



# Entrega 2

*Grupo 263 - Subgrupo 5*

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

*Leandro Gomez*

## 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 .....                               | 4 |
| Pruebas exploratorias .....                  | 4 |
| Conclusión .....                             | 5 |



---

## Introducción

Este informe tiene como objetivo dejar constancia de las pruebas de Testing técnico realizadas por Leandro Gómez 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

CPA: Casos de prueba abstractos

## 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



Jóvenes a  
Programar

Nivel 1

algunas habilidades trabajadas con María, la Referente de grupo, las cuales son: trabajo en equipo, comunicación asertiva y resolución de conflictos.

## 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:

CPA 3.01, CPA 3.02, CPA 3.03. Link: [Datos de prueba y Casos de prueba](#)



Jóvenes a  
Programar

Nivel 1

## 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.

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

## 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 = 40%
- Porcentaje de casos de prueba fallados = 20%
- Porcentaje de casos de prueba bloqueados = 60%
- Porcentaje de casos de prueba diferidos = 0%

## Pruebas exploratorias

Además de la pruebas basadas abstractas y específicas también se realizaron pruebas exploratorias en la página. Para documentar los resultados de las mismas cada integrante generó



Jóvenes a  
Programar

Nivel 1

un informe de la sesión exploratoria realizada. En este caso el informe que corresponde es el siguiente:

[sesion testing exploratorio leandro gomez](#)

## 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