

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

***SISTEMA DE SEGUIMIENTO DE INDICADORES DE  
GESTIÓN DE PROYECTOS DE SOFTWARE***

**PLAN DE PRUEBAS**

**Realizado por:**

Francisco José Sánchez Romero

**Aplicación a probar:**

MyOcean

**Autor:**

Rafael Urbano Estepa

**I.E.S Francisco de los Ríos**

**Desarrollo de interfaces**

**2º DAM**

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

#### Historia de Revisión

Fecha	Versión	Descripción	Autor
11/02/2018	1.0	Creación del documento	Francisco José Sánchez Romero
11/02/2018	1.1	RP-001	Francisco José Sánchez Romero
11/02/2018	1.1	CP-001	Francisco José Sánchez Romero
12/02/2018	1.1	DP-001	Francisco José Sánchez Romero
12/02/2018	1.1	WEB-001	Francisco José Sánchez Romero
13/02/2018	1.1	ANDROID-001	Francisco José Sánchez Romero
14/02/2018	1.1	API-001	Francisco José Sánchez Romero
14/02/2018	1.1	RED-001	Francisco José Sánchez Romero
14/02/2018	1.1	IPS-001	Francisco José Sánchez Romero
14/02/2018	1.1	MP-001	Francisco José Sánchez Romero
14/02/2018	1.1	MODAL-001	Francisco José Sánchez Romero
14/02/2018	1.1	MODAL-002	Francisco José Sánchez Romero
14/02/2018	1.1	LNG-001	Francisco José Sánchez Romero

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

## CONTENIDO

### 1. ESCENARIOS PROPUESTOS DE PRUEBA

#### 1.1. PRUEBAS DE ACEPTACIÓN

##### 1.1.1. CRUD

Información General	
Identificador de caso de uso:	RP-001
Nombre de caso de uso:	LECTURA DE LOS PECES
Descripción Prueba:	Ver lista de tus peces
Responsable:	Francisco José Sánchez Romero
Prerrequisitos	
Aún no hay peces	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Se accede a la lista de peces y aún no existen peces	
Instrucciones de Prueba -Ingresar en mis peces. -Se ve correctamente la información de cada pez individualmente.	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

-Al entrar a la pestaña de mis peces se ven los peces existentes. -Se ve correctamente la información de cada pez individualmente.	<b>SI</b>
-Mostrar un mensaje en el caso de que no haya peces.	<b>NO, no se muestra ningún mensaje informativo.</b>
<b>Criterios de Aceptación</b> -La aplicación muestra correctamente información de que no hay peces. -Se muestran correctamente los peces con sus características principales.	

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

Información General	
Identificador de caso de uso:	CP-001
Nombre de caso de uso:	INSERTAR PEZ
Descripción Prueba:	Insertar un nuevo pez
Responsable:	Francisco José Sánchez Romero
Prerrequisitos	
Existe un botón aceptar y campos que rellenar.	
Descripción de Casos de Prueba	
<b>Caso:</b> Se accede a la pestaña de añadir pez y se rellena el formulario eligiendo una foto	
<b>Instrucciones de Prueba</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Ingresar en la pestaña añadir pez.</li> <li>-Se rellena el campo nombre.</li> <li>-Se toma una foto.</li> <li>-Se pulsa el botón aceptar.</li> </ul>	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
-Se pongan vacíos el campo nombre y la foto tomada. -El botón guardar se bloquea si falta algún campo.	<b>SI</b>
-Navega automáticamente al listado de peces y se actualiza	<b>NO, se queda en la pestaña sin navegar</b>
<b>Criterios de Aceptación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se bloquea el botón si no completas los campos del formulario.</li> <li>-Cuando se añade un pez se ponen los campos del formulario vacíos.</li> <li>-Navega automáticamente a la lista de peces y se actualiza.</li> </ul>	

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

Información General	
Identificador de caso de uso:	DP-001
Nombre de caso de uso:	BORRAR PEZ
Descripción Prueba:	Borrar un pez de la lista
Responsable:	Francisco José Sánchez Romero
Prerrequisitos	
Existe un botón borrar y poder acceder a la información del pez.	
Descripción de Casos de Prueba	
<b>Caso:</b> Se accede a la información del pez y pulsamos sobre el botón de borrar	
<b>Instrucciones de Prueba</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Ingresar en la información del pez.</li> <li>-Pulsar sobre el botón eliminar.</li> <li>-Cerrar la ventana de información del pez.</li> <li>-Volver a la lista de peces y actualizar.</li> <li>-Mostrar un mensaje informativo de haber borrado el pez.</li> </ul>	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ingresar en la información del pez.</li> <li>-Eliminar pez pulsando el botón.</li> <li>-Cerrar la ventana de información del pez.</li> <li>-Volver a la lista de peces.</li> <li>-Mostrar un mensaje informativo de haber borrado el pez.</li> </ul>	SI
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Actualizar la lista de peces automáticamente.</li> </ul>	NO, hay que hacer scroll hacia abajo para que se actualice.
<b>Criterios de Aceptación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se bloquea el botón si no completas los campos del formulario.</li> <li>-Cuando se añade un pez se ponen los campos del formulario vacíos.</li> <li>-Navega automáticamente a la lista de peces y se actualiza.</li> </ul>	

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

## 1.2.PRUEBAS DE COMPATIBILIDAD

### 1.2.1. Versión Web

Información General	
Identificador de caso de uso:	WEB-001
Nombre de caso de uso:	FUNCIONALIDADES VERSIÓN WEB
Descripción Prueba:	Probar todas las funcionalidades en web
Responsable:	Francisco José Sánchez Romero
Prerrequisitos	
Ejecutar la aplicación en web.	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Realizar las pruebas anteriores en la versión web.	
<b>Instrucciones de Prueba</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Ver listado de peces.</li> <li>-Acceder a la información de cada pez.</li> <li>-Insertar un pez.</li> <li>-Borrar pez.</li> </ul>	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ver listado de peces.</li> <li>-Acceder a la información de cada pez.</li> <li>-Borrar pez.</li> </ul>	SI
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Insertar pez.</li> </ul>	NO, ya que hay que elegir una foto y no se puede hacer al ser nativo de 'cordova'.
<b>Criterios de Aceptación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se bloquea el botón si no completas los campos del formulario.</li> <li>-Cuando se añade un pez se ponen los campos del formulario vacíos.</li> <li>-Navega automáticamente a la lista de peces y se actualiza.</li> </ul>	

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

### 1.2.2. Versión Android

Información General	
Identificador de caso de uso:	ANDROID-001
Nombre de caso de uso:	FUNCIONALIDADES VERSIÓN ANDROID
Descripción Prueba:	Probar todas las funcionalidades en android
Responsable:	Francisco José Sánchez Romero
Prerrequisitos	
Ejecutar la aplicación en un teléfono android.	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Realizar las pruebas anteriores.	
<b>Instrucciones de Prueba</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Ver listado de peces.</li> <li>-Acceder a la información de cada pez.</li> <li>-Insertar un pez.</li> <li>-Borrar pez.</li> </ul>	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ver listado de peces.</li> <li>-Acceder a la información de cada pez.</li> <li>-Borrar pez.</li> </ul>	SI
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Insertar pez.</li> </ul>	NO, ya que hay que elegir una foto y no se puede hacer al ser nativo de 'cordova'.
<b>Criterios de Aceptación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se bloquea el botón si no completas los campos del formulario.</li> <li>-Cuando se añade un pez se ponen los campos del formulario vacíos.</li> <li>-Navega automáticamente a la lista de peces y se actualiza.</li> </ul>	



	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

## 1.3.PRUEBAS DE SEGURIDAD

### 1.3.1. Clave API

Información General	
Identificador de caso de uso:	API-001
Nombre de caso de uso:	Ver clave API
Descripción Prueba:	Al descompilar la apk se puede ver la API de la base de datos
Responsable:	Francisco José Sánchez Romero
Prerrequisitos	
Descompilar la apk de la aplicación	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Ver API de Firebase	
<b>Instrucciones de Prueba</b> -Descompilar la apk de la aplicación móvil. -Ver el código fuente de la aplicación y poder acceder a la API de firebase	
Escenarios de prueba	Coincide (Si/No)
<b>Respuesta esperada de la aplicación</b> -La API de Firebase está oculta a los usuarios	<b>NO</b>
<b>Criterios de Aceptación</b> -La API estuviera encriptada u oculta a los usuarios.	

## 1.4.PRUEBAS DE STRESS

### 1.4.1. Estado de red

Información General	
Identificador de caso de uso:	RED-001

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

<b>Nombre de caso de uso:</b>	Comprobar estado de la red
<b>Descripción Prueba:</b>	Que la aplicación informe del estado de la red
<b>Responsable:</b>	Francisco José Sánchez Romero
<b>Prerrequisitos</b>	
Estar conectado o desconectado a una red de internet.	
<b>Descripción de Casos de Prueba</b>	
<b>Caso: Comprobar estado de red</b>	
<b>Instrucciones de Prueba</b>	
-Conectar o desconectar el dispositivo móvil a una red de internet. -Que la aplicación informa del estado de la red	
<b>Escenarios de prueba</b>	<b>Coincide (Si/No)</b>
<b>Respuesta esperada de la aplicación</b>	
-Al estar conectado a una red puedes realizar operaciones. -Al no estar conectado a una red no puedes realizar operaciones.	<b>SI</b>
-La aplicación informa del estado de la red	<b>NO, el usuario no sabe si está conectado a una red</b>
<b>Criterios de Aceptación</b>	
-El usuario reciba información del estado de la red del dispositivo.	

#### 1.4.2. Introducción de peces simultáneos

Información General	
<b>Identificador de caso de uso:</b>	IPS-001
<b>Nombre de caso de uso:</b>	Insertar peces simultáneamente
<b>Descripción Prueba:</b>	Varios dispositivos insertan peces a la vez
<b>Responsable:</b>	Francisco José Sánchez Romero

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

Prerrequisitos	
Varios dispositivos tengan la aplicación instalada.	
Descripción de Casos de Prueba	
<b>Caso: Insertar varios peces a la base de datos</b>	
<b>Instrucciones de Prueba</b> -Instalar la aplicación en varios dispositivos. -Ambos dispositivos deben de insertar un pez al mismo tiempo.	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
-Se introduzcan correctamente los peces en ambos dispositivos.	<b>SI</b>
<b>Criterios de Aceptación</b> -Se introduzcan correctamente los peces en ambos dispositivos.	

#### 1.4.3. Introducción de un gran número de datos

Información General	
<b>Identificador de caso de uso:</b>	MP-001
<b>Nombre de caso de uso:</b>	Insertar gran cantidad de peces
<b>Descripción Prueba:</b>	Insertar muchos datos y ver la reacción de la aplicación
<b>Responsable:</b>	Francisco José Sánchez Romero
Prerrequisitos	
-Rellenar el formulario. -Insertar una gran cantidad de datos.	
Descripción de Casos de Prueba	
<b>Caso: Inserción masiva de datos</b>	

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

<b>Instrucciones de Prueba</b> -Insertar muchos peces en la base de datos.	
<b>Escenarios de prueba</b> <b>Respuesta esperada de la aplicación</b>	<b>Coincide (Si/No)</b>
-Se introduzcan correctamente.	<b>SI</b>
-Se muestren los datos en cantidades pequeñas (Infinite Scroll) para ahorrar memoria.	<b>NO, al haber 50 peces introducidos se recogen todos al mismo tiempo</b>
<b>Criterios de Aceptación</b> -Se muestren los datos de 10 en 10 y no todos los peces introducidos a la vez para ahorrar memoria.	

## 1.5.PRUEBA DE USABILIDAD

### 1.5.1. Imágenes en los 'modal'

Información General	
<b>Identificador de caso de uso:</b>	MODAL-001
<b>Nombre de caso de uso:</b>	Imágenes en un modal
<b>Descripción Prueba:</b>	Abrir un modal y ver las imágenes en él
<b>Responsable:</b>	Francisco José Sánchez Romero
Prerrequisitos	
-Acceder al listado de los peces. -Entrar en el modal del pez. -Ver la imagen del pez.	
Descripción de Casos de Prueba	
<b>Caso: Ver imagen del pez</b>	
<b>Instrucciones de Prueba</b> -Acceder al modal del pez. -Cargar la imagen del pez.	

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
-Se ve la imagen del pez	<b>SI</b>
-Se ve la imagen del pez sin ningún problema al entrar en el modal	<b>NO, al entrar al modal tarda unos segundos en cargar la imagen y no se ve nada</b>
<b>Criterios de Aceptación</b> -Se muestre un 'cargando...' durante el tiempo que tarda la imagen del pez en aparecer.	

### 1.5.2. Cerrar un modal

Información General	
Identificador de caso de uso:	MODAL-002
Nombre de caso de uso:	Cerrar un modal
Descripción Prueba:	Cerrar un modal y volver a la lista de peces
Responsable:	Francisco José Sánchez Romero
Prerrequisitos	
-Abrir el modal	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: <b>Cerrar el modal</b>	
<b>Instrucciones de Prueba</b> -Abrir un modal de un pez. -Pulsar el botón aceptar. -Cerrar el modal.	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
-Se cierra el modal correctamente.	<b>NO, al cerrar el modal se muestra un 'cargando...' innecesario sin realizar</b>

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

	<b>ninguna operación, lo cual se hace molesto en la navegación.</b>
<b>Criterios de Aceptación</b> -Al cerrar el modal sin hacer ninguna operación no se debería de mostrar un 'cargando...' al ver la lista de nuevo.	

## 1.6.PRUEBAS DE INTERNACIONALIZACIÓN

### 1.6.1. Cambio de idioma

Información General	
Identificador de caso de uso:	LNG-001
Nombre de caso de uso:	Traducción de la aplicación
Descripción Prueba:	Cambiar el idioma de la aplicación
Responsable:	Francisco José Sánchez Romero
Prerrequisitos	
-Existencia de un lenguaje por defecto	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: <b>Cambiar el idioma</b>	
<b>Instrucciones de Prueba</b> -Abrir el menú lateral -Pulsar sobre el botón de cambio de idioma.	
Escenarios de prueba	Coincide (Si/No)
Respuesta esperada de la aplicación	
-Se cambia el contenido de la aplicación.	<b>SI</b>
-Se mantiene el idioma seleccionado al cerrar la aplicación.	<b>NO, aparece siempre el idioma que la aplicación tiene por defecto.</b>
<b>Criterios de Aceptación</b> -Cambia el idioma correctamente y mantiene el último idioma seleccionado.	

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

## 2. RESUMEN ESTADO

<b>RP-001</b>	<b>A MEJORAR:</b> debería de mostrar un mensaje en el caso de que haya no peces guardados.
<b>CP-001</b>	<b>BUGS:</b> No navega automáticamente a la lista de peces tras añadir uno nuevo.
<b>DP-001</b>	<b>BUGS:</b> No actualiza automáticamente la lista tras borrar un pez.
<b>WEB-001</b>	<b>TODO CORRECTO</b>
<b>ANDROID-001</b>	<b>TODO CORRECTO</b>
<b>API-001</b>	<b>BUGS:</b> La clave API de la base de datos es visible.
<b>RED-001</b>	<b>BUGS:</b> No informa al usuario de si su dispositivo tiene o no una conexión a internet.
<b>IPS-001</b>	<b>TODO CORRECTO</b>
<b>MP-001</b>	<b>A MEJORAR:</b> debería de haber un 'Infinite Scroll' para que no cargara todos los peces que hay en la base de datos a la vez.
<b>MODAL-001</b>	<b>BUGS:</b> Al entrar al modal tarda unos segundos en mostrar la imagen, durante ese tiempo no se ve nada.
<b>MODAL-002</b>	<b>BUGS:</b> Al cerrar el modal sin realizar ninguna operación y volver a la lista de peces se muestra un 'cargando...' innecesario lo cual dificulta la navegación por la aplicación
<b>LNG-001</b>	<b>A MEJORAR:</b> debería de quedarse guardado el último idioma seleccionado por el usuario