**PLAN DE PRUEBAS UNITARIAS**

**ITERACIÓN 1 TSP**

**STATUS QUO**

**ZAMIR ANDREI GARCÍA ROMERO**

**ÁLVARO DAVID LÓPEZ PINILLA**

**DIEGO ANDRÉS LOZANO ROLDÁN**

**WILMAN RINCON BAUTISTA**

**DEIVIS ENRIQUE VERGEL ARENAS**

**CONCEPTOS AVANZADOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE**

**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES**

**2.015**

Tabla de contenido

[1. Caso 1 3](#_Toc416643752)

[2. Caso 2 3](#_Toc416643753)

[3. Caso 3 4](#_Toc416643754)

[4. Caso 4 5](#_Toc416643755)

[5. Percepción 5](#_Toc416643756)

Casos de prueba

A continuación están los casos de prueba del set de pruebas del sistema para la primera iteración:

# Caso 1

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de prueba | 01 – Acceso |
| Objetivo | Probar el inicio de la aplicación y su correcto acceso. |
| Datos de entrada | 1. Url del sistema. |
| Pasos para la prueba | 1. Acceder por un navegador de internet a la aplicación usando la URL. 2. La URL debe mostrar la aplicación. |
| Datos de salida | 1. Pantalla de inicio de la aplicación. |
| Observaciones | El acceso a la aplicación puede estar limitado por el navegador que se use. |

# Caso 2

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de prueba | 02 – Ejecución correcta |
| Objetivo | Probar que el sistema funcione y no genere errores al usuario con un flujo básico. |
| Datos de entrada | 1. Url del sistema. 2. Programa de ejemplo. |
| Pasos para la prueba | 1. Acceder por un navegador de internet a la aplicación usando la URL. 2. La URL debe mostrar la aplicación. 3. Se selecciona el programa que se usará. 4. El sistema debe mostrar la información correspondiente. |
| Datos de salida | 1. Pantalla de ejecución de los cálculos de la aplicación. |
| Observaciones | El acceso a la aplicación puede estar limitado por el navegador que se use.  Los datos mostrados por el sistema no son relevantes para este caso. |

# Caso 3

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de prueba | 03 – Ejecución exacta |
| Objetivo | Probar que el sistema funcione y genere la información correctamente. |
| Datos de entrada | 1. Url del sistema. 2. Programa de ejemplo sin errores de compilación. |
| Pasos para la prueba | 1. Acceder por un navegador de internet a la aplicación usando la URL. 2. La URL debe mostrar la aplicación. 3. Se selecciona el programa que se usará. 4. El sistema debe mostrar la información correspondiente. 5. La información mostrada debe corresponder a información calculada mediante otros programas de acuerdo a cantidad de LOC, clases, métodos, nombre del proyecto, etc. |
| Datos de salida | 1. Pantalla de ejecución de los cálculos de la aplicación. |
| Observaciones | El acceso a la aplicación puede estar limitado por el navegador que se use.  Los datos mostrados por el sistema se deben comparar a los datos generados por otras aplicaciones. |

# Caso 4

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de prueba | 04 – Ejecución fallida |
| Objetivo | Probar el comportamiento del sistema cuando el programa suministrado contiene errores de compilación. |
| Datos de entrada | 1. Url del sistema. 2. Programa de ejemplo con errores de compilación. |
| Pasos para la prueba | 1. Acceder por un navegador de internet a la aplicación usando la URL. 2. La URL debe mostrar la aplicación. 3. Se selecciona el programa que se usará. 4. El sistema debe mostrar la información correspondiente. |
| Datos de salida | 1. Pantalla de ejecución de los cálculos de la aplicación. |
| Observaciones | El acceso a la aplicación puede estar limitado por el navegador que se use.  Los datos mostrados por el sistema deben indicar que hay posibles errores en el código generado. |

# Percepción

El sistema es:

|  |  |
| --- | --- |
|  | Calificaciones posibles:  Muy alto, alto, medio, bajo, muy bajo |
| Amigable  (se refiere a la facilidad de interacción del sistema con el usuario sin tener que consultar un manual o ayuda en línea) |  |
| Legibilidad  (Evalúa el color de los textos, el contraste de los mismos con el fondo y el tamaño de la fuente de acuerdo a su legibilidad para la mayoría de los usuarios) |  |
| Eficaz  (En cuanto a la tarea puede ser ejecutada sin complicaciones) |  |
| Eficiente  (Cuando las tareas pueden ser llevadas a cabo de manera rápida y fácilmente) |  |
| Satisfacción  (Que tan a gusto quedo el cliente con las tareas realizadas) |  |
| Autonomía  (Los usuarios deben tener el control de la aplicación en todo momento) |  |
| Interfaz grafica  (Representa el nivel de satisfacción al momento de navegar le resulta a un usuario. Incluye colores, distribución de elementos, etc) |  |