



Entrega 3

Grupo 263 - Subgrupo 5

PROYECTO FINAL TESTING - Jóvenes a Programar 2023

Bruna Salsamendi

Índice

Introducción	2
Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas	2
Alcance	2
Desarrollo	3
Pruebas de confirmación	3
Casos abstractos	3
Resultados	3
Métricas versión 1 vs Métricas versión 2	4
Conclusión	5



Introducción

Este nuevo informe individual busca documentar los cambios encontrados entre la primera y la segunda versión de la página de E-Mercado, así como confirmar que los incidentes reportados en la etapa anterior fueron corregidos en esta versión. El nuevo enlace al sistema web es el siguiente: <https://japceibal.github.io/proyecto-testing-retestingOF/> y más adelante se detallan los cambios encontrados.

Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

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, realizando pruebas de regresión y confirmación sobre aquellas desarrolladas en la etapa anterior. 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 se menciona anteriormente este documento explica en detalle cuáles de los incidentes reportados fueron corregidos en esta nueva versión.

Pruebas de confirmación

Casos abstractos

Todos los casos de pruebas realizados, así como los incidentes reportados se encuentran documentados en los siguientes archivos:

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

[Gestión de incidentes - Trello](#)

Los CU que corresponden en este caso son lo siguientes:

CU17: Dirección de envío para la entrega de los artículos comprados.

CU18: Tipo de envío .

CU19: Pagar con tarjeta de crédito.

CU20: Pagar mediante transferencia bancaria.

Resultados

En la nueva versión se puede ver que los incidentes

- [Costo de envío no se modifica](#)
- [Campos faltantes](#)



Jóvenes a
Programar

Nivel 1

- [Tipo de envío](#)
- [Error en campo Vencimiento](#)

no fueron corregidos, además se debe reportar un nuevo incidente que es el siguiente:

- [Botón de compra](#)

Asimismo, es pertinente documentar que los incidentes reportados en la sesión exploratoria realizada en la etapa anterior tampoco fueron corregidos, así como tampoco se implementó ningunas de las mejoras

Métricas versión 1 vs Métricas versión 2

Luego de realizar pruebas de confirmación, con el fin de comprobar si se solucionaron o no los incidentes reportados en la etapa anterior, se concluye que los incidentes no fueron corregidos, por lo tanto las métricas de este informe son iguales a las métricas de la versión anterior. Las métricas son las siguientes:

- Cobertura de Formularios = 100% - Se diseñaron y ejecutaron pruebas para cada cada campo en cada formulario del sistema.
- Porcentaje de casos de prueba aprobados = 75%
- Porcentaje de casos de prueba fallidos = 25%
- Porcentaje de casos de prueba bloqueados = 0%
- Porcentaje de casos de prueba diferidos = 0%

Conclusión

Como forma de sintetizar lo presentado en el informe se puede decir que ninguno de los incidentes reportados fue corregido, por lo tanto el sistema aún tiene defectos críticos que



Jóvenes a
Programar

Nivel 1

comprometen el uso correcto de la plataforma. Todavía 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.

