

# ISTQB RESUMEN

## Resultados esperados

- Comprender qué son las pruebas y por qué son beneficiosas
- Comprender los conceptos fundamentales de las pruebas de software
- Identificar el enfoque de la prueba y las actividades a implementar dependiendo del contexto de la prueba
- Evaluar y mejorar la calidad de la documentación
- Aumentar la eficacia y eficiencia de las pruebas
- Alinear el proceso de prueba con el ciclo de vida de desarrollo de software
- Comprender los principios de gestión de pruebas
- Escribir y comunicar informes de defectos claros y comprensibles
- Comprender los factores que influyen en las prioridades y esfuerzos relacionados con las pruebas
- Trabajar como parte de un equipo multifuncional
- Conocer los riesgos y beneficios relacionados con la automatización de pruebas
- Identificar las habilidades esenciales requeridas para las pruebas
- Comprender el impacto del riesgo en las pruebas
- Informar eficazmente sobre el progreso y la calidad de la prueba

IEEE o ISO 25010 con respecto a las características de calidad

Probar software: es un conjunto de actividades para descubrir y evaluar la calidad de los artefactos de software

Pruebas dinámicas o estáticas: Las pruebas dinámicas implican la ejecución de software, mientras que las pruebas estáticas no lo hacen.

## Para depurar se debe tomar los siguientes pasos:

- Reproducción de una falla
- Diagnóstico (encontrar la causa raíz)
- Corregir la causa

Para pruebas estáticas la depuración se ocupará de eliminar el defecto.

Las pruebas contribuyen indirectamente a objetos de prueba de mayor calidad

QA aseguramiento de calidad proporciona retroalimentación sobre qué tan bien se están desempeñando los procesos de desarrollo y prueba

QC se utiliza para corregir defectos

La causa Raíz es una razón fundamental para la ocurrencia de un problema

## Principios de la Prueba

1. Las pruebas muestran la presencia, no la ausencia de defectos.
2. Las pruebas exhaustivas son imposibles.
3. Las pruebas tempranas ahorran tiempo y dinero.
4. Los defectos se agrupan.
5. Las pruebas se desgastan
6. Las pruebas dependen del contexto.

## 7. Las pruebas dependen del contexto.

### Glosario

Artefactos de prueba: cuando se prueban se conocen como objetos de prueba

Firmware: El firmware, también conocido como soporte lógico inalterable, es el programa básico que controla los circuitos electrónicos de cualquier dispositivo.

SDLC: (Systems Development Life Cycle) El ciclo de vida del desarrollo de software (SDLC) es un proceso rentable y eficiente en términos de tiempo empleado por los equipos de desarrollo para diseñar y crear software de alta calidad. El objetivo del SDLC es minimizar los riesgos del proyecto por medio de una planificación anticipada que permita que el software cumpla las expectativas del cliente durante la fase de producción y posteriormente. Esta metodología establece una serie de pasos que dividen el proceso de desarrollo de software en tareas que se pueden asignar, completar y medir.

Principio de parapeto: Esta Ley o Principio establece que, de forma general, el 20% del esfuerzo produce el 80% de los resultados.

Verificación del software: garantiza que los componentes o subsistemas de software específicos cumplan con sus requisitos de diseño

Validación: es demostrar que el sistema general satisface los requisitos del cliente en condiciones realistas.

Testware: es un subconjunto de software con un propósito especial, es decir, para pruebas de software, especialmente para la automatización de pruebas de software.