

Hola Equipo!

Bueno, parece mentira que ya estamos terminando tu período de inducción al equipo de Testing. **Has incorporado muchísimos conocimientos**, tantos que seguramente ahora no recuerdas todo. Pero no te preocupes, a medida que los vayas aplicando en futuros proyectos, terminarás de asimilarlos.

Tenemos ahora un nuevo proyecto para encarar y creo que es una buena oportunidad para que justamente apliques muchos de los conceptos incorporados durante estas semanas de inducción. **Sería un “punta a punta”**.

Este proyecto también lo trabajarás en equipo, como habrás podido ver hasta ahora, en un equipo de Testing la colaboración entre pares y con los integrantes del equipo de Desarrollo, es fundamental.

Yendo al proyecto:

INTRODUCCIÓN

- 1) Se trata de un Home Banking con funcionalidades básicas. (Al menos en esta instancia).
- 2) El equipo de Desarrollo **aún está trabajando sobre el mismo**, sin embargo, nosotros ya podemos empezar a trabajar también.
- 3) Tenemos a nuestra disposición los **diferentes mails que recibió el equipo de Desarrollo**, tanto desde el cliente (sería el Requerimiento) como las diferentes **Historias de Usuario** donde a alto nivel se explican las diversas funcionalidades requeridas y los **Criterios de Aceptación** correspondientes.

PREPARACIÓN:

- 4) **Lean todo ese material**, para entrar en tema y hacerse la idea de lo que el cliente está necesitando.
- 5) **Ingresa a un Home Banking (cualquier otro, de cualquier otro banco) y recórralo** para incrementar su conocimiento sobre el tema.
- 6) Revisen el módulo de **“Metodologías Agile”**, para recordar bien el concepto de Historias de Usuario y Criterios de Aceptación y el de **“Preparación de la Prueba”** (la **sección de Casos de Prueba a partir de Historias de Usuario**).
- 7) **Si bien no lo dice explícitamente**, es importante que en todo momento, en las pantallas, se pueda acceder fácilmente a las opciones de **CUENTAS, PRÉSTAMOS, TRANSFERENCIAS y TARJETAS. ¡Tener esto en cuenta!**
- 8) Comiencen a confeccionar su lista de casos de Prueba a partir de las Historias de Usuario.

- 9) Preparen una lista de “datos no proporcionados” (si es que los hay) que consideren que son necesarios para elaborar los casos de prueba. Y dado que probablemente no tendremos tiempo de averiguar las respuestas en esta oportunidad, anoten las premisas que tomarán para tal fin.
- 10) Revisen el módulo de “**Preparación de la Prueba**”, donde vimos las técnicas para generar casos. Y fíjense si vale la pena incorporar nuevos casos considerando:
 - a) Variables en juego/Clases de Equivalencias y Valores Límite
 - b) Interacciones de pantallas
 - c) Otros aspectos (sección 5)
- 11) Revisen el módulo de “**Aplicaciones móviles**”, para ver qué otros casos adicionales deberían incluir, entre ellos:
 - a) Probar en diferentes dispositivos y su compatibilidad
 - b) Funcionalidades específicas por ser móvil
 - c) (las pruebas de Usabilidad serán tenidas en cuenta luego)
 - d) Conectividad
- 12) Registren las historias de usuario y casos de prueba en la **herramienta Jira** por supuesto, incluyendo los **pasos, datos y resultados esperados**.

PLANIFICACIÓN DE LA PRUEBA

- 13) Pueden agrupar los casos en diferentes ciclos si les parece tenerlos agrupados con algún criterio lógico (por ejemplo, identificar algunos casos de prueba de REGRESIÓN - aquellos que siempre habría que volver a probar si hay alguna implementación).
- 14) A su vez, se debe planificar el orden de ejecución. Por ejemplo, no se podrá probar el módulo de transferencias hasta no tener más de una cuenta; y hasta que no se pruebe el módulo de préstamos (ya que inicialmente no se cuenta con dinero en ninguna de las cuentas. El préstamo es la única opción para adquirir dinero en esta instancia).

EJECUCIÓN

- 15) **Para cuando hayan terminado las actividades previas**, esperamos que el Home Banking ya esté desarrollado (al menos su primera versión). **En ese momento les enviaremos las URLs correspondientes.**
- 16) Cuando llegue la hora de ejecutar los casos de prueba, deben registrar en la herramienta si fueron ejecutados “**ok**” o “**No ok**”. Y en el caso que el resultado obtenido sea diferente al esperado, generarán un defecto. Por favor, registren también todas las evidencias, como ya sabemos hacerlo!
Recordemos que se deben evidenciar casos ok y casos No ok, eso ya se vio durante todo el curso.
- 17) Revisen el módulo de “**UX/UI**” para ver si se les ocurren sugerencias en relación a tener una mejor interfaz y experiencia de usuario. Puedes invitar a algún familiar o amigo a que navegue por la aplicación (web y/o móvil) a ver si te sugieren cosas adicionales.
- 18) Revisen también el módulo de “**Accesibilidad**” para recordar qué aspectos deben ser considerados y para ver si tienen sugerencias para que el

desarrollador las apliquen de forma de que la aplicación sea **APTA para CUALQUIER persona**.

19) Realizar la automatización de alguna función y efectuar la prueba. Deberán luego justificar por qué eligieron dicha función

REPORTING

20) Confeccionen un informe final con conclusiones y las métricas principales (cantidad de casos de prueba ejecutados ok y no ok, cantidad de defectos generados, cumulative diagram).

PRESENTACIÓN

21) Cada equipo deberá presentar en 8 minutos como máximo el proceso utilizado para hacer el punta a punta, las conclusiones y el reporte generado.

22) Todos los Integrantes deben participar

23) Se deben prender TODAS las cámaras

EXTRAS

- Se pueden incorporar extras al proceso o al proyecto
- Se puede utilizar alguna herramienta que los ayude a organizarse, como ser Trello o cualquier otra afín.