

Documento de Plan de Pruebas de Aceptación

Solución Atletas FECOVOL

Realizado por:

Jonathan Salazar

Josefina Shvidchenco

Vanessa Jiménez.

Contenido

1.	Introducción.....	3
1.1	Propósito del Plan.....	3
1.2	Descripción	3
1.3	Alcance	3
1.4	Objetivos	3
2.	Requerimientos de Pruebas	3
2.1	Introducción	3
2.2	Generalidades	3
2.3	Áreas a probar	4
2.4	Categorías de resultados de prueba	4
2.5	Entorno de la prueba	4
2.5.1	Hardware.....	4
2.5.2	Software.....	4
2.6	Identificación de la prueba	4
2.6.1	Scripts de prueba	4
2.6.2	Criterios de aceptación	5
2.6.3	Errores de prueba	5
3.	Estrategia de Pruebas	5
3.1	Responsables de las actividades de Pruebas	6
4.	Requerimientos utilizados en el Ambiente de Pruebas.....	6
	Sistema Operativo	6
	Hardware.....	6

Plan de Pruebas

1. Introducción

1.1 Propósito del Plan

El propósito de este plan es planificar, estructurar y documentar la planificación de las pruebas de aceptación de la solución para el sistema de atletas de la Federación Costarricense de Voleibol (FECOVOL) en su versión web, así como la estrategia a utilizar para su ejecución.

1.2 Descripción

El plan de pruebas de aceptación describe los pasos que se deben seguir para verificar que el sistema construido satisface los requerimientos. El plan de pruebas de aceptación es uno de los planes de prueba detallados y corresponde al nivel de pruebas de aceptación del sistema o de la solución.

Las pruebas de aceptación, se realizan a los requerimientos funcionales, y a los no-funcionales como facilidad de uso, recuperación, eficiencia, entre otros; y se pretende lograr: corrección, vale decir, carencia de ambigüedad; completitud, es decir, especificación completa y clara del problema; y por último pero no menos importante, consistencia, quiere decir, que no haya requisitos contradictorios.

1.3 Alcance

El plan que a continuación se detalla pretende dar una visión general sobre las actividades a realizar; sobre las pruebas consideradas; además de una explicación global que se consideró para la realización de los documentos a entregar, ya que darán una mayor información relacionada a la evaluación y reportes de este tipo de pruebas.

1.4 Objetivos

- Encontrar la mayor cantidad de errores como sea posible, ya sea tanto en los administradores del sistema como en los usuarios (entrenadores y atletas) de la misma.
- Supervisar que el diseño sea aceptado por el usuario.
- Supervisar si se cumple los requisitos funcionales mínimos del sistema.
- Realizar las pruebas necesarias de rendimiento y capacidad del sistema.
- Encontrar los problemas importantes y determinar los riesgos percibidos en cuanto a la calidad del producto.

2. Requerimientos de Pruebas

2.1 Introducción

Este capítulo documenta los requerimientos de prueba durante la fase de pruebas de la solución del sistema de atletas de la FECOVOL versión web.

2.2 Generalidades

El conjunto de tareas necesarias para conseguir el objetivo del proyecto son el verificar uno por uno cada uno de los componentes del sistema.

Se probará que la aplicación cumpla con los requerimientos de alto nivel que fueron especificados previamente, verificando que se cumple satisfactoriamente con las funcionalidades y características necesarias para que los usuarios satisfagan estos.

2.3 Áreas a probar

Esta sección describe las áreas ser probadas como parte de la fase de pruebas del sistema:

- Instalación de la aplicación
- Manual de usuario
- La aplicación.

2.4 Categorías de resultados de prueba

Esta sección describe las categorías que pueden ser asignadas los resultados de prueba en un Caso de Prueba:

1. **Éxito:** El resultado de la prueba es conforme al resultado esperado.
2. **Aceptable:** El resultado de la prueba indica que el sistema difiere de la especificación aceptada pero no es erróneo.
3. **Error:** El resultado de la prueba observado es correcto, pero el resultado esperado de acuerdo a los scripts de prueba son incorrectos.

2.5 Entorno de la prueba

2.5.1 Hardware

Para que se puedan realizar las pruebas, se requiere una computadora con las siguientes características como mínimo:

- 512 MB de RAM.
- Resolución de la pantalla de 1024x600

2.5.2 Software

En las PCs de prueba deberán estar instaladas las siguientes aplicaciones de software:

- Sistema Operativo Windows XP o versiones posteriores.
- Sql Server 2012 en su versión gratuita.

2.6 Identificación de la prueba

2.6.1 Scripts de prueba

Cada caso de prueba individual deberá tener un script que describa los pasos y los resultados esperados de cada prueba individual. En particular un script contiene la siguiente información:

- Tipo de prueba.
- Identificador de la prueba.
- Número prueba.
- Descripción del estado de la aplicación antes de la prueba o pre-condiciones de la misma.
- Descripción del objetivo de la prueba.
- Descripción de los resultados esperados.

En el mismo script se decidió de implementar los escenarios de pruebas, el cual consiste en:

- Descripción del escenario.
- Resultado obtenido.
- Categoría en la que cae dicho resultado.

2.6.2 Criterios de aceptación

A continuación se muestran las características a ser consideradas para aceptar la aplicación y pasar con éxito la fase de prueba. Identificamos los siguientes criterios los cuales deben ser evaluados progresivamente.

- Requerimientos de Prueba: ¿Todos los requerimientos del sistema han sido probados?
- Pruebas Cubiertas: ¿Todas las partes del software han sido probadas, incluyendo manejo de errores?
- Todos los casos de prueba deben de alcanzar como mínimo la categoría de Aceptable para el que producto final pueda pasar a la siguiente fase.

2.6.3 Errores de prueba

Esta sección especifica los procesos para alcanzar la corrección de los errores observados y registrados durante la prueba.

Para cada error observado que requiera corrección de la aplicación o de la especificación de funcionalidades.

3. Estrategia de Pruebas

Los tipos de prueba a realizar son los siguientes:

- Errores forzados: Consisten en casos de prueba negativos con el fin de forzar al sistema a una condición de error.
- Pruebas de Instalación: Pruebas con el fin de corroborar que el paquete liberado del desarrollo para instalación, contenga todos los objetos, documentación y demás requeridos para su correcto funcionamiento.
- Pruebas de Usabilidad: Las pruebas de usabilidad se enfocan en medir la capacidad de una aplicación de ser fácil de usar y agradable para un usuario. Esta prueba está enfocada a factores humanos, estéticos, consistencia en la interfaz de usuario, ayuda sensitiva al contexto y en línea, asistente documentación de usuarios y materiales de entrenamiento.
- Pruebas Simples: Pruebas simples consisten en la verificación general de estándares de la interfaz del sistema con el usuario.
- Pruebas Funcionales: Esta prueba está basada en la ejecución, revisión y retroalimentación de las funcionalidades previamente diseñadas para el software. Las pruebas funcionales se hacen mediante el diseño de modelos de prueba que buscan evaluar cada una de las opciones presentadas por el software.
- Pruebas de Compatibilidad: Enfocada a asegurar que funciona en diferentes configuraciones de hardware y software. Esta prueba es implementada también como prueba de rendimiento del sistema.
- Pruebas de Documentación: Pruebas realizadas con el fin de corroborar la adecuada documentación del desarrollo llevado a cabo y facilitar al usuario una guía del aplicativo.
- Estándares de Código: Consiste en probar que el código esté bien estandarizado acorde con los requerimientos establecidos sobre estandarización de código.

3.1 Responsables de las actividades de Pruebas

Tarea	Responsable
Elaboración y ajuste del Plan de Pruebas de Aceptación	Jonathan Salazar
Elaboración y ajuste de los scripts de pruebas de Errores Forzados	Josefina Shvidchenco
Elaboración y ajuste de los scripts de pruebas de Instalación	Vanessa Jiménez
Elaboración y ajuste de los scripts de pruebas de Usabilidad	Jonathan Salazar
Elaboración y ajuste de los scripts de pruebas Simples	Josefina Shvidchenco
Elaboración y ajuste de los scripts de pruebas Funcionales	Vanessa Jiménez
Elaboración y ajuste de los scripts de pruebas de Documentación	Jonathan Salazar
Elaboración y ajuste de los scripts de pruebas de Compatibilidad	Josefina Shvidchenco
Elaboración y ajuste de los scripts de pruebas de Estándares de Código	Vanessa Jiménez

4. Requerimientos utilizados en el Ambiente de Pruebas

A continuación se enumeran los diferentes ambientes en los que se realizarán las pruebas:

Sistema Operativo	Hardware
<ul style="list-style-type: none">Windows 8.1	AMD A10 2.6 GHz 8 GB RAM
<ul style="list-style-type: none">Windows 8.1	Intel i3 2.53GHz 4GB RAM
<ul style="list-style-type: none">Windows 7	Pentium Dual Core 2.2Ghz 4GB RAM