



Entrega 2

Grupo 263 - Subgrupo 5

PROYECTO FINAL TESTING - Jóvenes a Programar 2023

NICOLÁS COPPOLA

Índice

Introducción	2
Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas	2
Alcance	2
Desarrollo	3
Casos de prueba abstractos y específicos	3
Diseño de casos de prueba	3
Ejecución de pruebas	5
Resultados de las pruebas	5
Métricas	5
Pruebas exploratorias	6
Conclusión	6



Introducción

Este informe tiene como objetivo dejar constancia de las pruebas de Testing técnico realizadas por Nicolás Coppola en la página <https://japceibal.github.io/e-mercado-TESTING/index.html>, sin entrar en detalle sobre el reporte de los incidentes encontrados en la misma, ya que se estos encuentran reportados en otra herramienta a la cual se anexará más adelante para poder tener acceso. Las pruebas fueron realizadas en base a los casos de prueba creados a partir del documento de Especificación de Requerimientos proporcionado por los docentes.

Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

ESRE: Especificación de Requerimientos

CU: Caso de Uso

Alcance

Con este informe también se pretende poner en práctica algunos de los conceptos y habilidades trabajados a lo largo del curso, buscando demostrar los conocimientos aprendidos durante el mismo. Las principales habilidades de Testing técnico que se pretenden demostrar son: el uso de herramientas de gestión, Trello y Google Sheets respectivamente, así como crear historias de usuarios y casos prueba, además de ejecutar las mismas y realizar reporte de las sesiones de prueba que se hicieron. Al mismo tiempo, se reconoce que se pusieron en práctica algunas habilidades trabajadas con María, la Referente de grupo, las cuales son: trabajo en equipo, comunicación asertiva y resolución de conflictos.



Jóvenes a
Programar

Nivel 1

Desarrollo

Como fue mencionado en el informe grupal, las tareas que debían realizarse para cumplir correctamente con la entrega número dos del proyecto final exceden en cantidad a la capacidad de un solo miembro del equipo de poder realizarlas por sí mismo, por lo tanto fue necesario repartirlas entre todos los integrantes. Es por esto que, no todos los integrantes poseen la misma cantidad de casos de prueba y, por tanto, reportes de incidentes.

Casos de prueba abstractos y específicos

Para poder cumplir con el objetivo de esta etapa se nos brindó como material un documento de Especificación de Requerimientos, el cual fue utilizado como base para poder realizar los casos de pruebas, ya que, del mismo fueron asignados a cada integrante una cierta cantidad de casos de uso que funcionaron como guía para elaborar los casos de prueba.

Diseño de casos de prueba

Para diseñar los casos de prueba que se verán más adelante se utilizó la herramienta Google Sheets, dividiendo el documento por categorías, buscando que fuera más organizado y más fácil de entender. Cada caso de prueba fue realizado basándose en su respectivo caso de uso, en este caso son:

CU21: Este caso permite a un usuario registrar su información personal en su perfil de usuario. La información personal puede incluir detalles como nombre, apellido, correo electrónico, número de teléfono, y otros datos relacionados con el perfil.



Jóvenes a
Programar

Nivel 1

CU22: Este caso de uso permite a un usuario registrado guardar cambios o actualizaciones en su información personal en su perfil de usuario. Los cambios pueden incluir la actualización de nombre, apellido, correo electrónico, número de teléfono u otros detalles relacionados con el perfil.

CU23: Este caso de uso permite a un usuario registrado verificar si los datos de su perfil y otros datos personales persisten correctamente después de actualizar el navegador o cerrar y volver a abrir la sesión. La persistencia de datos es importante para garantizar una experiencia de usuario continua y consistente.

CU24: Permite a los usuarios registrarse con datos válidos. El sistema valida los datos ingresados. Si los datos son válidos, crea una cuenta nueva de usuario. El sistema redirige al usuario a la página de inicio de sesión.

CU25: Realiza la validación de los datos ingresados por el usuario durante el registro.

CU26: Crea una nueva cuenta de usuario en la base de datos después de que se hayan validado los datos ingresados.

CU27: Opcionalmente, envía un correo electrónico de confirmación al usuario para verificar su dirección de correo electrónico.

CU28: Permite a los usuarios registrados iniciar sesión en sus cuentas.

CU29: Verifica que las credenciales ingresadas durante el inicio de sesión sean válidas.

CU30: Mantiene un registro de la sesión activa del usuario después del inicio de sesión.

CU31: Permite al usuario cerrar sesión de manera segura.



CU32: Proporciona un proceso de recuperación de contraseña para usuarios que olviden su contraseña.

Ejecución de pruebas

Cada uno de se encargó de ejecutar pruebas, documentando los datos utilizados para cada caso y el resultado de las mismas. Las pruebas ejecutadas por cada uno de los integrantes del equipo corresponden a los casos de prueba que se diseñaron anteriormente. Además, ayudé a mis compañeros Valentín Álvarez y Rodrigo Cazard con la ejecución de las pruebas específicas.

Resultados de las pruebas

A continuación se deja el link que lleva al documento donde se encuentran los resultados de todas las pruebas realizadas por el equipo.

[Datos de prueba y Casos de prueba](#)

Métricas

Como conclusión de las pruebas realizadas se generaron las siguientes gráficas:

- Cobertura de Formularios = 100% - Se diseñaron y ejecutaron pruebas para cada campo en cada formulario del sistema.
- Porcentaje de casos de prueba aprobados = 54,55%
- Porcentaje de casos de prueba fallidos = 9,09%
- Porcentaje de casos de prueba bloqueados = 9,09%
- Porcentaje de casos de prueba diferidos = 27,27%



Jóvenes a
Programar

Nivel 1

Pruebas exploratorias

Además de las pruebas basadas abstractas y específicas también se realizaron pruebas exploratorias en la página. Para documentar los resultados de las mismas cada integrante generó un informe de la sesión exploratoria realizada. En este caso el informe que corresponde es el siguiente:

[Sesión de Testing Exploratorio - Nicolás Coppola](#)

Conclusión

Como forma de sintetizar todo lo especificado en el informe se puede concluir que la mayoría de las pruebas ejecutadas fallaron o no pueden ejecutarse, además estos incidentes corresponden a defectos críticos que comprometen el uso correcto de la plataforma. Por lo tanto se considera necesario realizar correcciones en el software que permitan subsanar esta situación, con el objetivo de cumplir con los requerimientos necesarios para poner en uso la página.



Jóvenes a
Programar

Nivel 1