Pruebas unitarias

Al hacer pruebas en cada una de las funcionalidades que fueron desarrolladas de manera temprana en el código permite que desde un inicio se puedan corregir errores de la etapa temprana de programación, además, por esto mismo hace que desde un inicio haya mas orden en el proyecto, por ende, las pruebas menos exhaustivas (y menos costosas), y una documentación mas ordenada y fiel a lo que hay en el proyecto.

Las pruebas en el proyecto, siempre se hacen con el objetivo de obviamente probar que el funcionamiento del producto sea correcto y de acuerdo a lo estipulado, con la única desventaja de que estas pruebas consumen recursos y tiempo, y también se corre el riesgo de obtener resultados inexactos.

Documentos de casos de pruebas

Estos documentos son denominados como artefactos y dichos artefactos varían dependiendo de la etapa del sqa:

En la planificación: se realiza un documento con enfoque sistémico de las pruebas a hacer a si mismo como los resultados que se deberían obtener.

En la construcción: los artefactos son los casos y los scripts utilizados por los testers.

En la ejecución: se recopilan los resultados obtenidos de las pruebas con scripts hechas por los testers.

En el caso de la documentación de los casos en los que se harán las pruebas al software los testers deberán tener en cuenta las diferentes variables que tiene el caso especifico a ser ejecutado y registrar el como se espera que el programa responda y el cómo responde realmente.

A la hora de la ejecución de las pruebas ya se deben tener determinados los casos de prueba, y a la hora de ejecutarse estos mismos ya sea manualmente o automáticamente se deben registrar los fallos obtenidos y su posterior corrección.

Entonces a la hora de la ejecución el orden de sucesos sería el siguiente:

1 panificar calendario detallado de ejecución

2 verificar el entorno de pruebas

3 integrar los datos de pruebas

4 evaluar criterios de entrada

5 ejecutar las pruebas:

Ejecuta scripts y casos de prueba

Analiza y registra los resultados

Agile testing

El agile testing es aplicar las pautas de las metodologías hábiles a las pruebas de funcionamiento, la principal características de estas pautas es la constante comunicación con cliente y entrega de productos al mismo, dichos productos o funciones del software se obtienen a base de dos procesos del agile testing, el sprint el cual se puede definir como un conjunto de actividades en un margen de tiempo determinado por el equipo, generalmente de no mas de 4 semanas y el reléase el cual es la entrega del producto obtenido del sprint.

El agile testing tiene unos principios que los componen lso cuales son

La iteración continua de los sprints

La entrega continua de resultados

La realización de menos documentación

Responder efectivamente a las retroalimentaciones

Retroalimentar constantemente

Cuadrantes de las pruebas agiles