



Informe ejecutivo individual

María Florencia Cardozo - Subgrupo 5

PROYECTO FINAL TESTING - Jóvenes a Programar 2023

Índice

Resumen Ejecutivo	2
Conclusiones Generales	2
Calidad del Software	2
Funcionalidad.....	2
Ortografía y sintaxis	3
Resultados Clave.....	3
Observaciones y Recomendaciones Finales.....	4
Agradecimientos	5
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 de María Florencia Cardozo del Subgrupo 5. El principal objetivo de este proyecto fue evaluar la calidad, funcionalidad y rendimiento del sistema web E- Mercado. Se han testeado casos de prueba con respecto al carrito de compras, uno de ellos fue compartido con Bruna Salsamendi.

Conclusiones Generales

Calidad del Software

Existen algunos fallos pero existe un fallo muy importante que no nos permite usar el carrito en la segunda versión lo cual no permite una experiencia amigable con el usuario al nivel que es recomendable.

Funcionalidad

Hay problemas importantes en esta área, hay un bug en el cálculo de cantidad en carrito (prioridad media, severidad mayor, reproducible). Además también hay un fallo que es un error en campos método de pago (prioridad baja, severidad menor, reproducible). Además por último encontramos un bug muy importante: lo vemos al intentar verificar que el usuario pueda agregar un artículo al carrito y visualizar que esté añadido (prioridad media, severidad mayor, reproducible) por lo que no se puede agregar artículos intuitivamente al carrito en la página nueva



Jóvenes a
Programar

Nivel 1

sinó que hay que usar un link de la página anterior para ello, lo que no crea una experiencia amigable con el usuario.

Ortografía y sintaxis

Desde las funcionalidades del carrito no se han encontrado problemas críticos en esta área.

Resultados Clave

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

- Después de realizar pruebas de confirmación, para descubrir si se solucionaron o no los incidentes reportados en la etapa anterior: se concluyó que no fueron resueltos los incidentes anteriores además de añadirse nuevos incidentes. Las métricas son:
- Cobertura de Formularios = 100% - Se diseñaron y ejecutaron pruebas para cada campo en cada formulario del sistema.
- Porcentaje de casos de prueba aprobados = 62,5%
- Porcentaje de casos de prueba fallidos = 37,5%
- Porcentaje de casos de prueba bloqueados = 0%
- Porcentaje de casos de prueba diferidos = 0%

Las métricas de la versión anterior fueron:

- Cobertura de Formularios = 100% - Se diseñaron y ejecutaron pruebas para cada campo en cada formulario del sistema.
- Porcentaje de casos de prueba aprobados = 70%

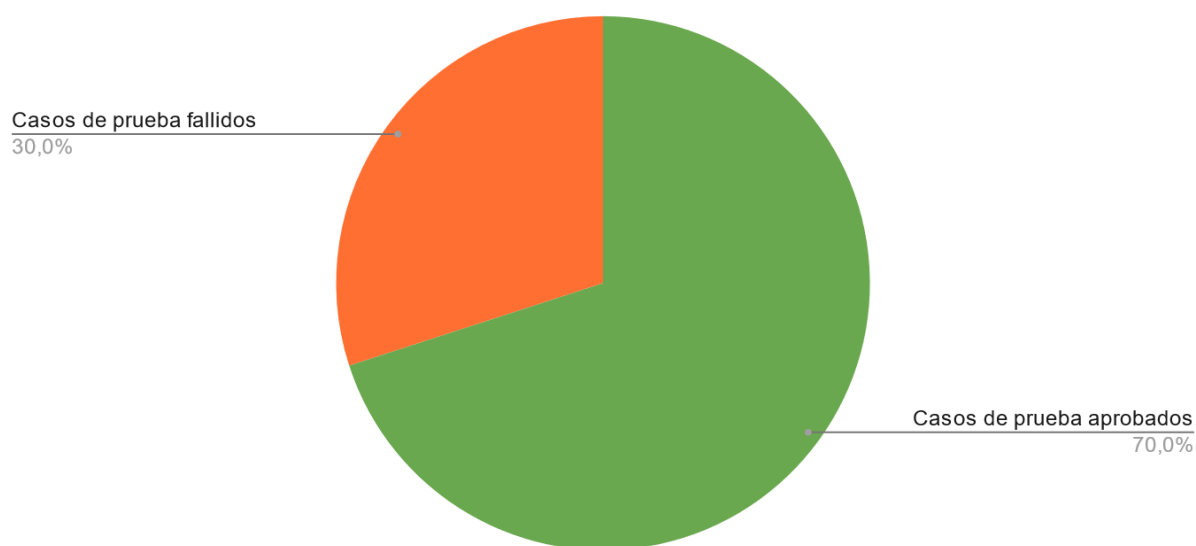


Jóvenes a
Programar

Nivel 1

- Porcentaje de casos de prueba fallidos = 30%
- Porcentaje de casos de prueba bloqueados = 0%
- Porcentaje de casos de prueba diferidos = 0%
- Casos de pruebas totales = 8
- Caso de pruebas ejecutados = 8
- Reportes de incidentes = 3

Casos de prueba fallidos y aprobados en la ultima versión:



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.

-Que podamos buscar los objetos que queramos comprar por nombre y haya un botón con una lupa para esta función en el inicio.



Aunque el enfoque principal fue la funcionalidad las sugerencias es:

- Agregar más color a los títulos en la página de compra aunque estén en negrita porque esto facilitaría la comprensión a simple vista y también si estamos al sol

Agradecimientos

Gracias al equipo de CT por enseñarnos a organizar mejor nuestro futuro y gracias a Gabriel por la paciencia en las clases de consulta

Conclusión Final

Me centré en las funciones del carrito y por lo tanto en el área de funcionalidad. Se encontró como problema crítico el hecho de que no podemos comprar de forma intuitiva en la página nueva añadiendo los items al carrito.

Atentamente,

María Florencia Cardozo, grupo 5, JAP.



Jóvenes a
Programar

Nivel 1