



Entrega 3

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
Pruebas de confirmación	3
Casos abstractos	3
Resultados	4
Métricas versión 1	4
Métricas versión 2	5
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

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 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 se menciona anteriormente este documento explica en detalle cuáles de los incidentes reportados fueron corregidos en esta nueva versión.

Pruebas de confirmación

Casos abstractos

Todos los casos de pruebas realizados, así como los incidentes reportados se encuentran documentados en los siguientes archivos:

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

[Gestion de incidentes - Trello](#)

Reporte de incidentes en la versión 1:

- [Subir un artículo a la venta](#)
- [Especificar características del producto](#)
- [Seleccionar tipo de publicación](#)



Jóvenes a
Programar

Nivel 1

Resultados

En la nueva versión, se puede ver que los incidentes no fueron corregidos y siguen en estado diferido.

- [Subir un artículo a la venta](#)
- [Especificar características del producto](#)
- [Seleccionar tipo de publicación](#)

Asimismo. es pertinente documentar que los incidentes reportados en la sesión exploratoria realizada en la etapa anterior tampoco fueron corregidos, así como tampoco se implementó ningunas de las mejoras

Métricas versión 1

Como conclusión de las pruebas realizadas se generaron las siguientes gráficas en la versión 1, y son citadas aquí a modo de comparación con las de la versión 2:

- 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%



Jóvenes a
Programar

Nivel 1

Métricas versión 2

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%

Conclusión

Como forma de sintetizar lo presentado en el informe se puede decir que ninguno de los incidentes reportados fue corregido, por lo tanto el sistema aún tiene defectos críticos que comprometen el uso correcto de la plataforma. Todavía 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