

## CONCEPTOS A TENER EN CUENTA

### ¿Qué es probar?

**Pruebas de software:** Son un conjunto de actividades que evalúan la calidad del software y ayudan a reducir el riesgo de falla del software en funcionamiento. Estas se utilizan para descubrir defectos y evaluar la calidad de los artefactos de software

**objetos de prueba:** Son los artefactos de software que se prueban

**verificación:** Verificar si el sistema cumple con los requisitos especificados

**validación:** Comprobar que el sistema cumpla las necesidades del usuario en su entorno operativo

**pruebas dinámicas:** Implican la ejecución de software

**Pruebas estáticas:** No implican la ejecución del software incluyen las revisiones y el análisis estático.

**control de calidad:** es un enfoque correctivo orientado al producto que se centra en aquellas actividades que apoyan el logro de niveles apropiados de calidad.

**SDLC:** Un modelo de ciclo de vida de desarrollo de software (SDLC)

**Las pruebas de componentes** (también conocidas como pruebas unitarias) se centran en probar componentes de forma aislada.

**La prueba de caja negra** (ver sección 4.2) se basa en especificaciones y deriva pruebas de

documentación que es externa al objeto de prueba. El objetivo principal de las pruebas de caja negra es

comprobar el comportamiento del sistema contra sus especificaciones.

**Las pruebas de caja blanca** (ver sección 4.3) se basan en la estructura y derivan pruebas de la

implementación del sistema o la estructura interna (por ejemplo, código, arquitectura, flujos de trabajo y

flujos de datos). El objetivo principal de las pruebas de caja blanca es cubrir la estructura subyacente

mediante las pruebas al nivel aceptable.