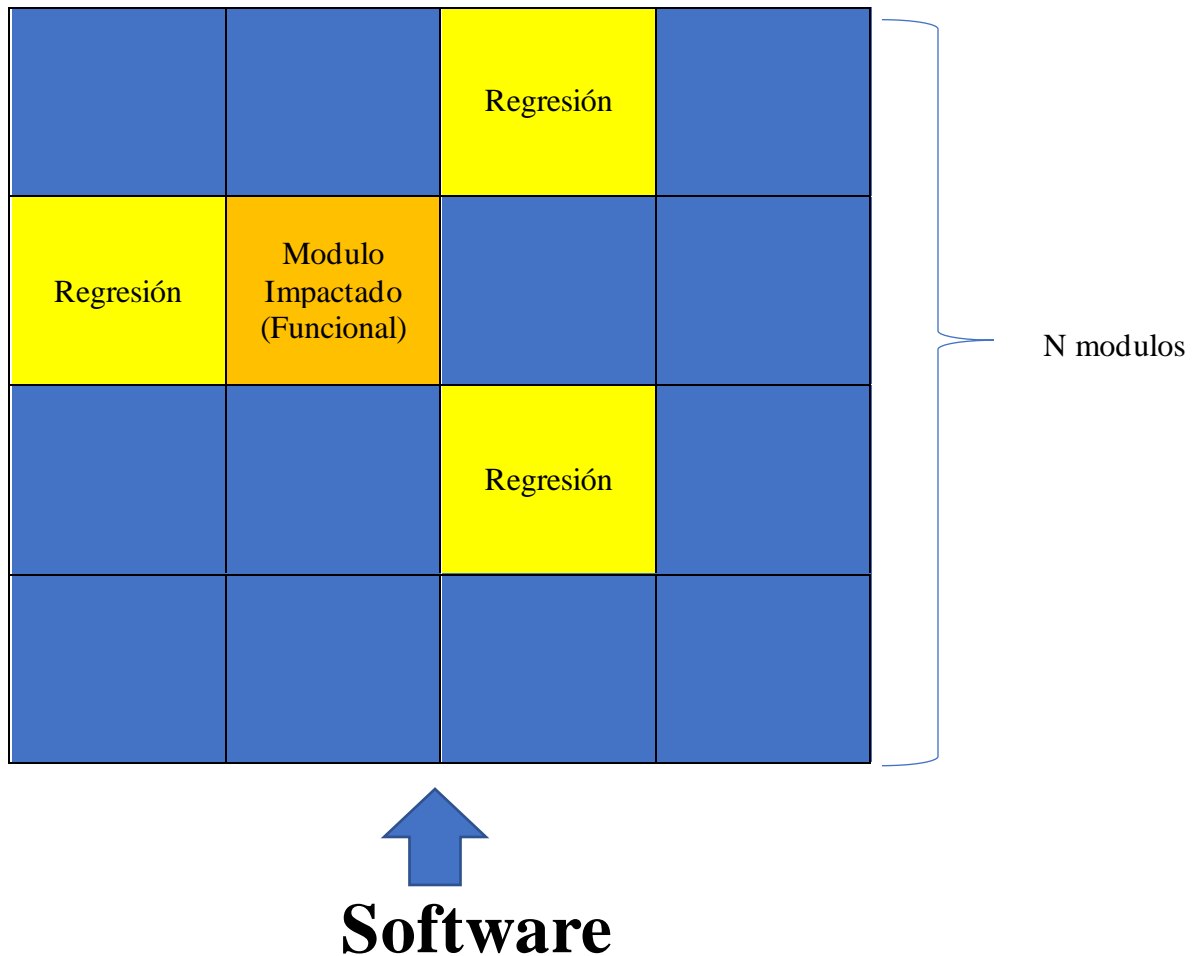


## Prueba de Regresión



### Casos de Prueba:

n Casos prueba Funcionales.

x Casos pruebas de Regresión.

### Cobertura de Pruebas.

**Definición:** Validar que el software no sea vea impactado y siga funcionando correctamente, Cuando a este ha sufrido algún cambio, como nueva funcionalidad, modificación o corrección de defectos.

## ¿Cuándo realizar las pruebas de regresión?

1. Liberado una nueva funcionalidad
2. Un cambio de funcionalidad
3. Una corrección de un defecto
4. Validación en diferentes Browsers, plataformas o dispositivos.
5. Cambios en versión de BD

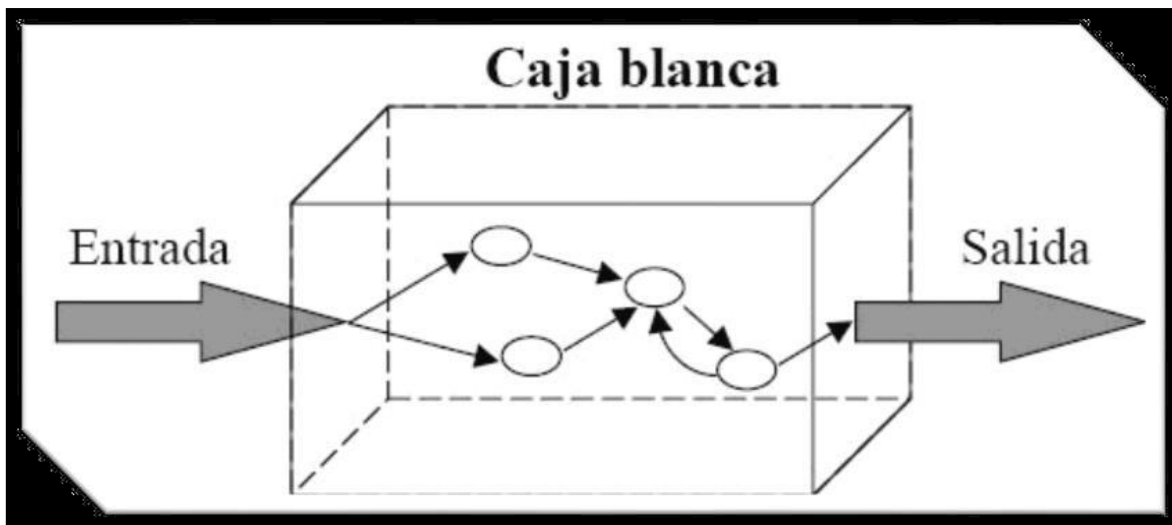
## Diseñar Casos de Prueba

- Objetivo a Validar
- Entradas y Precondiciones
- Salida y Postcondiciones
- Alto nivel (descripción)
- Detallados
- Apoyo de Herramientas / Templates
- Cualquier persona puede ejecutar

## Caja Blanca

Las técnicas de caja blanca, examinan la parte interna del programa, siempre se está observando el código, y los casos de prueba están basados en la estructura interna del programa (figura 6.2). Por ello, la implementación de estas pruebas depende de la disponibilidad del código fuente. Este tipo de pruebas permiten generar casos para ejercitar y validar los caminos de cada módulo, las condiciones lógicas, los bucles etc.

Ejemplo:



La base de este tipo de cobertura es el diagrama del flujo de control. Todas las instrucciones están representadas por nodos y el flujo de control entre instrucciones está representado por una arista.

Se tiene el siguiente segmento de código:

*Ilustración 1 diagrama de flujo*

Análisis:

Considerando el diagrama de flujo

Se tienen dos sentencias 'if' y un bucle 'for' dentro del segundo 'if'

Existen tres caminos diferentes para este segmento de programa:

La primera sentencia 'if' permite dos direcciones o caminos.

La dirección de la derecha de la primera sentencia 'if' se divide nuevamente a partir del segundo 'if'.

Todas las sentencias de este programa pueden ser alcanzadas con el camino de la derecha.

Por lo tanto, un sólo caso de prueba es suficiente para alcanzar el 100% de cobertura de sentencia.

En conclusión, este tipo de pruebas sirve para detectar código muerto, o bien, código que nunca es ejecutado.

Si existe código muerto en el programa no se podrá lograr una cobertura de sentencia.

En conclusión, este tipo de pruebas sirve para detectar código muerto, o bien, código que nunca es ejecutado.

Si existe código muerto en el programa no se podrá lograr una cobertura de sentencia al 100%.

## Formato de pruebas de aceptación de usuario

PREGUNTA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. ¿Hay términos en idiomas diferentes mezclados?	1 = Se encuentran en todo el sistema  2 = Se encuentra en algunas partes del sistema.  3 = No se encuentran en ninguna parte del sistema.
2. ¿Es simple el vocabulario utilizado?	1 = El vocabulario es demasiado técnico.

	<p>2 = El vocabulario presenta algunas dificultades de comprensión.</p> <p>3 = El vocabulario es completamente comprensible.</p>
<p>3. ¿Se proporciona tiempo suficiente para realizar las entradas por teclado?</p>	<p>1 = El tiempo es muy limitado.</p> <p>2 = El tiempo es limitado para algunas funcionalidades.</p> <p>3 = El tiempo es completamente suficiente.</p>
<p>4. ¿Hay algún tipo de asistencia para los usuarios que hacen uso del sistema por primera vez?</p>	<p>1 = No existe ninguna ayuda.</p> <p>2 = Se encuentra ayuda en algunas partes.</p> <p>3 = Existen ayudas en todo el sistema.</p>
<p>3. ¿El sistema es fácil de operar para alguien que no recibió capacitación en su operación?</p>	<p>1 = El sistema es de difícil comprensión.</p> <p>2 = El sistema es fácil de operar en algunas de sus funcionalidades.</p> <p>3 = El sistema es completamente fácil de operar.</p>

<p>6. <i>¿Se entienden la interfaz y su contenido?</i></p>	<p>1 = No se entiende su interfaz.</p> <p>2 = La interfaz se entiende en algunas partes.</p> <p>3 = La interfaz es completamente entendible.</p>
<p>7. <i>¿Resulta fácil identificar un objeto o una acción?</i></p>	<p>1 = Es difícil identificar los objetos o acciones.</p> <p>2 = Se pueden identificar los objetos y acciones en algunas partes del sistema.</p> <p>3 = Todos los objetos y acciones son fácilmente identificables.</p>
<p>8. <i>¿Resulta fácil entender el resultado de una acción?</i></p>	<p>1 = Los resultados de las acciones no son entendibles.</p> <p>2 = Los resultados de las acciones son entendibles en algunas partes o la mayor parte del sistema.</p> <p>3 = Todos los resultados de las acciones son entendibles.</p>
<p>9. <i>¿Está diseñada la interfaz para facilitar la realización eficiente de las tareas de la mejor forma posible?</i></p>	<p>1 = La interfaz es difícil de usar.</p> <p>2 = La interfaz es difícil de usar en algunas partes del sistema.</p> <p>3 = La interfaz es completamente sencilla de usar.</p>

<p><i>10. ¿Son apropiados los mensajes presentado por el sistema?</i></p>	<p>1 = Los mensajes non son apropiados.</p> <p>2 = Los mensajes son apropiados en algunas partes del sistema.</p> <p>3 = Todos los mensajes son apropiados y fáciles de comprender.</p>
---	---

<p><i>11. ¿Actúa el sistema en la prevención de errores?</i></p>	<p>1 = El sistema no previene errores del usuario.</p> <p>2 = El sistema previene algunos o la mayoría de los errores del usuario.</p> <p>3 = El sistema previene cualquier error que pueda cometer el usuario.</p>
<p><i>12. ¿El sistema informa claramente sobre los errores presentados?</i></p>	<p>1 = El sistema no informa de manera adecuada sobre los errores cometidos.</p> <p>2 = El sistema informa de manera adecuada algunos o la mayoría de los errores cometidos por el usuario.</p> <p>3 = El sistema informa de forma adecuada todos los errores cometidos por el usuario.</p>
<p><i>13. ¿Se utiliza mensajes y textos descriptivos?</i></p>	<p>1 = Los mensajes de texto no son descriptivos.</p>

	<p>2 = La mayoría de los textos son descriptivos o fáciles de interpretar</p> <p>3 = Todos los textos son descriptivos o fáciles de interpretar.</p>
<p>14. <i>¿Permite una cómoda navegación dentro del producto y una fácil salida de éste?</i></p>	<p>1 = La navegación no es sencilla.</p> <p>2 = La navegación presenta algunas dificultades.</p> <p>3 = La navegación es sencilla, requiere de pocos vínculos para acceder a las funcionalidades del sistema.</p>
<p>13. <i>¿Se permite al usuario personalizar la interfaz?</i></p>	<p>1 = La interfaz no es personalizable.</p> <p>2 = La interfaz es personalizable con algunas restricciones.</p> <p>3 = La interfaz es completamente personalizable.</p>
<p>16. <i>¿Se proporciona información visual de dónde está el usuario, qué está haciendo y qué puede hacer a continuación?</i></p>	<p>1 = No se presenta ninguna información visual ni otro tipo de ayuda.</p> <p>2 = Presenta ayudas en algunas partes del sistema.</p>



	<p>3 = Las ayudas son apropiadas y están distribuidas a lo largo del sistema.</p>
<p>17. ¿Existe atajos del teclado bien hechos?</p>	<p>1 = No existen atajos por teclado.</p> <p>2 = Existen algunos atajos por teclado.</p> <p>3 = Todas las opciones presentan atajos por teclado.</p>
<p>18. ¿Se presenta al usuario la información que sólo necesita?</p>	<p>1 = La información presentada es más de la que necesita y tiende a ser confusa.</p> <p>2 = En algunas partes se presenta mayor información a la necesaria.</p> <p>3 = La información es estrictamente la necesaria según el perfil.</p>