

# TESTING WIS REPORT



**Fecha:** 12/02/2023

**Grupo de teoría:** 1

**Número de grupo:** C1.03.07

**Repositorio:** <https://github.com/josgarber6/acme-l3-D01.git>

## **Integrantes:**

Barba Trejo, Francisco Javier | Correo: [frabartre@alum.us.es](mailto:frabartre@alum.us.es)

Bernal Martín, Ángela | Correo: [angbermar1@alum.us.es](mailto:angbermar1@alum.us.es)

García Berdejo, Jose María | Correo: [josgarber6@alum.us.es](mailto:josgarber6@alum.us.es)

Iglesias Martín, Mercedes | Correo: [meriglmar@alum.us.es](mailto:meriglmar@alum.us.es)

Martín Sánchez, Paola | Correo: [paomarsan@alum.us.es](mailto:paomarsan@alum.us.es)

## TABLA DE CONTENIDO

<b>RESUMEN EJECUTIVO</b>	<b>2</b>
<b>TABLA DE REVISIONES</b>	<b>2</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>2</b>
<b>CONTENIDO</b>	<b>3</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>3</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>3</b>

## RESUMEN EJECUTIVO

El conocimiento que poseemos acerca del testing fue gracias a DP1 (Diseño y Pruebas I). En ella, nos centramos en hacer pruebas de todos los métodos de servicio y controladores del proyecto.

En la asignatura pudimos darnos cuenta lo importante que eran las pruebas en un proyecto y lo vital que es que funcionen correctamente y que no haya ningún problema.

## TABLA DE REVISIONES

Versión	Fecha	Descripción de los cambios	Responsables del cambio
1.0	12/02/2023	Creación y relleno del documento.	Francisco Javier Barba Trejo, Ángela Bernal Martín, José María García Berdejo, Mercedes Iglesias Martín, Paola Martín Sánchez
1.1	15/02/2023	Revisión del documento y retoques	Francisco Javier Barba Trejo

## INTRODUCCIÓN

En este documento queremos explicar todo lo que ya conocemos sobre hacer testing y procedimientos en buenas prácticas.

Todo será documentado en la parte de Contenido.

## CONTENIDO

Aprender a hacer testing es muy importante para un desarrollador. El testing nos puede mostrar errores en el código o funcionalidades que a simple vista funcionan, pero no hacen exactamente lo que queremos que hagan o con las buenas prácticas que deseamos.

Algunas buenas prácticas son estas:

- Incluir el testing en todas las fases del ciclo de vida del software, desde el diseño hasta el mantenimiento.
- Diseñar casos de prueba efectivos y detallados, que cubran todos los aspectos de la funcionalidad del software.
- Documentar y gestionar adecuadamente los resultados de las pruebas, incluyendo la identificación y seguimiento de los errores encontrados.

## CONCLUSIONES

Hacer testing en un proyecto web es crucial para asegurar su calidad.

A través de este, se pueden identificar y corregir errores y fallos en el software antes de que sean lanzados al público, lo que puede ahorrar tiempo y dinero.

Es una parte esencial del proceso de desarrollo de cualquier proyecto web exitoso.

## BIBLIOGRAFÍA

Intencionalmente en blanco.