



PLAN DE PRUEBAS

VETERINARIA GUAU GUAU

Beatriz Burguez

Sabrina Calero

Gabriela Gutiérrez

Michelle Monzón

Ana Saavedra

25 de octubre del 2024

Grupo 286

ÍNDICE

OBJETIVOS DE LAS PRUEBAS	3
ALCANCE	3
EQUIPO	3
ESTRATEGIA	3
CRITERIOS	5
AMBIENTES	5
ENTREGABLES	5
GESTIÓN DE INCIDENTES	6
PLAN DE PRUEBAS DE ACEPTACIÓN Y REGRESIÓN	7
ÚLTIMAS CONSIDERACIONES	7

OBJETIVOS DE LAS PRUEBAS

El propósito de este plan es evaluar las funcionalidades del producto de software de Veterinaria Guau Guau para verificar y validar que las especificaciones de requerimiento se cumplan de forma satisfactoria, confirmar que el producto satisface las expectativas del cliente y los usuarios, y reducir la probabilidad de defectos y errores en el sistema.

ALCANCE

Se comprobarán las funcionalidades del software, la compatibilidad con diversos sistemas operativos y navegadores. Las pruebas serán en su mayoría funcionales, pero también realizaremos algunas no funcionales. Se incluye a continuación un listado de estas.

- Pruebas exploratorias, incluyendo aquí pruebas confirmando si el sitio web es responsive.
- Pruebas funcionales.
- Pruebas de caja blanca, centrándonos en la base de datos.
- Pruebas de compatibilidad.
- Pruebas de confirmación
- Pruebas de regresión.

Todas las pruebas serán llevadas a cabo de forma manual, sin utilización de testing automático.

Quedan fuera del alcance (al menos en esta primera etapa) pruebas de tipo de seguridad, dado que el documento ESRE indica que éstas no han sido implementadas aún.

EQUIPO

El equipo de pruebas está conformado por cinco tester juniors. Cada uno realizará la creación y ejecución de casos de prueba, así como también el reporte de incidencias. Todos colaborarán también en la creación y ejecución de las pruebas de aceptación y de regresión.

ESTRATEGIA

Para el registro de casos de prueba, estos se llevarán a cabo en la plataforma de gestión de Jira. Se ha agregado un tipo de incidencia en la aplicación para poder llevar a cabo esta labor: casos de prueba.

En los casos de prueba, se ingresan en efecto los casos de prueba creados, señalando en la parte de descripción la información necesaria para el desarrollo del mismo. Estas son: título, descripción, precondiciones, pasos a seguir, datos de prueba, resultados esperados, fecha de la ejecución de la prueba, el resultado obtenido luego de su ejecución y el estado (si pasó, falló, o está bloqueada). En casos de que la prueba no pasó o esté bloqueada, se genera la incidencia necesaria.

Para la realización de los casos y su ejecución, se realizó de la siguiente división de tal manera que los testers no ejecutarán los casos de prueba que crearon con el fin de que si hubiese errores en los casos se pudieran encontrar más fácilmente.

Para la organización se utilizará el ‘asignado a’ para determinar la tester encargada de llevar a cabo el caso de prueba, y el apartado de ‘informador’ para señalar la tester encargada de crear el mismo.

Área de testeo	Persona a cargo de crear las pruebas
Inicio de sesión	Gabriela Gutiérrez
Formulario de Cliente	Sabrina Calero
Formulario de Mascota	Ana Saavedra
Formulario de Vacunas	Michelle Monzón
Base de datos	Beatriz Burguez

Se ha asignado un código para poder visualizar fácilmente qué tipo de funcionalidad se está testeando, incluyendo para casos de prueba de base de datos.

Estos códigos son los siguientes:

Área de testing	Código
Inicio de sesión	ISCP (Inicio de Sesión Caso Prueba)
Formulario de Cliente	CCP (Cliente Caso Prueba)
Formulario de Mascota	MSP (Mascota Caso Prueba)
Formulario de Vacunas	VCP (Vacuna Caso Prueba)
Base de datos	BDCP (Base de Dato Caso Prueba)

Los resultados de los casos de prueba son los siguientes:

- Pasó: casos de prueba que fueron ejecutados de forma exitosa. Los resultados esperados concuerdan con los resultados obtenidos.
- Falló: casos de prueba que no se ejecutaron de forma exitosa. Los resultados esperados y los resultados obtenidos no concuerdan.
- Bloqueante: casos de prueba que no pudieron ser ejecutados dado que la funcionalidad a testear no ha sido implementada aún.

CRITERIOS

Las pruebas de testing comenzarán en el segundo sprint, cuando el software esté listo para testear, y serán completadas para el cierre de dicho sprint. La finalización de las pruebas será, entonces, el cierre del sprint o, en caso de que el volumen de pruebas sea superior al tiempo, se evaluará la extensión del periodo de pruebas y su prioridad.

Si bien se crearán los planes para pruebas de regresión, éstas se llevarán a cabo en la próxima etapa, junto con las pruebas de aceptación, cuando el equipo de testing tenga la versión 1.2 del software.

AMBIENTES

Los ambientes de prueba son los siguientes:

- Windows
- macOS
- SQL Server

También se utilizan los siguientes navegadores:

- Google Chrome
- Safari
- Microsoft Edge
- Firefox

ENTREGABLES

Se generan los siguientes entregables:

- El plan de pruebas.

- Los casos de prueba y su estado, mediante el link al Jira.
- El reporte de incidencias, mediante el link de Jira.
- El reporte individual de cada tester.
- El reporte grupal, integrante en este contenido de los reportes individuales.

GESTIÓN DE INCIDENTES

Para el reporte de incidentes, se reporta el incidente en Jira incluyendo la severidad y prioridad que el tester considera adecuada, a fin de brindar mayor información al desarrollador.

Para una mejor organización, se le ha asignado un código a los bugs, determinando a qué parte del sistema corresponden. Estos códigos son los siguientes:

Área de la incidencia	Código
BIS	Bug de Inicio de Sesión
BC	Bug de Cliente
BM	Bug de Mascota
BV	Bug de Vacunas
BBD	Bug de Base de Dato
BSE	Bug de Sesión Exploratoria

Para asignarles a los errores una prioridad se utilizará la siguiente clasificación:

Prioridad

Se registrarán los incidentes de acuerdo a los siguientes niveles:

- Alta. Para aquellos incidentes que afectan el funcionamiento básico del sistema o que impiden al usuario realizar tareas esenciales.
- Media. Para incidentes que tienen un impacto significativo para el uso del software
- Baja. Para aquellos incidentes con un impacto menor que no afecta la funcionalidad del software.

Severidad

- Mayor. Incidentes que tengan un impacto devastador en el sistema o los usuarios, impidiendo su uso completo.

- Media: Incidentes que generan un impacto significativo en el sistema o usuarios, pero no impiden su uso completo.
- Menor: Incidentes con un impacto menor en el sistema o los usuarios, no impide su uso principal.

PLAN DE PRUEBAS DE ACEPTACIÓN Y REGRESIÓN

El siguiente plan fue diseñado para asegurar que las nuevas funcionalidades de nuestro software no afecten las características existentes.

La regresión es fundamental para validar que los cambios realizados, ya sean correcciones de errores o mejoras, mantengan la integridad del software. Además, el enfoque de confirmación nos permitirá verificar que los problemas previamente identificados se hayan resuelto adecuadamente. A lo largo de este documento, se definirán los objetivos, el alcance y las herramientas, para asegurar así que entregamos un producto de alta calidad.

Se enumeran los casos por su código ID y su funcionalidad.

Inicio de sesión:

CSP001, CSP002, CSP004, CSP005 y CSP006

Cliente:

CCP001, CCP003, CCP005, CCP006, CCP007, CCP008, CCP011, CCP012

Mascotas:

MCP001, MCP006, MCP008, MCP010, MCP012

Vacunas:

VCP001, VCP004, VCP007, VCP009

CONSIDERACIONES

El plan de pruebas puede verse modificado en base a las necesidades del equipo. En caso de que algún caso de prueba no pueda llevarse a cabo, se realizará en la siguiente etapa para que puedan realizarse todas las pruebas planeadas.