

Universidad de Sevilla

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

Sprint 1: Documento de pruebas de un WIS



Grado en Ingeniería Informática – Ingeniería del Software

Diseño y pruebas 2

Curso 2021 – 2022

Fecha	Versión
2/3/2022	1.0

Grupo de prácticas	E7.08	
Repositorio	https://github.com/diecrequi/Acme-Toolkit.git	
Autores		
Nombre	correo	Año de nacimiento
Cadenas Morales, Alfonso	alfcadmor@alum.us.es	30/05/1999
Crespo Quinta, Diego	diecrequi@alum.us.es	26/05/1998
Fraile Rodriguez, Alejandro	alefrarod@alum.us.es	11/10/1999
López Quirós, Juan	jualopqui@alum.us.es	17/03/2001
Oliva Rodriguez, Pedro	pedolirod@alum.us.es	25/06/2000
Quijano Herrera, Antonio	antquiher1@alum.us.es	08/02/2000

Índice

1. Resumen	2
2. Tabla de versión	2
3. Introducción	2
4. Contenido	2
5. Conclusión	3
6. Bibliografía	3

1. Resumen

En este documento se pone por escrito todos nuestros conocimientos sobre las pruebas de un WIS.

2. Tabla de versión

Fecha	Versión	Descripción
28/02/2022	V1.0	Creación del documento, recapitulación de información de un WIS para la elaboración del contenido
02/03/2022	V1.1	Inclusión de un resumen, introducción, tabla de versión y conclusión.

3. Introducción

En este documento se hará un estudio de los conceptos aprendidos sobre las pruebas de las WIS en la asignatura de Diseño y Pruebas I.

Para ello se ha preguntado a los distintos miembros del grupo sobre la información que recordaban de las WIS, posteriormente contrastada con las transparencias de clase del cuatrimestre pasado.

También comentamos los consejos y las exigencias que nos decía nuestro tutor en las distintas revisiones.

Para la elaboración de este documento, se ha optado por un enfoque realizado comentado de manera más genérica al comienzo, para terminar hablando de manera más avanzada en el tema.

4. Contenido

Las pruebas solo son útiles para mostrar la existencia de error, pero no la ausencia de ellos. Son necesarias porque nos muestra si lo que hemos hecho se ejecuta

como debería, pero no nos enseña si lo que hemos hecho funciona como se nos exige.

Según el sujeto a probar pueden dividirse en: unitarias, integración, End-to-end, aceptación, exploratoria; ordenadas de menor a mayor granularidad. Como ya hemos descrito antes, las pruebas solo sirven para comprobar que no hay errores, identificarlos y solucionarlos depende de nosotros. Por este motivo, cuando hablamos de errores surgen 3 términos diferentes: “bug”, “debugging” y “failure”

Cuando hablamos de bug nos referimos a cualquier resultado en la aplicación que sea diferente de lo que pretendíamos, puede ser desde una color erróneo en un css o alguna falta de ortografía hasta incluso un error que impida usar la aplicación. Un failure es aquel error en el código que provoca un bug. Por último, debugging es el proceso por el cual corremos el código poco a poco para identificar el failure.

Otros aspectos definibles de las pruebas son por ejemplo: el “sut” (sujeto bajo pruebas), se trata de la parte del software que se va a probar, “fixture”, el propósito del fixture es asegurarnos que en entorno donde se llevarán a cabo los tests está preparado para que los resultados no salgan repetidos, un caso de prueba es exactamente lo que parece: un escenario de prueba que mide la funcionalidad en un conjunto de acciones o condiciones para verificar el resultado esperado. Se aplican a cualquier aplicación de software, pueden utilizar pruebas manuales o una prueba automatizada y puede hacer uso de herramientas de gestión de casos de prueba y por último, “test suite” hace referencia a los casos de prueba que pretenden ser usados para probar un programa software y mostrar que sigue una serie de comportamientos.

5. Conclusión

Gracias al estudio realizado en este documento, se ha llevado de manera autodidáctica un análisis sobre las pruebas de las WIS. Al poner en común los conocimientos básicos que recordábamos del anterior cuatrimestre y al refrescarlos con las transparencias de Diseño y Pruebas I nos encontramos en una mejor situación para atender el contenido de esta asignatura.

6. Bibliografía

-Transparencias de Diseño y Pruebas I