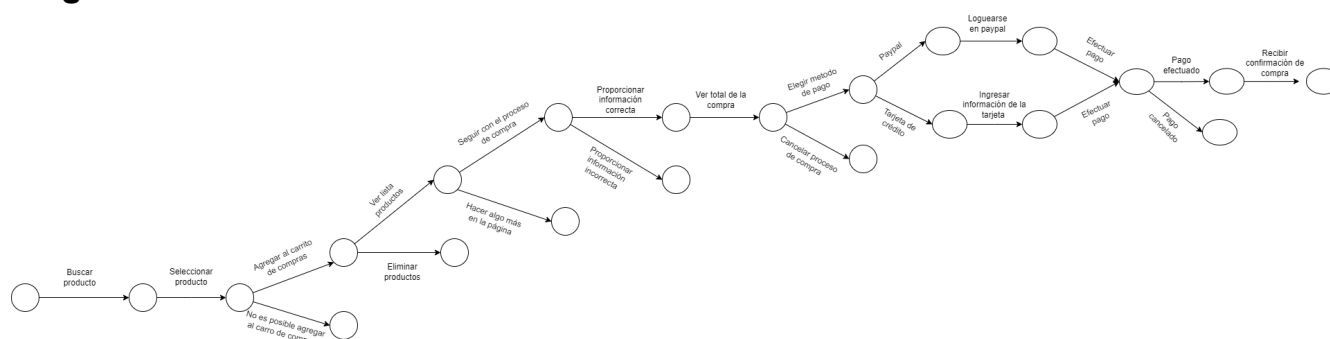
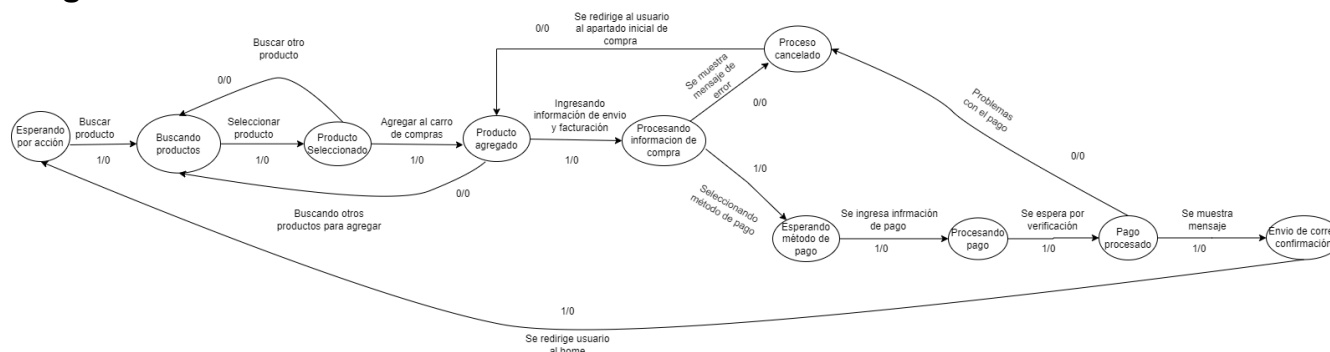


# Daniel Chaparro Cano

### Diagrama de decisión



### Diagrama de transición de estados



**mejor visualización:**

<https://drive.google.com/file/d/10xROyuDD9Rsl2lguKCLl3t7aQ98LtxCC/view?usp=sharing>

## Partición de equivalencia y valores límite

Nota: Bajo el supuesto de que el sistema no permite comprar más de 6 productos iguales

| Invalido (demasiado bajo) | Válido           | Invalido (Demasiado alto) |
|---------------------------|------------------|---------------------------|
| ..., -3, -2, -1, 0        | 1, 2, 3, 4, 5, 6 | 7, 8, 9, 10, ...          |

- Se evidencia que no se permite comprar 0 productos ni valores menores a este (negativos).
- Se evidencia que el máximo de productos que se pueden comprar son 6
- y la menor cantidad es 1.
- Cualquier número contemplado en el rango de 1-6 es válido para el proceso de compra.
- Se evidencia que el número 7 y mayores a este no es un número aceptable en el sistema para comprar esa cantidad en productos.

## Casos de prueba Gherkin

### Feature: Compra de un producto

Como usuario quiero comprar un producto en la tienda.com, de forma intuitiva y segura, recibiendo una confirmación de mi compra.

**Background:** proceso de compra

**Given:** El usuario se encuentra logueado

### Scenario: Compra exitosa

**Given** que el usuario a seleccionado un producto en el carrito de compras  
**When** ingresa la información de envío y facturación correctamente  
**And** selecciona el método de pago  
**And** ingresa su información bancaria  
**Then** se procesa el pago correctamente  
**And** Se envía confirmación al correo registrado del usuario

**Scenario:** Producto agotado

**Given** el usuario se encuentra en el home  
**When** busca un producto  
**And** ingresa a los detalles del producto  
**And** el producto se encuentra agotado  
**Then** no se permitirá agregar el producto al carrito de compras

**Scenario:** Pago rechazado por credenciales inválidas

**Given** que el usuario a seleccionado un producto en el carrito de compras  
**When** ingresa la información de envío y facturación correctamente  
**And** selecciona el método de pago  
**And** ingresa su información bancaria incorrectamente  
**Then** habría un error  
**And** se mostraría un mensaje de pago rechazado

**Scenario:** Producto agotado en el carrito

**Given** que el usuario a agregado un producto al carrito de compras  
**When** el usuario dejó este producto un tiempo  
**And** no siguió con el proceso de compra  
**And** el producto se agotó  
**Then** no se le permitirá realizar la compra mientras este el producto agotado en el carro de compras

**Scenario:** El usuario decide cancelar la compra luego de ver el total

**Given** que el usuario a seleccionado un producto en el carrito de compras  
**When** ingresa la información de envío y facturación correctamente  
**And** se muestra el total de la compra  
**Then** el usuario decide cancelar la compra  
**And** es dirigido a la lista de productos del carro de compras

## **Conformidad con los resultados obtenidos**

Mediante las técnicas de prueba implementadas, se observa que permiten entender mejor las reglas de negocio de la historia de usuario y el flujo de los posibles casos de prueba.

Se está conforme con el flujo de posibles opciones proporcionado por el diagrama de decisiones.

Se está conforme con el comportamiento del sistema ante posibles situaciones con la información arrojada mediante la técnica de transición de estados.

Se está conforme con los resultados obtenidos mediante el diseño, análisis y ejecución de los casos de prueba y técnicas de prueba, se concluye que se tiene una cobertura aceptable de los posibles flujos de la historia de usuario, asegurando la experiencia de usuario, el funcionamiento de la tienda online, y la calidad del proceso y del software.

