PLAN DE PRUEBAS

## Metas y objetivos

El objetivo del plan de pruebas es conseguir que cada versión del software que obtengamos sea de la mayor calidad posible consiguiendo así la satisfacción del cliente.

## Elementos de prueba

Principalmente los elementos de prueba serán los formularios, ya que dada nuestra experiencia sabemos que es donde más complicaciones surgen, así como cursos y alternativas del programa en ejecución.

No se usaran API´s de prueba, ya que el control es de usuario.

## Estrategia del plan

Prácticamente la totalidad de las pruebas van a ser pruebas de usuario, es decir, de cómo debería de funcionar la aplicación desde el punto de vista del usuario. Los resultados de estas pruebas se pasarán al equipo de desarrollo para que tome las medidas oportunas.

Para pruebas excepcionales es posible requerir una confirmación de los resultados a un administrador con acceso a la BBDD.

## Recursos y calendario

La persona encargada de ejecutar el plan será el mismo programador, ampliando así su perfil a *betatester*.

El plan de prueba deberá ser acometido tras la implementación en código de cada caso de uso.

En caso excepcional, los profesores que evaluen este proyecto podrán hacer de beta tester para cada caso de uso.

## Producto

El conjunto de pruebas del sistema, debe ayudar a los programadores a obtener los requesitos funcionales del sistema correctamente.

El producto obtenido tras la correcta ejecución del plan de pruebas será de calidad.

El análisis de las pruebas, puede ayudar a los ScrumMaster del proyecto a encontrar fallos habituales e identificarlos, formando así al grupo de trabajo, evitándolas en futuros proyectos y ampliando el knowHow