

Testing ágil: 4 cuadrantes

Curso: 4k1

Grupo: 4

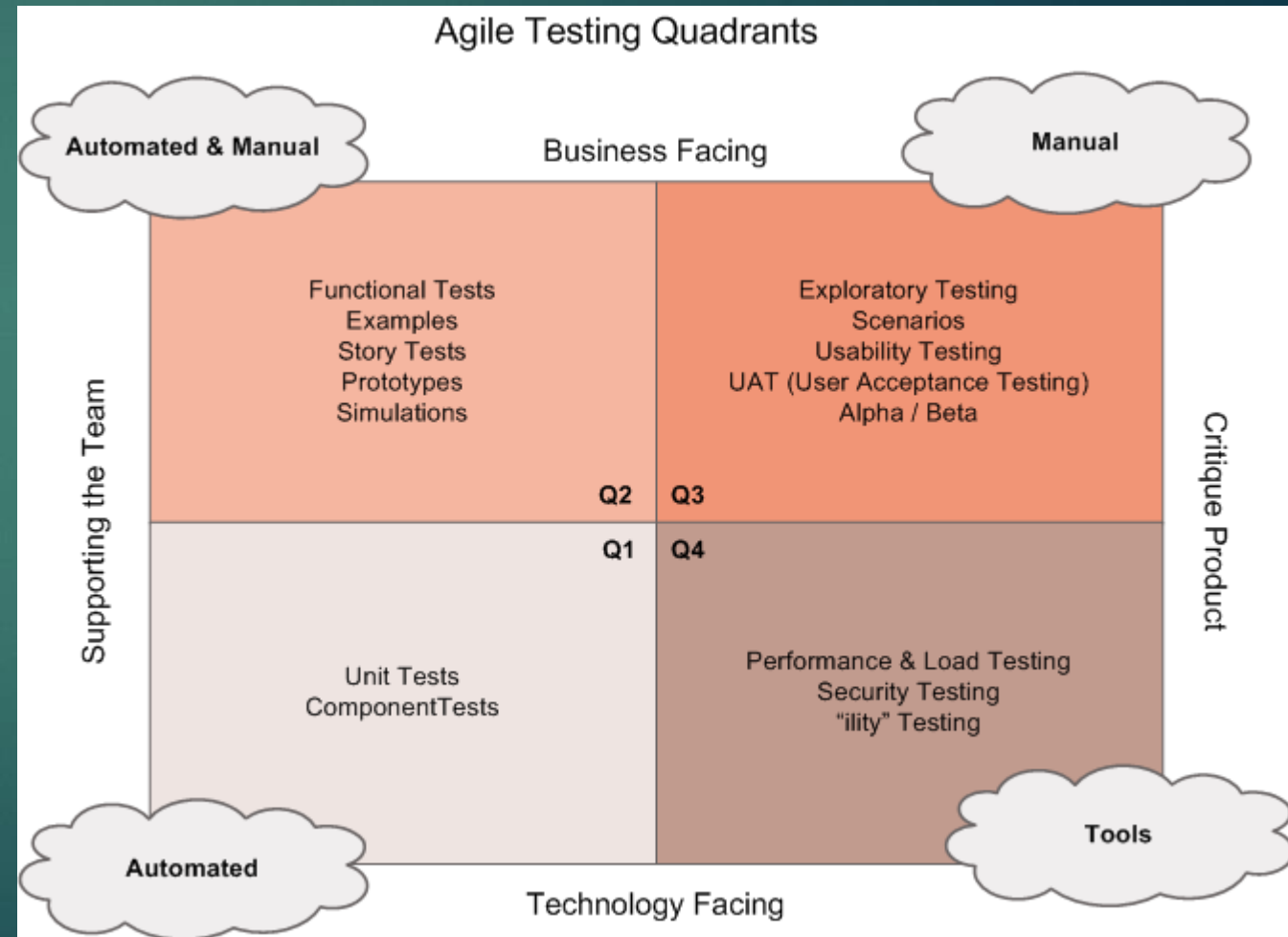
INTEGRANTES:

ARGUELLO, MATIAS

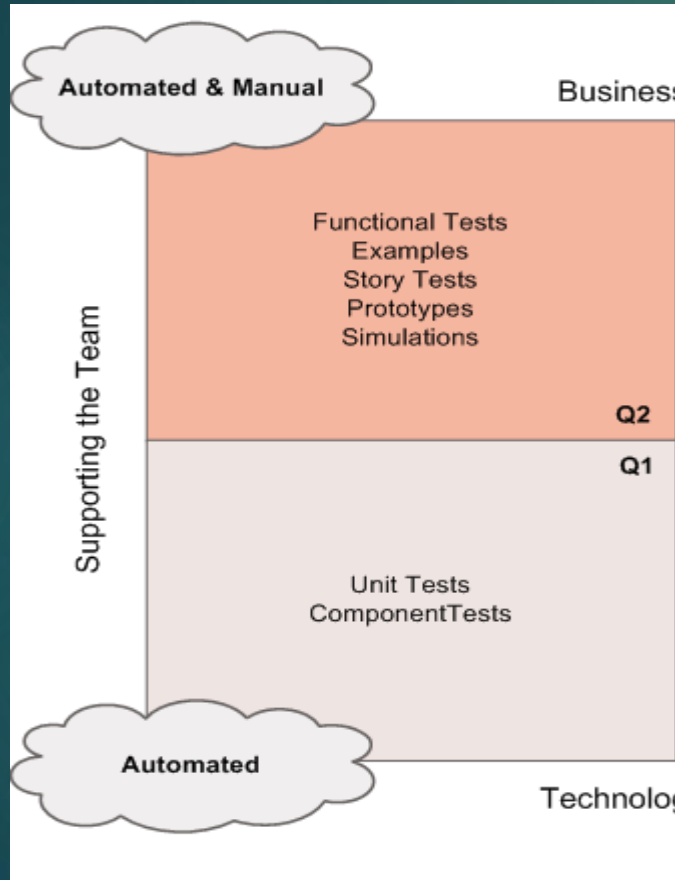
CERUTTI, JUAN

HEINZMANN, IGNACIO

RISSO, URIEL

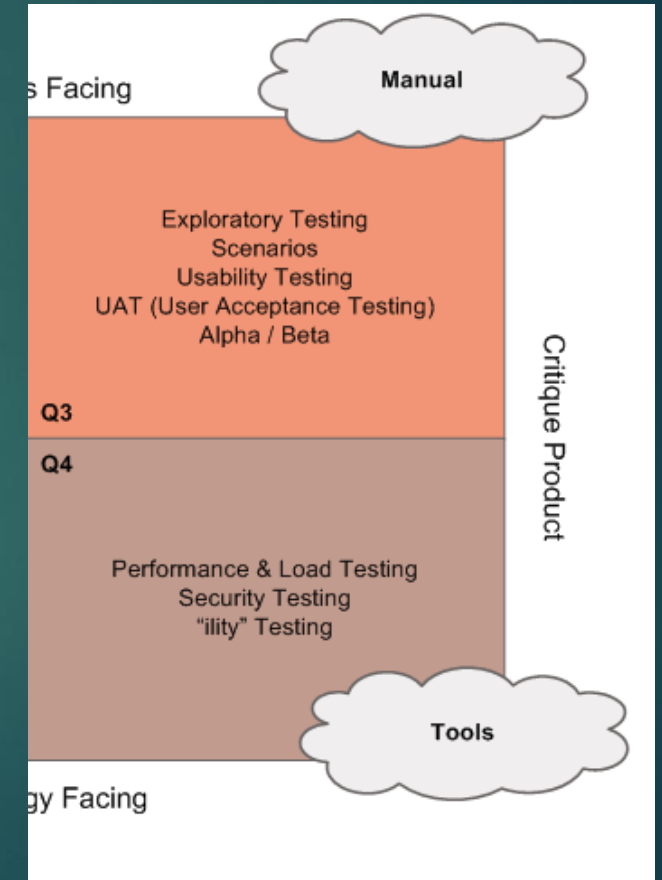


Introducción



Testing de
soporte al
equipo

Testing de
crítica al
producto



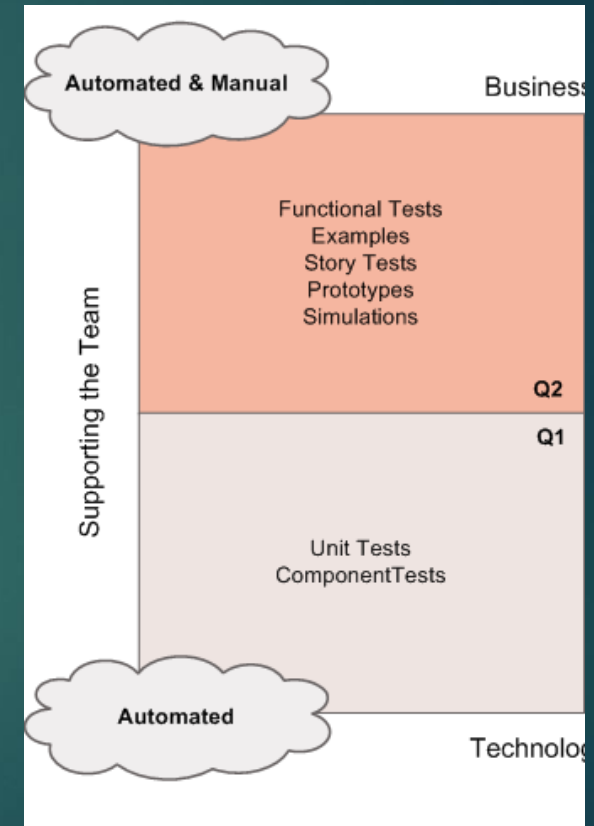
Testing de soporte al equipo

- Acompañan al equipo en todo el desarrollo del sistema.

Guían el desarrollo de la funcionalidad

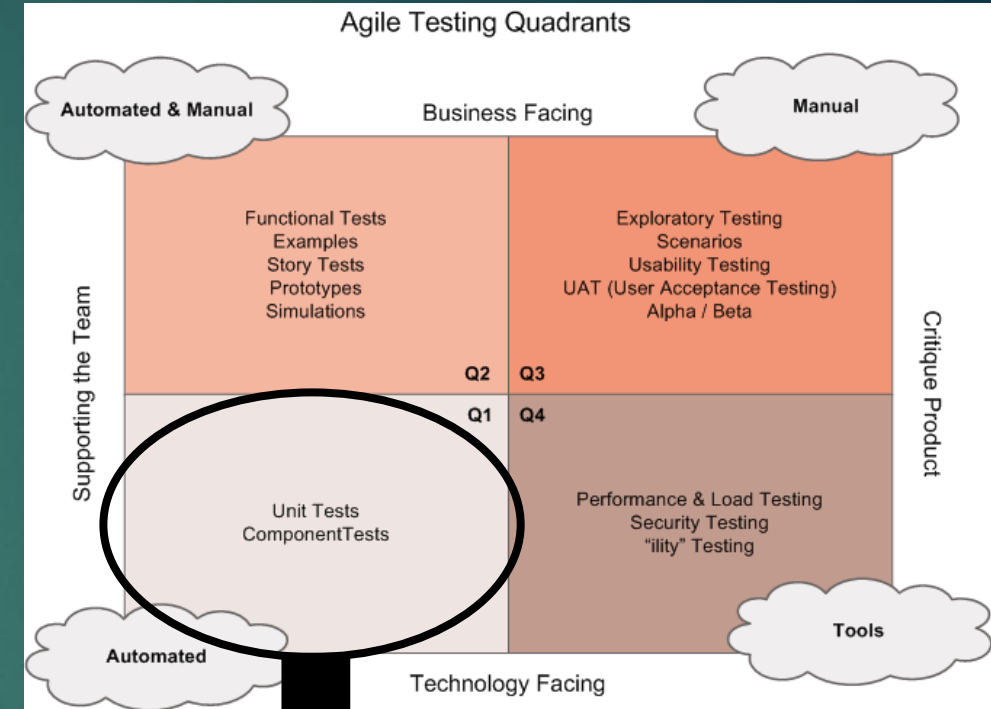
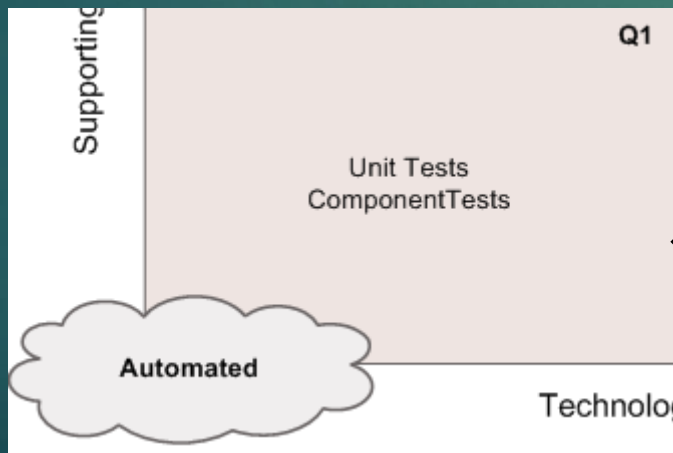
AUTOMATIZACIÓN

Apoyan la refactorización y la inclusión del nuevo código



Primer cuadrante: Pruebas

- ▶ Pruebas Unitarias.
- ▶ Pruebas de componentes.

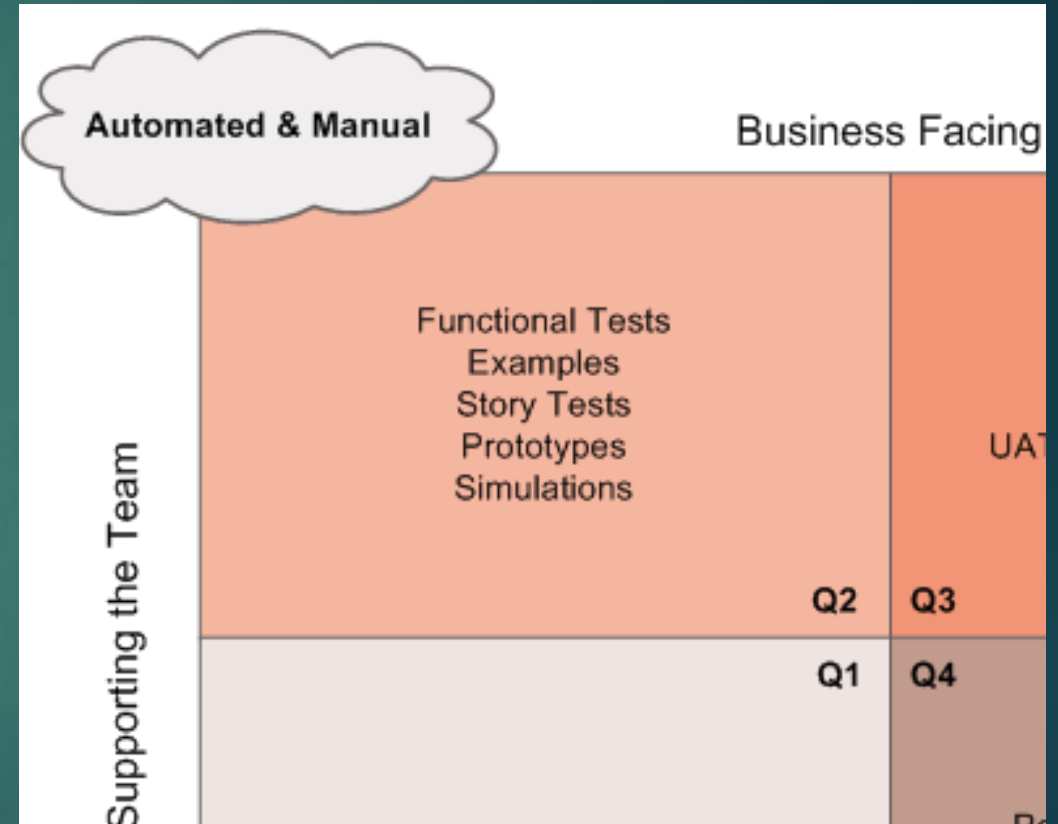


Gran propósito del primer cuadrante: Desarrollo Guiado por Pruebas(TDD)

- ▶ Testing totalmente Automatizado.
- ▶ Calidad interna definida por los programadores.
- ▶ Feedback inmediato

Segundo Cuadrante

- ▶ Contiene casos de prueba que son impulsados por el negocio y se implementan para apoyar al equipo.
- ▶ Pruebas derivadas de ejemplos dados por el equipo del cliente.
- ▶ Objetivo de pruebas:
 - ▶ Ilustrar y confirmar comportamiento deseado a un nivel superior



Pruebas en el C2

- ▶ De cara al desarrollo:
 - ▶ Sirve de apoyo al equipo con un mayor nivel de visión.
- ▶ De cara al negocio (Nivel funcional):
 - ▶ Definen calidad externa
 - ▶ Definen características que el cliente quiere



Pruebas en el Q2

Pruebas automatizadas

Mayormente pruebas
de cara al negocio

- ▶ Propósitos:
 - ▶ Proporcionar información rápidamente.
 - ▶ Rápida resolución de problemas.



Retroalimentación



Pruebas en el Q2

- ▶ Pruebas no automatizadas
 - ▶ Validación de los diseños de GUI
 - ▶ Pruebas de la experiencia del usuario
- ▶ Realización de mock-ups y Wireframes

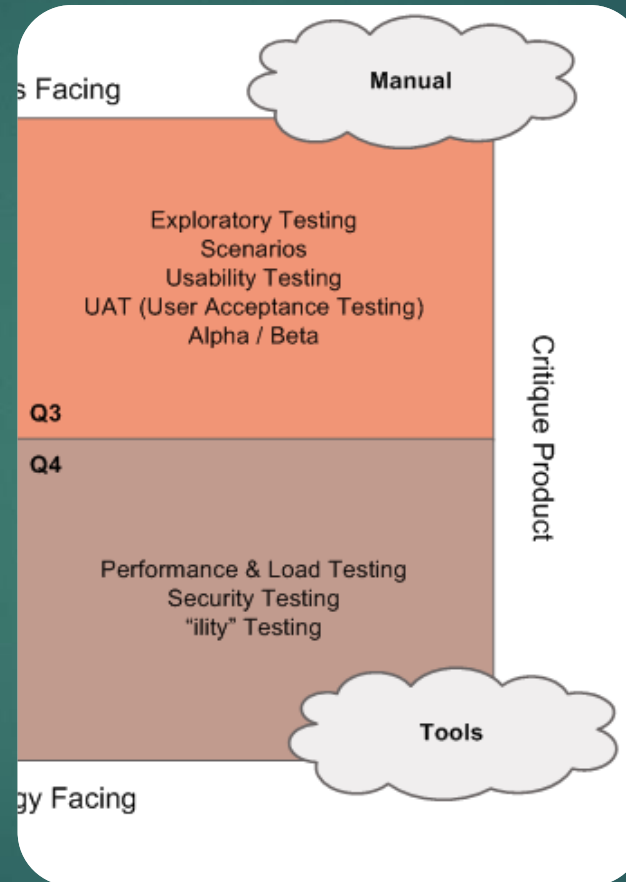


Pruebas para apoyar al equipo

- ▶ Guían el desarrollo de la funcionalidad
- ▶ Cuándo se automatizan brindan:
 - ▶ Red de seguridad para evitar refactorización.
 - ▶ Introducir código con resultados inesperados.
- ▶ Buscan ayudar al equipo para entregar el valor comercial que el cliente solicitó.



Pruebas que critican al producto

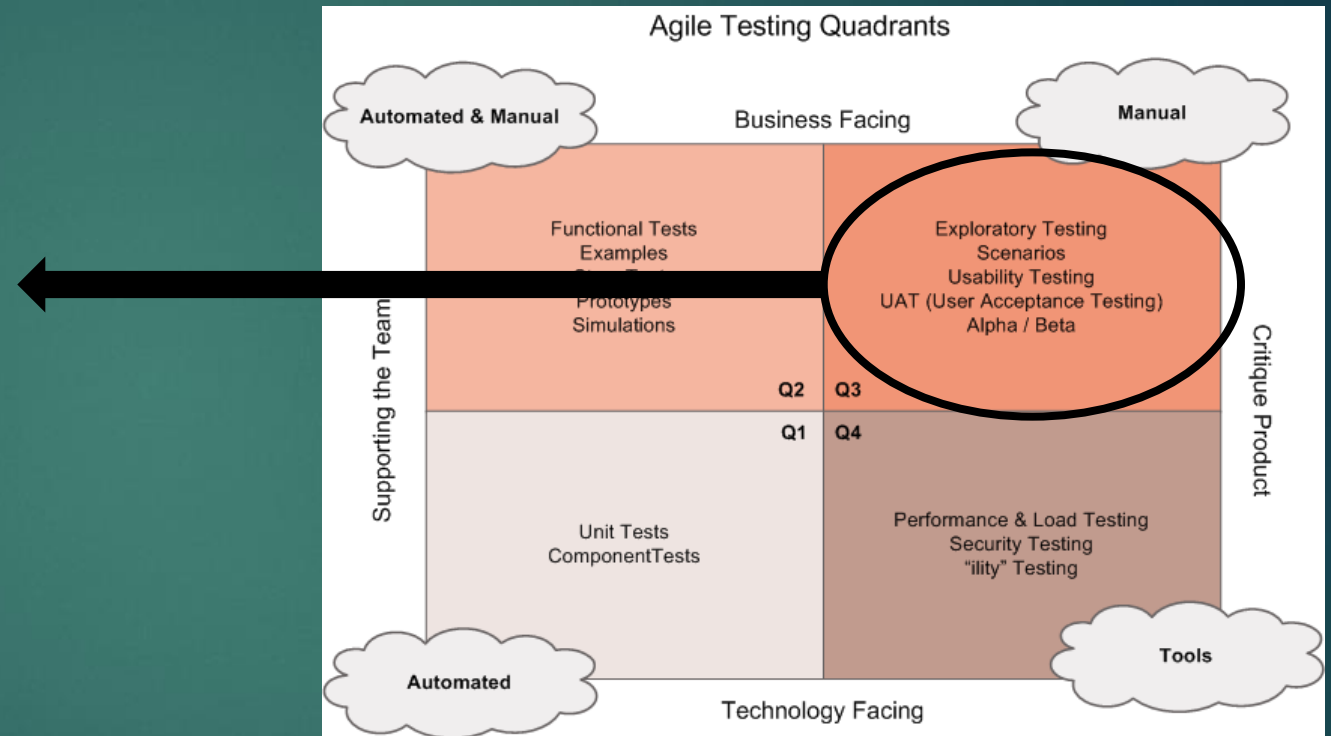


Cuadrante 3

- Testing explorativo
- Prueba de escenarios
- Pruebas de usabilidad
- Pruebas de aceptación
- Alpha/Beta Testing



Manual
Testing



Pruebas de aceptación

- Ejecutadas por el usuario final.
- El cliente acepta o rechaza lo presentado por el equipo.

Pruebas de usabilidad

Se busca responder a las siguientes preguntas:

- Qué tan fácil es de usar?
- Qué tan amigable es ?
- Cuán fácilmente accesible?
- Buena performance y velocidad?
- Qué tan eficiente es?



Testing explorativo



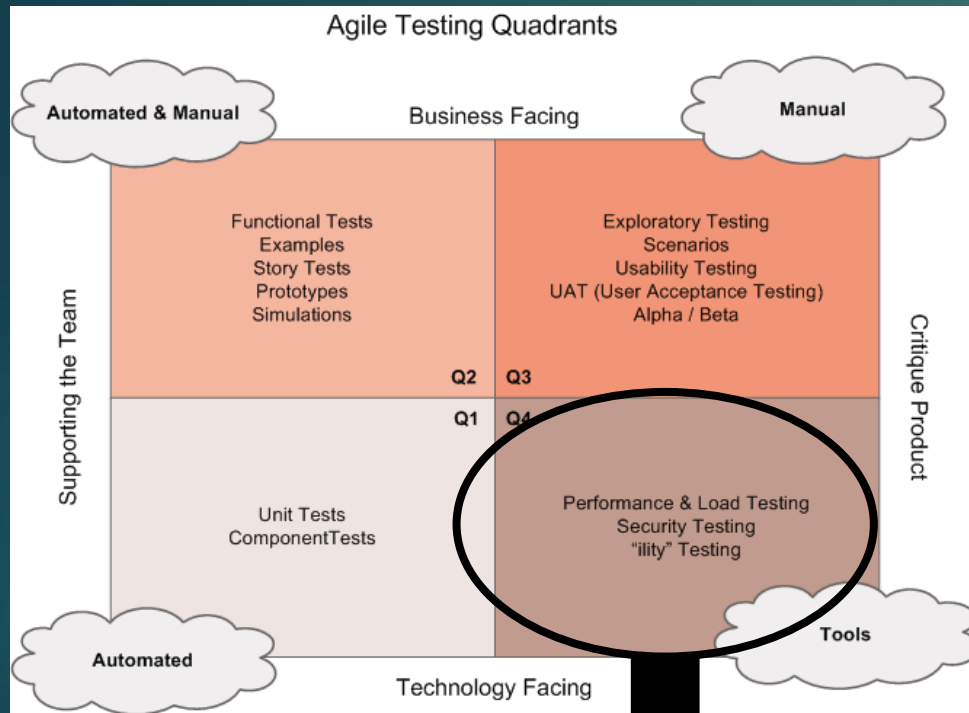
- El tester diseña y realiza la prueba al mismo tiempo
- Se aprende más sobre el negocio
- Se aprende más sobre la aplicación
- Se utiliza el pensamiento crítico
- Se utiliza creatividad e intuición



Alpha / Beta testing

	Alpha	Beta
Why?	validate software in all perspective, ensure readiness for beta testing	get end users' feedback, ensure readiness for release
When?	at the end of development process	after alpha testing
Who?	in-house development or QA team, customer	a group of real end users
What get?	bugs, blockers, missing features and others	ideas to improve usability, compatibility, functionality
What next?	beta testing	gamma testing

Cuarto cuadrante: Pruebas



- ▶ Pruebas de Rendimiento.
- ▶ Pruebas de Seguridad.
- ▶ Pruebas de Carga.



¿Cuándo considerar las pruebas del cuarto cuadrante?

Pruebas de Seguridad

Pruebas de Rendimiento



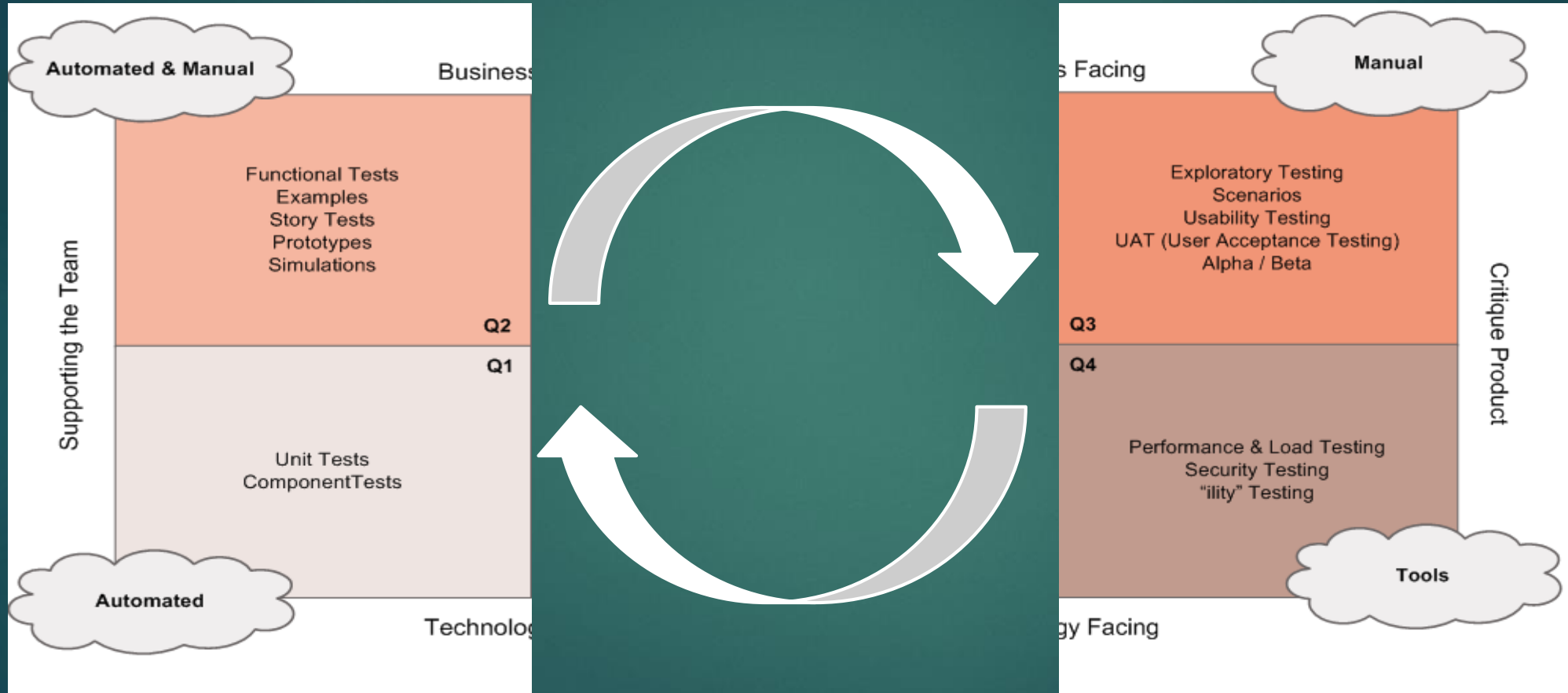
Herramientas de Automatización

Se utilizan para:

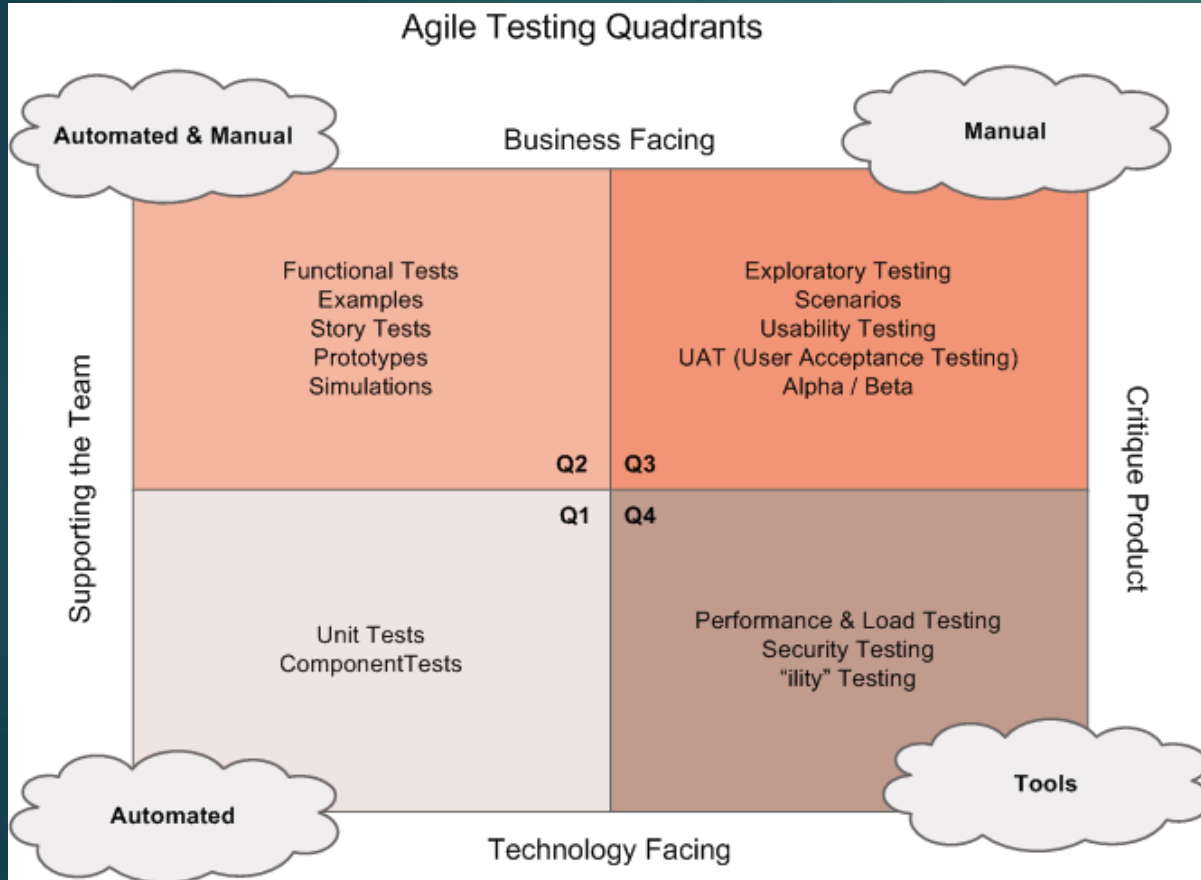
- ▶ Crear datos de prueba.
- ▶ Configurar escenarios de prueba.
- ▶ Conducir pruebas de seguridad.
- ▶ Ayudar a dar sentido a los resultados



Uso de pruebas que critican el producto



Conclusión



- ▶ Utilizados para asegurar que las pruebas se realicen en el momento adecuado.
- ▶ No son reglas rígidas.
- ▶ No tienen un orden específico.