

Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Ingeniería  
Análisis y Diseño de Sistemas 2  
Sergio Arnaldo Méndez

## Plan de pruebas

Julio César Osorio Boror 201020177  
Marlen Paola Arias Salguero 201020381  
Ariel Francisco Montejo Dominguez 201020716

# Estrategias de pruebas

## Elementos de prueba

### Pruebas de Base de Datos

- Prueba de conexión.

### Pruebas funcionales

- Verificar la inserción de productos al carrito de compra.
- Verificar la carga del listado de productos.
- Verificar el logueo de usuario.
- Verificar el registro de usuario.

### Pruebas de la interfaz de usuario

- Navegación a través de todos los casos de uso, verificando que cada panel de interfaz de usuario puede ser fácil de entender.

### Pruebas de carga

- Ninguno.

### Seguridad y pruebas de control de acceso

- Verificar el logueo de un usuario registrado.

### Failover / Recuperación de Pruebas

- Ninguno.

### Pruebas de configuración

- Ninguno.

### Prueba de la instalación

- Ninguno.

## Herramientas para las pruebas

### Pruebas unitarias

JUnit, debido a que se adapta perfectamente con las aplicaciones Java, con una sintaxis muy sencilla de utilizar, por lo que es la herramienta seleccionada.

### Pruebas de aceptación

JBehave, debido a que está diseñado para realizar pruebas de aceptación para aplicaciones Java, aunque utiliza el lenguaje de programación Ruby, su curva de aprendizaje es bastante sencilla, por lo que es la herramienta seleccionada.

## Criterios de evaluación

### Pruebas de Base de Datos

- Se realizará una prueba de conexión con las credenciales de la base de datos, si no se encuentra ningún error, se aceptará la prueba.

### Pruebas funcionales

- Se realizarán pruebas unitarias bajo ciertas condiciones especiales, como ingresar los mismos datos, garantizando que la prueba sea la misma en todas las ejecuciones y si el resultado es satisfactorio, se aceptará la prueba.

### Pruebas de la interfaz de usuario

- Se consultará con los beta tester y con los clientes, si ellos aceptan la interfaz y la forma en que funciona, entonces se aceptará la prueba.

### Seguridad y pruebas de control de acceso

- Se ingresará valores incorrectos, o valores que pueden inducir al error. Si el resultado de la prueba es satisfactorio, se acepta la prueba.

## Plantillas de pruebas

### Plantilla de resultado

Objetivo:	Se escribe el objetivo de la prueba a realizar.
Técnica:	Se realiza una breve descripción acerca de la técnica a aplicar, que se evaluará y cómo se ejecutará.
Herramientas:	Se realiza un listado de todas las herramientas involucradas en la prueba.
Criterios de aceptación:	Se realiza un listado de cada criterio de aceptación de la prueba realizada.
Consideraciones especiales:	Se detalla algún detalle relevante de la prueba para la ejecución despliegue de resultados.

### Plantilla de prueba unitaria

```
public void testEjemplo() {
```

```
    Prueba p = Prueba.getValor("1");  
    assertEquals(1, p);  
}
```

### Plantilla de prueba de aceptación

```
scenario "Escenario de prueba", {  
    Prueba d;  
  
    given "Una nueva prueba, valor de retorno 0", {  
        d = new Prueba();  
    }  
  
    when "Se coloca el valor de retorno a 10", {  
        d.set();  
    }  
  
    then "El valor de retorno debe ser 10", {  
        d.ret().shouldBe 10  
    }  
}
```