

Plan de pruebas web Almacenes Éxito

Versión	Fecha actualización	Preparado por	Descripción
0.1	11/03/2024	Daniel Chaparro - David Bonelo	Borrador inicial

Equipo de proyecto: Daniel Chaparro, Jesus David Bonelo

1. Introducción

El Plan de pruebas está diseñado para prescribir el alcance, el enfoque, los recursos y el cronograma de todas las actividades de prueba del aplicativo web/ ecommerce Almacenes Éxito.

El plan identifica los elementos que se probarán, las características que se probarán, los tipos de pruebas que se realizará, el personal responsable de las pruebas, los recursos y el cronograma necesarios para completar las pruebas y los riesgos asociados con el plan.

1.1 Alcance

1.1.1 Alcance

A continuación se presentarán del Éxito que serán el objetivo para verificar y validar que cumplan con los requerimientos funcionales establecidos.

- Correcto registro y acceso al aplicativo
- Visualización de productos de compra
- Agregación de productos al carro de compra
- Cobertura del 100% de los casos de prueba
- Cumplir con los entregables de prueba establecidos según el cronograma

A continuación se presentarán los endpoints de la api administrativa y los módulos del sitio web del Éxito que serán el objetivo para verificar y validar que cumplan con los requerimientos establecidos.

1.1.2 Fuera de alcance

Estas características no se probarán porque no están incluidas en los requisitos de pruebas.

- Procesos de pago
- Solicitud de devolución de un producto
- Conexiones a APIs de terceros

1.2 Objetivo de Calidad

Los objetivos de la prueba son verificar la funcionalidad del sitio web del Éxito y de la API, el proyecto debe centrarse en probar la operación de registro inicio de sesión web y la gestión de usuarios y

productos desde la API. garantizamos que todas estas operaciones pueden funcionar normalmente en el entorno productivo.

1.3 Roles y Responsabilidades

Cargo	Tareas	Encargado
Test Manager	- Gestionar todo el proyecto - Definir direcciones del proyecto - Adquirir los recursos adecuados	Daniel Chaparro, David Bonelo
Probador	- Implementar los casos de prueba - Ejecutar las pruebas, registrar resultados, informar los defectos.	Daniel Chaparro, David Bonelo

2. Metodología de prueba

Tipo	Funcionalidad	Descripción
API	Gestión de un usuario	Un administrador puede consultar, actualizar y eliminar la información de un usuario registrado
API	Gestión de un producto	Un administrador puede consultar, actualizar y eliminar la información de un producto en venta
Sitio web	Registro de usuarios	Un usuario puede crearse un nuevo usuario
Sitio web	Inicio de sesión	Un usuario puede ingresar al sitio web con sus credenciales
Sitio web	Agregar un producto al carrito	Un usuario puede agregar un producto al carrito de compras
Sitio web	Visualización de la descripción del producto	Un usuario puede ver la descripción de un producto
Sitio web	Listado y filtrado por marca de la categoría de celulares	Un usuario puede ver la sección de celulares y filtrar según la marca del dispositivo

2.1 Metodología

Se realizarán pruebas de funcionalidad manuales, siguiendo la metodología ágil de desarrollo dirigido por comportamiento (BDD) debido a que de este modo se promueve la calidad y facilita la comunicación entre el equipo de desarrollo, pruebas y dueño del producto desde las etapas tempranas del desarrollo.

2.2 Niveles de prueba

En el proyecto se realizaron pruebas de extremo a extremo para los módulos del sitio web y pruebas de funcionalidad de las API de servicios.

2.3 Datos de prueba

Los datos de prueba necesarios serán:

- IDs de usuarios para probar las operaciones básicas sobre la bd (actualizar, eliminar y consultar) que deben cumplir la API del usuario del sistema.
- Información de usuario en archivos JSON para las peticiones de prueba de los métodos POST y PATCH

2.4 Clasificación de errores

- **Errores Graves:** información crítica presentada erróneamente, información mal registrada en la base de datos, caídas de programas, incumplimiento de objetivos en funciones principales, entre otros.
- **Errores Medios (comunes):** errores en presentación de datos, incumplimiento de objetivos en funciones secundarias, caídas de programas auxiliares, entre otros.
- **Errores Leves:** errores en presentación de datos secundarios, no adecuación a estándares, comportamientos correctos pero diferentes en situaciones similares, dificultades de operación, entre otros.

3. Entregables

- Casos de prueba
- Matriz de riesgos
- Resultados y evidencia de pruebas
- Informe de defectos

4. Necesidades, recursos y ambiente

Para el proceso de pruebas del proyecto se requiere de la disponibilidad de las siguientes herramientas y entornos a saber:

4.1 Herramientas de prueba

- Navegador web: Google Chrome
- Postman
- Insomnia

4.2 Entorno de prueba

- Computador con sistema operativo Windows 10 con acceso a internet, procesador Intel i5 y 16GB de RAM
- Aplicativo del Éxito desplegado en la web

5. Criterios de Pruebas

5.1. Criterios de suspensión y requisitos de reanudación

- Si los miembros del equipo informan que hay 40% de casos de prueba fracasadas, se suspenderán las pruebas hasta que el equipo de desarrollo solucione todos los casos fallidos.
- De presentarse un error de índole grave (**consultar sección 2.4**) en cualquier etapa del desarrollo se guiarán los recursos para probar el/los módulos afectados y se retomarán las actividades de prueba habituales al darse confirmación de solución del error.

5.2. Criterios de Aprobación

- Se aprobará el proyecto con un 100% de ejecución de la totalidad de las pruebas diseñadas a menos que se dé una razón clara.
- Tasa de tests aprobados del 80%, en el restante 20% pueden existir errores medios o bajos, pero no graves.