



# Entrega 2

*Grupo 263 - Subgrupo 5*

**PROYECTO FINAL TESTING - Jóvenes a Programar 2023**

*Luis Rodriguez*

## Índice

Introducción .....	2
Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas .....	2
Alcance .....	2
Desarrollo .....	3
Casos de prueba abstractos .....	3
Diseño de casos de prueba .....	3
Ejecución de pruebas .....	4
Resultados de las pruebas .....	4
Métricas .....	5
Pruebas exploratorias .....	5
Conclusión .....	6



---

## Introducción

Este informe tiene como objetivo dejar constancia de las pruebas de Testing técnico realizadas por Luis Rodriguez 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 estos se 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

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:

CU02: Este caso de uso permite a los usuarios explorar y buscar un listado de artículos con artículos disponibles para su compra

CU03: Este caso de uso permite a los usuarios ordenar por precio ascendente el listado de artículos en venta



Jóvenes a  
Programar

Nivel 1

CU04: Este caso de uso permite a los usuarios ordenar el listado de artículos en venta por relevancia de forma descendente

CU05: Este caso de uso permite a los usuarios filtrar por un precio específico a los artículos del listado en venta.

## Ejecución de pruebas

Cada uno 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.

## Resultados de las pruebas

A continuación se deja el link que lleva al documento donde se encuentran los estados de todas las pruebas realizadas por el equipo, como también al link a “Trello” de los incidentes encontrados.

Google Sheet :

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1owwQAIW4F4bp6Qgg7Qn\\_v0tS2MsS8OsvkwYhzckwjao/edit#gid=1209142859](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1owwQAIW4F4bp6Qgg7Qn_v0tS2MsS8OsvkwYhzckwjao/edit#gid=1209142859)

Trello:

<https://trello.com/b/Dsbl66K8/jap-proyecto-testing-grupo-5>

## Métricas

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



- Cobertura de artículos:= 100% - Se diseñaron y ejecutaron pruebas para cada campo del listado de artículos
- Porcentaje de casos de prueba aprobados: 60%
- Porcentaje de casos de prueba fallidos: 20%
- Porcentaje de casos de prueba bloqueados: 20%
- Porcentaje de casos de prueba diferidos: 0%

## 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:

<https://docs.google.com/document/d/1gMeIG9N3aDKKVyHBd0bWfFWpNZOKgVpabMLIONnO7kE/edit>

## 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 de que varios de los incidentes corresponden a defectos normales que no comprometen el uso correcto de la plataforma. Pero qué es necesario atenderlos y arreglarlos en un plazo de tiempo razonable.



Jóvenes a  
Programar

Nivel 1