

Plan de Pruebas para "Geek Toys"

[Introducción](#)

[Alcance de las pruebas](#)

[Fuera Alcance](#)

[Tipos de pruebas / estrategia de ejecución](#)

[Ambiente de Prueba](#)

[Datos de Prueba y Clases de Equivalencia](#)

[Gestión de Usuario](#)

[Flujo Principal - Carrito](#)

[Criterios de Entrada](#)

[Criterios de Salida](#)

[Riesgos y Mitigación](#)

Introducción

Este documento detalla el plan de pruebas para el proyecto web “Geek Toys“, el cual se trata de una tienda online de juguetes, que permite a los clientes, agregar, eliminar y actualizar artículos a un carrito de compra, para luego proceder con su finalización, con este propósito los visitantes del sitio deben de registrarse para posteriormente iniciar sesión en el sitio web.

Alcance de las pruebas

Se probaran las siguiente historias de usuarios contempladas en el backlog

Tickets	Historias de Usuario
Gestión de Usuarios	<ul style="list-style-type: none">• GT-1: Login• GT-2: Registro• GT-3: Recuperación de Cuenta
Flujo Principal - Compra	<ul style="list-style-type: none">• GT-4: Carrito de Compras (CRUD)• GT-5: Detalles del producto• GT-7: Finalización de Compra

Fuera Alcance


- Pruebas de APIS, debido a que las del sitio web no están publicas para probarlas.
- Pruebas de Compatibilidad en diferentes sistemas operativos, ya que al ser una aplicación web, no es tan necesario hacer pruebas de funcionamientos en diferentes SO.

- Pruebas no funcionales
 - Pruebas de Seguridad Avanzada.
 - Pruebas de Performance.
 - Pruebas de Usabilidad.
- Además de estas pruebas mencionadas, cabe destacar que ciertos apartados del sitio web, no se probaran al considerar que no son de tanta importancia.

Tipos de pruebas / estrategia de ejecución

- Pruebas agiles / funcionales regidas por las historias de usuario
- Pruebas de Browser Testing, para ver el funcionamiento en cada navegador ya que las aplicaciones web suelen comportarse diferente en estos, dependiendo el que se este usando.
- Cross Mobile Testing (En Chrome)
- Pruebas Exploratorias
- Pruebas Manuales, para realizar pruebas como usuarios concurrentes la veces necesarias en los apartados en juego.
- Pruebas de UAT (pruebas de aceptación).
- Pruebas Automatizadas (Cypress), para las tareas repetitivas como el Registro de Usuario, gestión de carrito, etc.

Ambiente de Prueba

Software a probar	Geek Toys
URL	 Geek Toys Store Online Store
Navegadores	<ul style="list-style-type: none">• Chrome• Firefox• Edge
Sistema Operativo	Windows 10

Herramientas	<ul style="list-style-type: none"> • Jira <ul style="list-style-type: none"> ◦ Gestión de casos de pruebas (QASE) ◦ Documentación (confluence) ◦ Bugs • Cypress
---------------------	---

Datos de Prueba y Clases de Equivalencia

Gestión de Usuario

Dato	Clase de Equivalencia	Valido o Invalido	Valores a probar
Firts Name	Hasta 30 caracteres	Valido	“Marcos”, “Roberto” “Alexandra”
	Mas de 30	Invalido	Cadena de texto de mas 30 caracteres.
	Vacío	Invalido	Campo vacío “ “
Last Name	Hasta 30 caracteres	Valido	“Rosario” “Gonzalez” “Lopez”
	Mas de 30	Invalido	Cadena de texto de mas 30 caracteres.
	Vacío	Invalido	Campo vacío “ “
Address 1	Hasta 150 Caracteres	Valido	Puerto Plata

	Mas de 150 Caracteres	Invalido	Dirección de 151 caracteres
	Vacío	Invalido	“ “
Address 2	Hasta 150 Caracteres	Valido	Sosua
	Mas de 150 Caracteres	Invalido	Dirección de 151 Caracteres
	Vacío	Invalido	“ “
Postal Code	3-10 Caracteres Numéricos	Valido	57000
	Caracteres alfabéticos	Invalido	AASWA
	3-10 Caracteres Alfa Numéricos	Valido	SW1A1AA
	Vacío	Invalido	“ ”
	Caracteres Especiales	Invalido	♥@1QQA
Ciudad	Hasta 60 caracteres (puede incluir letras, números o signos especiales).	Valido	“Llanfairpwllgwy ngyllgogerychwyrndrobwlIantysiliogogogoch” (pueblo de la isla de Anglesey , de Gales, Reino Unido)
	Mas de 60 Caracteres	Invalido	Ciudad con 61 Caracteres de longitud.
	Vacío	Invalido	“ “
	Solo números	Invalido	“557”

	Solo Caracteres Especiales	Invalido	“ @#Ü* “
Email	Mas de 254 Caracteres	Invalido	correo de 255 Caracteres de Longitud
	Email sin @	Invalido	correoemail.com
	Email sin TLD (.edu, .com, etc)	Invalido	correo@email
	Sin dominio	Invalido	correo@
	Campo Vacío	Invalido	“ “
	Contiene espacios	Invalido	correo @email.com
	Email Estándar	Valido	a@a.com
	Email Estándar con sub dominio	Válido	correo@email.test.com correo2@email.test.com correo3@email.test.com
	Email inexistente en BDD	Invalido	urena@correo.com
Phone	Hasta 15 Caracteres Numéricos	Valido	18095257471
	Menos de 9 Caracteres	Invalido	14088884141
	Vacío	Invalido	““““
Desired Password	Solo letras	Invalido	PruebaNumberUno

	Solo Números	Invalido	123456789
	Menos de 8 Caracteres	Invalido	Pruebq*
	Vacío	Invalido	“““
	Tiene Espacios	Invalido	Prueba Number#123
	Hasta 15 Caracteres, debe Contener una letra mayúscula, números y al menos un carácter especial	Valido	PruebaUno123#
Confirm Password	Confirmación de contraseña coincide con Contraseña deseada.	Valido	PruebaUno123#
	Confirmación de contraseña y Contraseña deseada no coinciden	Invalido	PruebaDos132#
	Coincide excepto mayúsculas/minúsculas	Invalido	pruebauno123#
	Campo Vacío	Válido	“““

Flujo Principal - Carrito

• *Detalles del Artículo Seleccionado*

Dato	Clase de Equivalencia	Valido o Invalido	Valor a probar
Nombre de Producto (Read)	Nombre visible del artículo	Valido	“Yellow Duck“

	Nombre incorrecto	Invalido	“Teddy toys“
	Vacío	Invalido	Campo vacío “ “
Precio del Producto (Read)	Precio visible del producto	Valido	\$18
	Precio erróneo	Invalido	\$15
	Precio Negativo	Invalido	\$ -10
	Precio Vacío	Invalido	“““
	Precio en 0	Invalido	\$0
Stock (Read)	Productos disponibles > 0	Valido	2
	disponibles = 0	Invalido	0
	disponibles < 0	Invalido	-5
Cantidad (Read-Update)	Cantidad = > 1	Valido	1, 5, 10
	Cantidad = 0	Invalido	0
	Cantidad < 0	Invalido	-1, -5, -200
	Cantidad > 100	Invalido	100
	Cantidad = texto	Invalido	aabbcc
	Cantidad = Vacío	Invalido	“““
Tamaño	No Seleccionado (se selecciona tamaño por defecto)	Valido	Estandar
	Seleccionar un tamaño de los disponibles	Valido	Medium, Large, Small
Cantidad-Stock	Cantidad = disponibilidad de productos (stock)	Valido	cantidad = 30, stock = 30

	Cantidad < stock	Valido	cantidad = 10, stock = 30
	Cantidad > stock	Invalido	stock = 30, cantidad = 50

• ***Carrito de Compra***

Dato	Clase de Equivalencia	Valido o Invalido	Valor a probar
Artículo agregado	Producto existente + disponible	Valido	Yellow Duck
	Producto Eliminado	Valido	Click en Eliminar
	Producto sin stock	Invalido	Producto con 0 stock de disponibilidad
Cantidad	cantidad = 1	Valido	1
	Cantidad = > 1 && <= stock	Valido	Cantidad = 2, Stock = 5
	Cantidad = Stock	Válido	stock = 19, cantidad = 19
	Cantidad > stock	Valido	Stock = 30, Cantidad = 29
	Cantidad Negativa	Invalido	-1
	Cantidad igual a 0	Invalido	0
	Campo Vacio	Invalido	0
	Texto	Invalido	abc
Precio Unitario	Precio positivo	Valido	\$20


	Precio con decimales	Valido	\$10.5
	Precio igual a 0	Invalido	\$0
	Precio negativo	Invalido	-\$25
	Texto	Invalido	“prueba“
	Precio Vacío	Invalido	“““

Criterios de Entrada

Casos de pruebas creados para su posterior ejecución

Historias + Criterios de aceptación definidos

Ambiente de prueba

- URL:  [Geek Toys Store | Online Store](#)
- Navegadores:
 - Chrome
 - Firefox
 - Edge
- Sistema Operativo: Windows 10

Criterios de Salida

Defectos documentados y corregidos en JIRA

Evidencia de ejecución

Reporte final registrado

Casos de pruebas ejecutados documentados, y con evidencia de (screenshots y videos) resultados obtenidos.

Trazabilidad de Requisitos

Cobertura de pruebas, de al menos el 95%

Cobertura de pruebas correctamente finalizada, con los siguientes puntos:

- Criterios de Aceptación cubiertos, con casos de pruebas vinculados.

- Historia de Usuario cubiertas.

Riesgos y Mitigación

Riesgo	Probabilidad	Impacto	Mitigación
Falta de personal, para probar todos los casos	Alta	Media	Reducir, eliminar los casos de pruebas que no aporten tanta calidad.
Cambios en los requerimientos	Alta	Media	Trabajar con un marco de SDLC agil, para establecer los cambios en los diferentes sprints establecidos (SCRUM)
Problemas en el ambiente de prueba	Media	Alto	Documentar el estado del ambiente de prueba, marcar los casos de pruebas como bloqueados, ya cuando el sistema se establezca nuevamente, probar los casos correspondientes.
Falta de tiempo, para probar	Alta	Alta	Priorizar los apartados y funcionalidades

todos los apartados			de mayor impacto, como el carrito de compra.
Los datos de pruebas no son suficientes	Media	Medio	Establecer los datos de pruebas con clases de equivalencia, y valores limites.
Casos de pruebas sin probar, al tener formulario muy largos y repetitivos	Alto	Alto	Implementar pruebas automatizadas, para ejecutar los casos, que contengan muchos datos por probar.