



Sistema de Gestión de un Gimnasio: Fitness Center Gym C12-34-T-Node-React

Junio 2023

Contenido

- Introducción.....4
- 1.Estrategia de Testing.....5**
 - 1.1 ALCANCE.....5
 - 1.2 ENFOQUE DE LAS PRUEBAS.....5
 - 1.2.1 REQUERIMIENTOS FUNCIONALES.....5
 - 1.3 AMBIENTES DE TESTING.....6
 - 1.3.1 GESTIÓN DE AMBIENTES.....6
 - 1.3.2 HERRAMIENTAS DE TESTING.....6
- 2. RECURSOS.....6**
- 3. TRACKING Y REPORTE.....6**
 - 3.1 ESTADO DE LAS PRUEBAS.....6
 - 3.2 HERRAMIENTAS DE TRACKING.....7
- 4. NOMENCLATURA DE CASOS DE PRUEBA.....7**
- 5. PROCEDIMIENTO DE REPORTE DE DEFECTOS.....7**

VERSION	FECHA	DESCRIPCIÓN	PREPARADO POR:
1.0	03/06/2023	Descripción de la estrategia de testing del sistema de gestión de un gimnasio: Fitness Center Gym	Pierina Sabino

INTRODUCCION

El presente Plan de Pruebas tiene como objetivo principal garantizar que el Sistema de Gestión del Gimnasio funcione de manera confiable, precisa y segura, proporcionando una experiencia fluida. Se llevarán a cabo una serie de actividades de pruebas exhaustivas y bien estructuradas para identificar y corregir posibles problemas antes de la implementación y puesta en marcha del sistema. Este documento describe el enfoque, el alcance y los procedimientos que se utilizarán para llevar a cabo las pruebas del sistema.

1. ESTRATEGIA DE TESTING

1.1 ALCANCE

- Pruebas de Pantalla de Registro: se evaluará la funcionalidad de registro de nuevos usuarios al sistema. Se verificará que se recopilen y almacenen correctamente los datos requeridos durante el proceso de registro.
- Pruebas de Pantalla de Inicio de Sesión (Login): se verificará la capacidad de inicio de sesión de los usuarios registrados.
- Pruebas de Pantalla de Perfil de Administrador: se comprobará que el administrador pueda acceder a su perfil, modificar su información personal.
- Pruebas de Pantalla de Clientes: se evaluará la gestión de clientes incluyendo la capacidad de agregar nuevos clientes, ver y editar la información de los clientes existentes.
- Pruebas de Pantalla de Proveedores: se verificará el registro de nuevos proveedores, la visualización y modificación de la información de los proveedores
- Pruebas de Pantalla de Staff: se comprobará que el sistema permita la incorporación de nuevos miembros del staff, modificación y eliminación del staff existente.
- Pruebas de Pantalla de Reservas: se evaluará la capacidad de gestionar las clases ofrecidas por el gimnasio, esto incluye la programación de clases.
- Pruebas de Pantalla de Gastos e Ingresos: se verificará que el sistema permita el registro y seguimiento de los gastos e ingresos del gimnasio, incluyendo pagos de servicios.

1.2 ENFOQUES DE LAS PRUEBAS

A continuación se detallan los tipos de pruebas que se ejecutarán en este proyecto.

1.2.1 REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

- Pruebas Funcionales: estas pruebas se ejecutarán para probar los componentes del sistema definidos en las especificaciones del diseño.
- Pruebas de Integración: estas pruebas se ejecutarán para verificar que los módulos implementados funcionen correctamente al integrarse.
- Pruebas de Regresión: estas pruebas se ejecutarán luego de haberse implementado un release y que se hayan detectado errores en el mismo

1.3 AMBIENTES DE TESTING

1.3.1 GESTIÓN DE AMBIENTES

El ambiente de testing es un entorno creado para llevar a cabo pruebas y validar la calidad del software, en dicho ambiente se llevarán a cabo la ejecución de los diferentes casos de pruebas, los navegadores a usar en el proyecto serán los siguientes: Chrome, Firefox y Opera.

1.3.2 HERRAMIENTAS DE TESTING

- Jira/ Qmetry: Herramienta para el diseño y ejecución de casos de prueba.
- Trello: Herramienta para gestión de incidencias.

2. RECURSOS



Líder: responsable del seguimiento del proyecto



Desarrolladores: responsables de traducir los requisitos y especificaciones del software en código funcional.



QA Manual: responsable del análisis de las historias de usuario, diseño y ejecución de casos de prueba. Análisis de los errores detectados y derivación a los desarrolladores para su corrección.

3. TRACKING Y REPORTES

3.1 ESTADO DE LAS PRUEBAS

El resultado de las pruebas de deberá clasificar de la siguiente manera:

- No Ejecutado: caso de prueba no ejecutado.
- Paso: resultado exitoso.
- Fallo: resultado erróneo.
- Bloqueado: no se pudo ejecutar por algún error.

3.2 HERRAMIENTAS DE TRACKING

Las herramientas definidas para el seguimiento de las ejecuciones de los casos de prueba y errores detectados son los siguientes: Jira y Trello.

4. NOMENCLATURA DE CASOS DE PRUEBA

- **ID:** número único de cada caso de prueba.
- **Título:** breve descripción que identifique que se está probando.
- **Precondiciones:** todo lo que necesito previamente para poder ejecutar ese caso de prueba,
- **Pasos:** paso a paso de como probar ese caso de prueba
- **Resultado esperado:** que es lo que debería de hacer el sistema al ejecutar estos pasos.

5. PROCEDIMIENTO DE REPORTES DE DEFECTOS

- **Id**
- **Título:** breve descripción de qué se trata el error y que se logre entender cuál es la falla
- **Precondiciones:** que es lo que necesito tener previamente configurado para poder ejecutar los pasos.
- **Pasos de reproducción:**
- **Resultado Actual:** Que es lo que está pasando ahora
- **Resultado Esperado:** Como debería funcionar la aplicación
- **Screenshot/Video:** Captura de pantalla o video del error
- **Browser:** Especificar en qué navegador se encontró la falla
- **Ambiente:** Especificar en qué ambiente se encontró el error