

Plan de Pruebas de Software

Pacto de Honor

Tabla de contenido

Historial de Versiones	3
Información del Proyecto	3
Aprobaciones	3
Resumen Ejecutivo	3
Alcance de las Pruebas	4
Elementos de Pruebas	6
Nuevas Funcionalidades a Probar	¡Error! Marcador no definido.
Pruebas de Regresión	¡Error! Marcador no definido.
Funcionalidades a No Probar	6
Enfoque de Pruebas (Estrategia)	6
Criterios de Aceptación o Rechazo	6
Criterios de Aceptación o Rechazo	6
Criterios de Suspensión	6
Criterios de Reanudación	6
Entregables	6
Recursos	7
Requerimientos de Entornos – Hardware	7
Requerimientos de Entornos – Software	7
Herramientas de Pruebas Requeridas	7
Personal	7
Entrenamiento	7
Planificación y Organización	7
Procedimientos para las Pruebas	7

Historial de Versiones

Fecha	Versión	Autor	Organización	Descripción
14/03/18	1	William Cubillos	Politecnico	Desarrollo inicial de plan de pruebas

Información del Proyecto

Empresa / Organización	Politécnico Grancolombiano
Proyecto	Pacto de Honor
Fecha de preparación	Desde 14/03/18 al 16/05/18
Cliente	Politécnico Grancolombiano
Patrocinador principal	Politécnico Grancolombiano
Gerente / Líder de Proyecto	
Gerente / Líder de Pruebas de Software	

Aprobaciones

Nombre y Apellido	Cargo	Departamento u Organización	Fecha	Firma
	Product Owner			

Resumen Ejecutivo

El objetivo de este documento es generar un plan de pruebas para poder identificar las funcionalidades que tiene el proyecto y las que le faltan teniendo en cuenta los requerimientos funcionales y no funcionales detallados en la definición del proyecto además de los que surgieron durante el desarrollo del mismo

Una vez acabado el modelo se puede dejar una precedencia de en qué estado se deja el proyecto al finalizar el semestre.

Alcance de las Pruebas

La prueba nos permitirá comprobar el estado de cada módulo, para esto tomaremos como base, datos que se generan solamente con el propósito de probar cada módulo y verificar que las respuestas sean las esperadas según los requisitos planteados en la definición del proyecto

- **Base de Datos:** Se verificará que la base de datos cuente con un conjunto de datos de prueba que cumplan con la estructura definida además se verificará que el sistema tenga respuesta para los siguientes tipos de datos:
 - a) Los que no cumplen con la estructura establecida así que el sistema deberá rechazarlos
 - b) Los que cumplen con la estructura establecida así que el sistema deberá aceptarlos y almacenarlos
- **Registro web:** Se guardan datos de registro en base de datos
- **Login web:** Se validan datos de entrada con la base de datos para acceso
- **Login unreal:** Se verificará que el ingreso
- **Animaciones:** Se verifica el funcionamiento de las animaciones de cada personaje además se verifica de forma implícita al realizar las pruebas de los otros módulos.

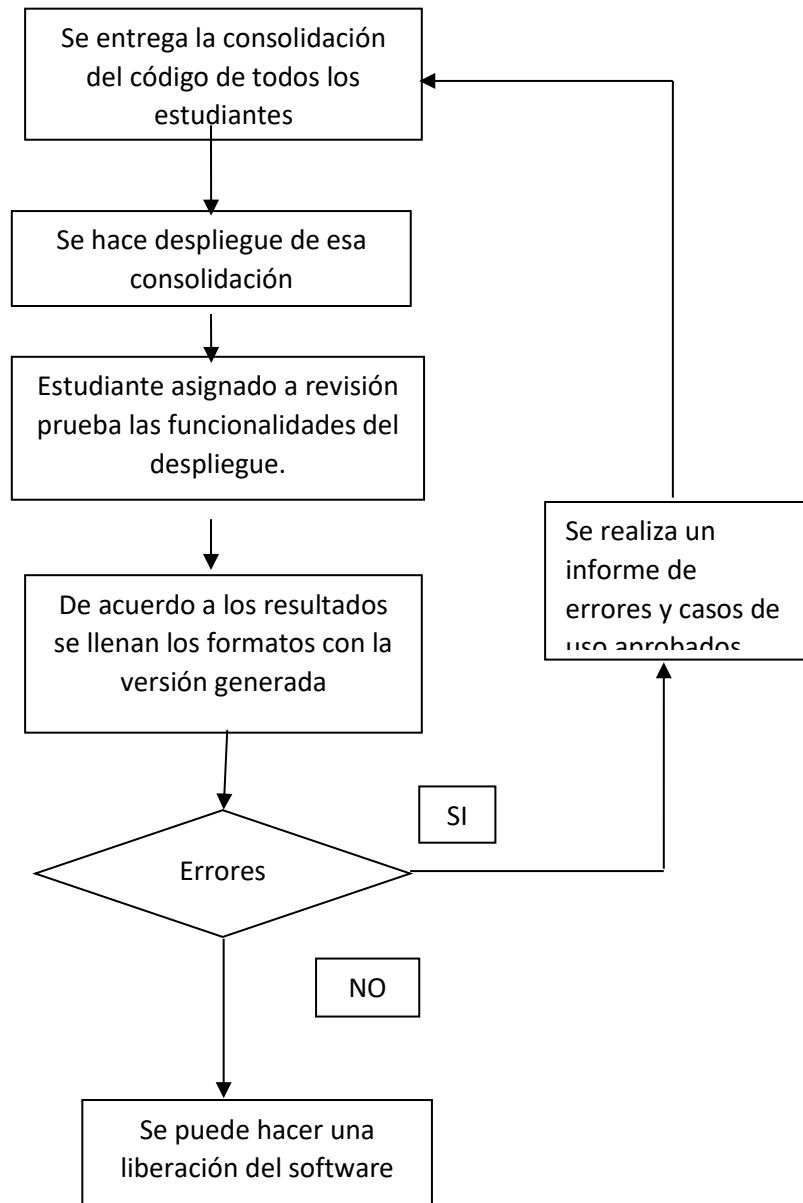
MECANISMO.

El desarrollo de las pruebas se desarrollará de la siguiente forma.

Pruebas durante la etapa de desarrollo.

Durante esta fase los estudiantes que se encuentren encargados de la parte de desarrollo irán poblando con datos reales (detallados anteriormente) la estructura acordada en los requerimientos para ir asegurando un correcto desempeño de cada módulo.

En esta fase ya realizará un control de calidad teniendo en cuenta los requisitos del proyecto además de la retroalimentación hecha por el docente, el proceso será el siguiente:



Para mantener un control de versiones en las pruebas se manejará de la siguiente forma, La versión iniciara en 1.0 y aumentara teniendo en cuenta lo siguiente:

- Corrección de errores: Se incrementa una décima de la numeración, por ejemplo, de la versión 1.0 se pasaría a la versión 1.1
- Nueva funcionalidad: Si se agrega una nueva funcionalidad al proyecto se cambiará la enumeración de la versión, por ejemplo, pasaría de 1.4 a la versión 2.0

Este control de versiones de ejecutará con la misma frecuencia que se hagan recopilaciones de entregables del grupo de trabajo.

Pruebas de Regresión

- Debe verificarse que la aplicación pueda ser ejecutada y esta esté funcionando correctamente para poder recolectar evidencias de pruebas (Capturas de pantalla).
- Se debe confirmar que el entorno de pruebas este actualizado a la versión que se encuentren en el repositorio.
- Que el juego en cualquier Windows superior al 8.1 esté funcionando correctamente.
- Que la página web en cualquier explorador esté funcionando como debe ser.
- Que la aplicación móvil funcione en cualquier móvil Android 4.0 o superior correctamente.

Enfoque de Pruebas (Estrategia)

Se va realizar una prueba funcional por cada historia de usuario asignada para pruebas. Se va utilizar una estrategia de recolección de evidencia de pruebas, documentación de pasos realizados para validar, concluyendo con una descripción del criterio de aceptación alcanzado.

Criterios de Aceptación o Rechazo

Criterios de Aceptación o Rechazo

- Se debe tener 100% de casos exitosos al realizar las pruebas funcionales, donde estos casos equivalen a todas las interacciones de esa historia de usuario.

Criterios de Suspensión

- Se suspende cuando las pruebas no pueden continuar entre las interacciones por motivo de bug o dependencia de alguna tarea.
- Se debe suspender si la integración en el master no se ha realizado, si no se encuentra correctamente desplegado en el entorno de pruebas.

Criterios de Reanudación

- Solución de incidencia que afecte a la historia de usuario.
- Realización de las dependencias de la historia a probar.
- Entorno de desarrollo correctamente configurado.

Entregables

Casos de pruebas funcionales

- Sprint 09/03/2018 - Responsable Camilo @yamideus
- Sprint 2 / /2018 - Responsable @

Recursos

Requerimientos de Entornos – Hardware

- Equipo (Debe ser el mismo donde se está desarrollando para tener un control en las versiones de software).
- Conexión al servidor del entorno de pruebas.

Requerimientos de Entornos – Software

- Explorador Chrome en su última versión 65.0.3325.146
- Unreal engine 4.18.3
- Windows 10
- Software para captura de pantallas (GreenShot, Paint...)
- Software de documentación (Word, OpenOffice)

Herramientas de Pruebas Requeridas

Realizando una investigación acerca de las herramientas que se pueden utilizar para probar Unreal Engine, se ha llegado a la conclusión que no se encuentra una herramienta fácil de manejar y actualmente soportada para ser pruebas. Por esta razón se realizan las pruebas funcionales, tomando en cuenta la estrategia mencionada en el documento.

Personal

- Lider de pruebas - (1)
- Analistas de pruebas - (3) Diego, Camilo, Santiago y Cristian
- Cliente - (1) Oliveros Acosta

Planificación y Organización

Procedimientos para las Pruebas

Metodología de pruebas

1. Al realizar una acción para validar la historia documentar esa acción como Ejemplo:
Paso 1: Dar click en la ventana de navegación de los mundos.
Paso 2: Dar click en el icono del mundo.
Paso 3: Seleccionar personaje.
Paso 4: Jugar partida.
Etc...

2. Los pasos ya mencionados deben realizarse en cada iteración deben ser mencionarlos brevemente en la descripción del criterio de aceptación alcanzado de para que se entienda que se deben hacer la validación.
3. Adjuntar debajo cada uno de los pasos su captura de pantalla. (Si se debe describir que contiene la pantalla lo puede realizar).
4. Realizar la descripción del criterio de aceptación alcanzado.
5. Esta información debe ser recopilada en un documento que lleve como cabecera la historia de usuario con respectivo número de issue que se está probando. Además de un pie de página donde se indique la fecha y el responsable de las pruebas.