componentes de nuestro producto con el nuevo componente agregado.

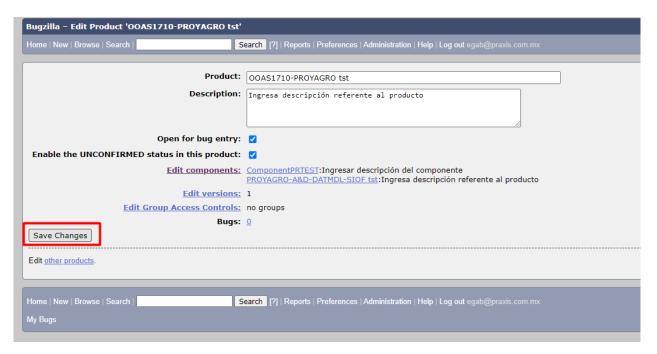


Regresamos a nuestro producto principal seleccionando el nombre que se le asignó a nuestro producto.





Una vez que se ha validado la información que se agregado los componentes necesarios solo se debe dar sobre el botón **Save Change** 

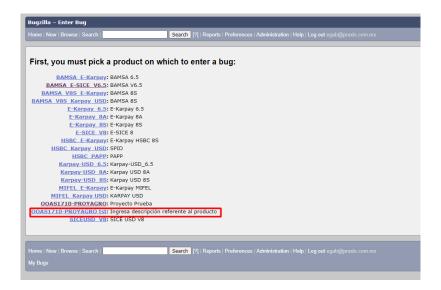


- 4. Levantamiento de bugs ( Tester )
  - 4.1. Desde el inicio de la herramienta se seleccionará la opción de New





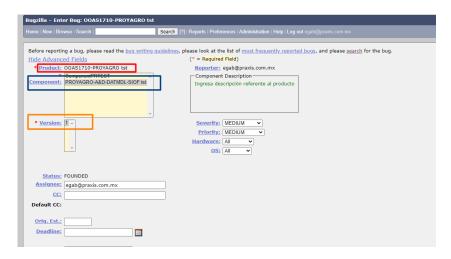
4.2. Cargara una ventana en la cual mostrara los componentes existentes dentro de la herramienta y se seleccionara el producto al cual se le asignara el bug detectado.



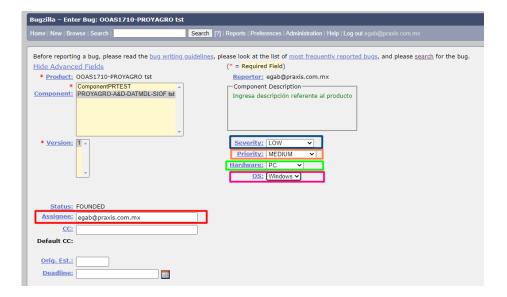
4.3. Una vez seleccionado la opción no mostrara una pantalla en la cual se deberán llenar los campos apropiadamente de acuerdo a lo que se solicita en cada uno de ellos.



4.4. Lo primero que nos muestra la pantalla es el **producto** en el cual se está asignando el bug, posterior a esto nos mostrara los **componentes** con los que cuente el producto seleccionado a la igual que la versión.



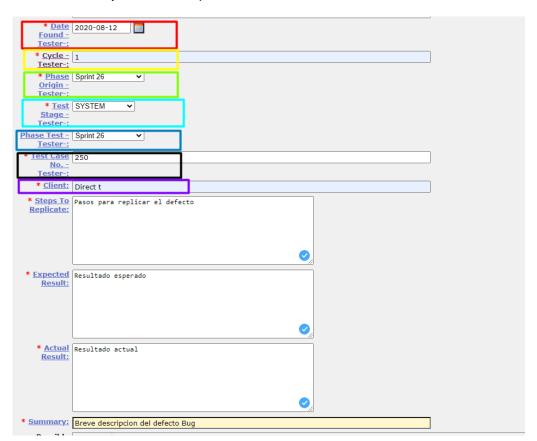
4.5. Lo siguiente es asignar la Severity (Severidad), Priorioty (Prioridad), Hardware, OS y Validar que el bug se Assignee (asigne) al colaborador que le corresponde.





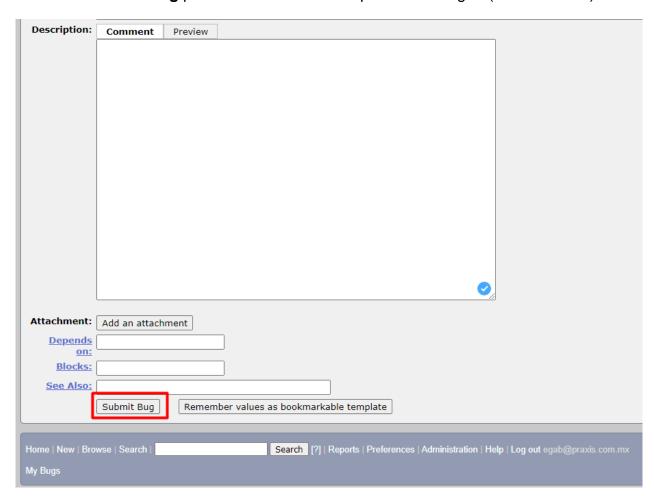
## 4.6. También se deberán de llenar los campos obligatorios

- Date Found: Fecha en la que se encontró el defecto.
- Cycle: Ciclo de pruebas actual.
- Phase Origin: Fase de origen en donde se inyecta el error.
- Test Stage: Nivel de prueba que se realizó.
- Phase Test: Fase de prueba en la que se detectó el error.
- Test Case No.: El número (id) caso de prueba con el que se asocia con la herramienta testlink
- Client: Cliente con el que se asocia el bug
- Steps To Replicate: Pasos para replicar el defecto
- Expected Result: Resultado esperado
- Actual Result: Resultado actual
- Summary: Breve descripción del defecto





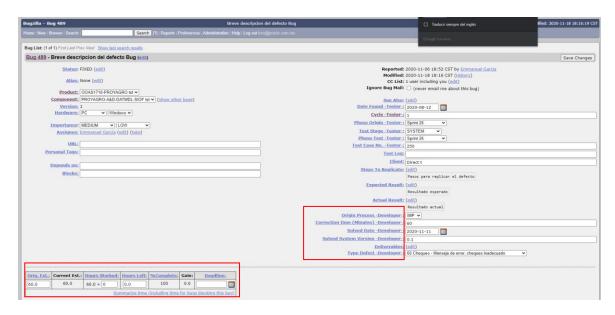
4.7. Se deberá llenar la descripción o comentario para una mejor referencia del defecto una vez que se han llenado estos campos se procede a seleccionar el botón Submit Bug para enviar el defecto a quien se le asigno (Desarrollador).

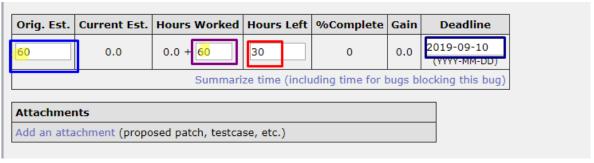




## 5. Seguimiento de un Bug

5.1. Una vez que se ha resuelto el bug llegara con un estatus **FIX** con el cual indica que el error ha sido reparado por la persona que se asignó y se deberá validar estatus y los campos que corresponden a la parte de desarrollo (Developer) se hayan llenado correctamente.





Orig. Est.: tiempo estimado en minutos para la corrección del bug Hours Worked: tiempo trabajado en minutos para la corrección del bug. Hours Left: tiempo faltante, si el tiempo estimado no fue suficiente se debe colocar los minutos demás invertidos.



\*\* La suma de Hours Worked y Hours Left (si aplica) deben ser los minutos colocados en el campo TIEMPO DE CORRECIÓN (minutos).

Ejemplo: se estimaron 60 minutos para corregir un bug, entonces se colocan los 60 en Hours Worked son las estimadas, pero ocupé 30 minutos más para la corrección entonces se colocan 30 en Hours Left.

Deadline: Fecha Límite para la corrección del bug.

5.2. Una vez que se ha validado que el bug se haya atendido de manera óptima y también se haya validado que el contenido de los campos sea el correspondiente se deberá cambiar el estatus al correspondiente



Se guardan cambios con el botón **Save Changes** y así termina el ciclo de levantamiento y seguimiento de un bug

5.3. Se una vez que se haya selecciona el estatus correspondiente, se deberá ver de esta forma





# Material de Apoyo

https://bugzilla.readthedocs.io/en/5.0/using/finding.html

https://es.scribd.com/document/48097451/Bugzilla-User-Manual-ESPANISH

https://es.scribd.com/document/221272367/Manual-de-Levantamiento-de-Defectos-en-Bugzilla-1