



Informe ejecutivo individual

Nicolás Coppola - Subgrupo 5

PROYECTO FINAL TESTING - Jóvenes a Programar 2023

Índice

Resumen Ejecutivo	2
Conclusiones Generales	2
Calidad del software	2
Accesibilidad	2
Resultados Clave	3
Observaciones y Recomendaciones Finales	4
Conclusión Final	5



Resumen Ejecutivo

En este informe se presentan las conclusiones y resultados del proceso de testing que se llevó a cabo durante el proyecto final de curso de Testing de Jóvenes a Programar, específicamente del Subgrupo 5. El principal objetivo de este proyecto fue evaluar la calidad, funcionalidad y rendimiento del sistema web E- Mercado.

Conclusiones Generales

Calidad del software

Considero que la página ha demostrado tener bastantes problemas, los cuales han comprometido la calidad del software, por ejemplo, el hecho de que un usuario pueda registrarse con un mail ya registrado puede generar problemas en la base de datos, como también se pueden generar problemas a los usuarios mediante la usabilidad de la página, explicada más abajo. Estas dos cosas sumadas, provocan que el usuario pueda tener no solo una mala experiencia utilizando la página, sino que también puede llegar a causar problemas en la base de datos.

Accesibilidad

No considero que la página tenga una gran accesibilidad, sino que cuenta con varios errores. La barra de la página no baja y el botón de “Y mucho más” no parece un botón.



Jóvenes a
Programar

Nivel 1

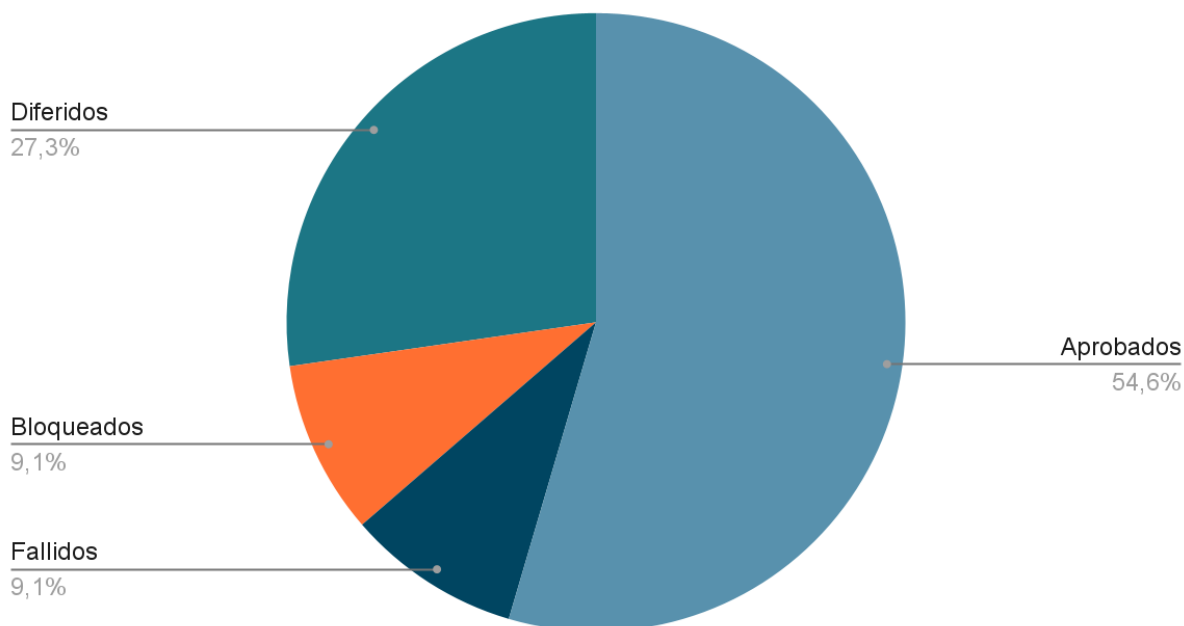
Resultados Clave

Con el fin de documentar los resultados de todas la pruebas realizadas a lo largo del proyecto se generaron las siguientes métricas:

- Porcentaje de Cobertura de Pruebas: se logró alcanzar un 100% de cobertura con las pruebas realizadas.
- Porcentaje de Pruebas Ejecutadas: se ejecutaron un 100% de las pruebas creadas en la etapa 2 del proyecto.
- Porcentaje de Casos de Prueba Aprobados: en la etapa 3 del proyecto un 54,55% de las pruebas pasaron.
- Porcentaje de Casos de Prueba Fallidos = en la etapa 3 del proyecto un 9.09% de las pruebas fallaron.
- Porcentaje de Casos de Prueba Bloqueados = en la etapa 3 del proyecto un 9.09% de las pruebas fueron bloqueadas.
- Porcentaje de Casos de Prueba Diferidos = en la etapa 3 del proyecto un 27.27% de las pruebas fueron diferidas.
- Casos de pruebas totales = 146
- Caso de pruebas ejecutados = 146
- Reportes de incidentes = 29
- Evolución de Seguridad: de acuerdo a los incidentes corregidos en la versión 2 del sistema, se redujo un 00% las vulnerabilidades críticas.



Casos de Prueba



Observaciones y Recomendaciones Finales

Durante todo el transcurso del proyecto se fueron recopilando una serie de recomendaciones o mejoras, de las cuales se destacan las siguientes, así como algunas observaciones que se entiende deberían ser tomadas en cuenta.

- **Pruebas de Usabilidad:** “Volver arriba” no funciona en la página principal. Si bien no es necesario debido a lo corta que es, es una funcionalidad que no cumple con su principal utilidad. El cartel “Y mucho más” no está señalado de manera correcta, sino que no parece un cartel, hay que pasarle por encima para darse cuenta.



Jóvenes a
Programar

Nivel 1

Conclusión Final

Si bien la página no tiene problemas que comprometan al 100% su funcionalidad, son destacables algunos problemas que pueden generar (dentro de las pruebas que hice) incomodidades al usuario o problemas a la base de datos.

Atentamente,

Nicolás Coppola.



Jóvenes a
Programar

Nivel 1