



Entrega 3

Grupo 263 - Subgrupo 5

PROYECTO FINAL TESTING - Jóvenes a Programar 2023

María Florencia Cardozo

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

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, 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

Tal como se indicó previamente, este informe detalla si los incidentes han sido corregidos en la presente versión o no, que en este caso ninguno ha sido corregido.

Pruebas de confirmación

Casos abstractos

Los casos de prueba que se realizaron y los incidentes reportados se encuentran documentados en los siguientes enlaces:

[Datos de prueba - Casos de prueba - Versión 2](#)

[Gestión de incidentes - Trello](#)

Los CU que corresponden en este caso son lo siguientes:

CU13: Agregar Artículos al Carrito de Compras

CU14: Ver Detalles en el Carrito de Compras

CU15: Seleccionar Forma de Pago

CU16: Finalizar el Proceso de Compra

Resultados

En la nueva versión se puede ver que los incidentes que estaban anteriormente:

- [Cálculo de cantidad en carrito](#)



Jóvenes a
Programar

Nivel 1

-
- [Error en campos metodo de pago, vencimiento](#)

Además hay un nuevo incidente que debe ser reportado:

- [Verificar que el usuario pueda agregar articulos al carrito y verificar que esté añadido.](#)

Métricas versión 1 vs Métricas versión 2

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%
- Porcentaje de casos de prueba fallidos = 30%
- 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 no se corrigieron los incidentes reportados anteriormente y pudimos ver otro más. Así que aún se encuentran



errores que no permiten usar la plataforma de forma adecuada. Es necesario realizar correcciones en el software para resolver estos incidentes y de esta manera se alcancen los requerimientos necesarios para poner en uso la página

