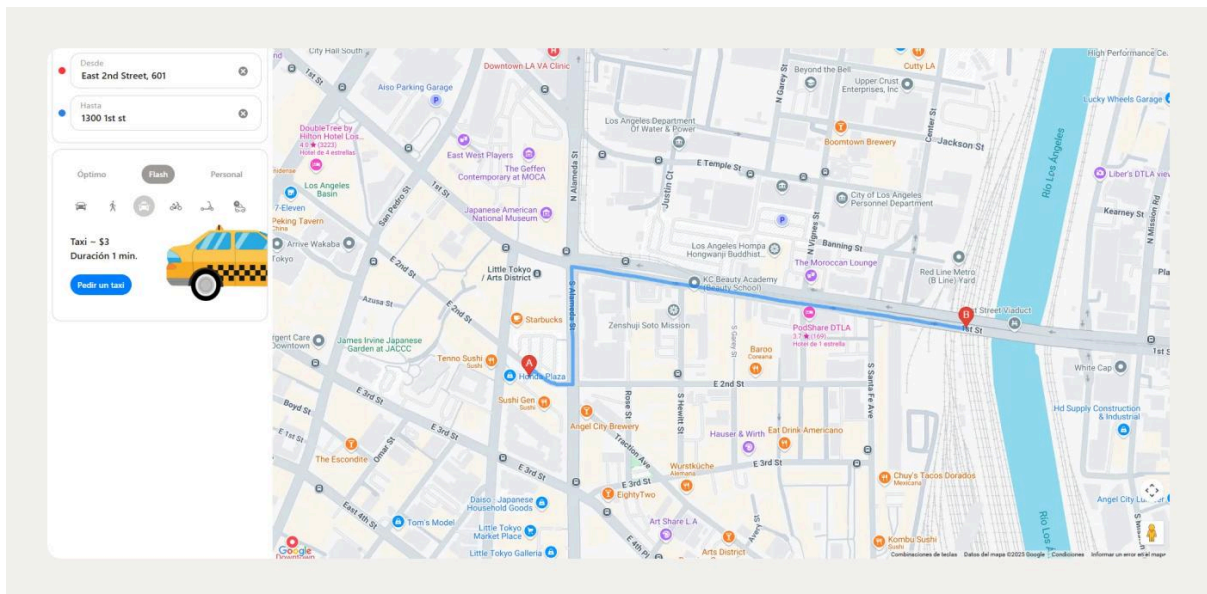


## Proyecto 1: Pruebas de regresión de Urban Routes

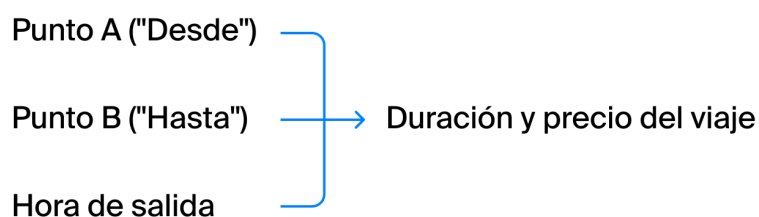
En este proyecto, realizarás **pruebas de regresión** de una aplicación de transporte llamada Urban Routes, con la que continuarás trabajando en los siguientes sprints.

Urban Routes es una aplicación que crea rutas y calcula la duración y precio del viaje para diferentes tipos de transporte.

La interfaz es bastante sencilla, contiene dos campos para las direcciones: "Desde" y "Hasta". Además, cuenta con tres modos ("Óptimo", "Flash" y "Personal"), así como íconos para los tipos de transporte (automóvil del usuario, a pie, taxi, bicicleta, scooter o compartir un automóvil).



Una vez el usuario establece sus ubicaciones "Desde" y "Hasta", la aplicación recibe esa información como puntos "A" y "B". Luego, calcula la duración total del viaje y el precio utilizando un algoritmo específico.



# Bootcamp Ingeniero de calidad de software - TripleTen

## Blanca Sánchez Gutiérrez

### Lo que tienes que hacer

El equipo de QA preparó **casos de prueba** para las pruebas de regresión de Urban Routes. Tu objetivo es ejecutar esos pasos y establecer un estado apropiado para cada prueba. Como cualquier aplicación, Urban Routes tiene muchos errores. Si nuestros usuarios tienen una mala experiencia, escribirán malas reseñas y potencialmente nos dejarán en favor de nuestros competidores. Por eso necesitamos encontrar los errores y enviarlos al equipo de desarrollo para que los solucione lo antes posible.

Como QA engineer, probarás la aplicación. Tus tareas principales:

- A. Encontrar errores (es decir, la diferencia entre el resultado esperado y el resultado actual).
- B. Informar de todos los errores que encuentres.

### 1. Inicia el servidor

La aplicación ejecuta su propio **servidor**. Cuando puedas, inicia el servidor y ejecuta la aplicación.



1. Haz clic en el botón "Iniciar el servidor".
2. El servidor puede tardar hasta 2 minutos en iniciarse, así que prepárate para esperar.
3. Es posible que aparezca un enlace con la dirección del servidor antes de que se hayan iniciado todos sus componentes. En este caso, cuando hagas clic en el enlace, recibirás el mensaje "Intenta desplegar el servidor primero".
4. Una vez se estén ejecutando todos los componentes, puedes hacer clic en el enlace o introducir la dirección de la aplicación en un navegador.

## 2. Ejecutar los casos de prueba

Tu tarea es realizar todas las pruebas descritas en la plantilla.

Los casos de prueba en la plantilla tienen formato de tabla y contienen los siguientes campos:

- **ID:** un valor único para identificar cada caso de prueba.
- **Título del caso de prueba:** el título del caso.
- **Condición previa:** el conjunto de elementos que deben estar presentes antes de ejecutar la prueba; por ejemplo, "el mapa debe estar abierto".
- **Paso/Descripción del paso:** estas 2 columnas contienen información sobre las acciones que se deben realizar al comprobar una función u objeto específico. Puede haber varios pasos. Si los hay, la columna Paso se utiliza para enumerarlos.
- **Resultado esperado:** este es el resultado esperado después de realizar cada paso.

Estos son los campos que debes rellenar por tu cuenta:


- **Estado:** aquí pondrás el resultado de la ejecución del caso de prueba. Utiliza uno de los siguientes estados: Aprobada, No aprobada, Omitida.
- **ID de error:** en caso de que el caso de prueba falle, debes crear un informe de errores (consulta la siguiente parte, "Crear informes de errores") y especificar su ID.

Utiliza la última versión de Google Chrome para ejecutar los casos de prueba.

Para comprender cómo se ve cada función, consulta las capturas de pantalla a continuación.

## 3. Crear informes de errores

Para documentar los errores que encuentres, utiliza la pestaña "Informes de errores" de la misma plantilla. Debes rellenar todos los campos: ID, título, pasos, resultado esperado y actual, y severidad.

 **Nota:** Aunque pueda parecer mucha información, casi toda (menos los resultados actuales) se puede encontrar en los casos de prueba.

Para la severidad, utiliza uno de los siguientes valores: Bloqueador, Crítico, Grave, Menor o Trivial.

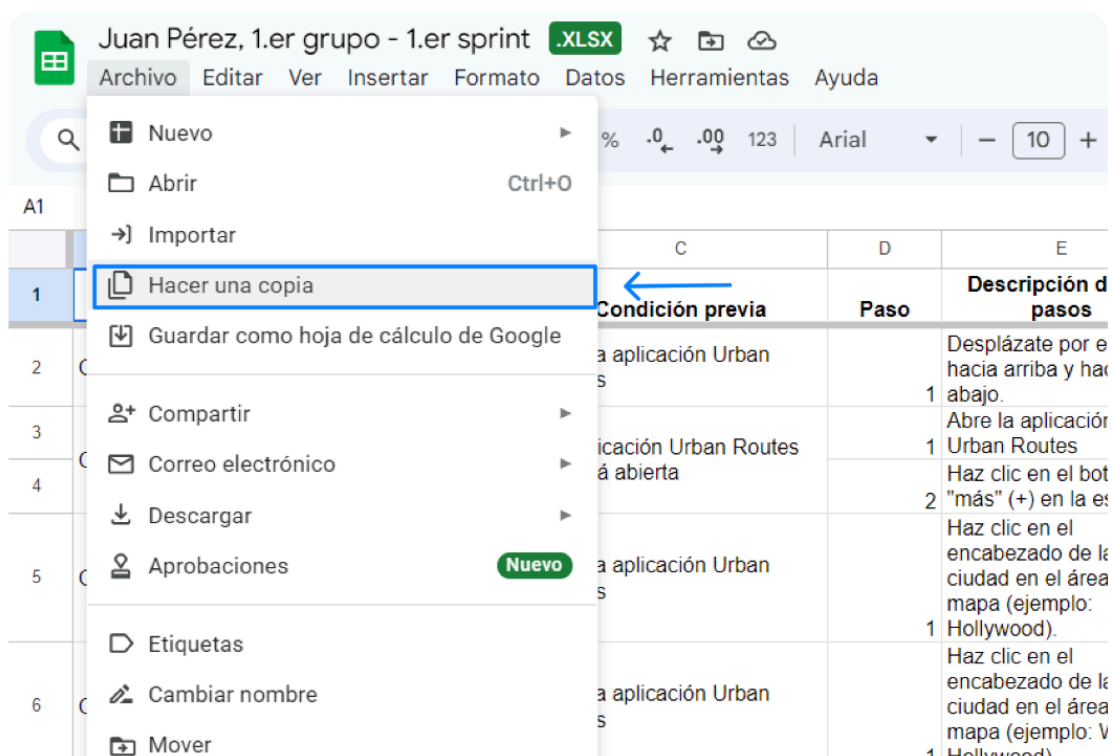
# Bootcamp Ingeniero de calidad de software - TripleTen

Blanca Sánchez Gutiérrez

## Implementación del proyecto

Para empezar a trabajar, accede a tu cuenta de Google o regístrate en [esta página](#).

Copia la plantilla: selecciona "Archivo" → "Hacer una copia". Nombra el archivo así: "Tu nombre, apellido(s), número de grupo - 1.er sprint". Por ejemplo: "Juan Pérez, 1.er grupo - 1.er sprint".



### Para rellenar la plantilla:

1. Ejecuta los casos de prueba y pon un estado apropiado para cada uno.
2. Crea los informes de errores para las pruebas no aprobadas.
3. Agrega los ID de los informes de errores para las pruebas no aprobadas.

Después de completar todos los campos obligatorios, puedes enviar tu proyecto en la lección "Proyecto para el primer sprint: Entrega".

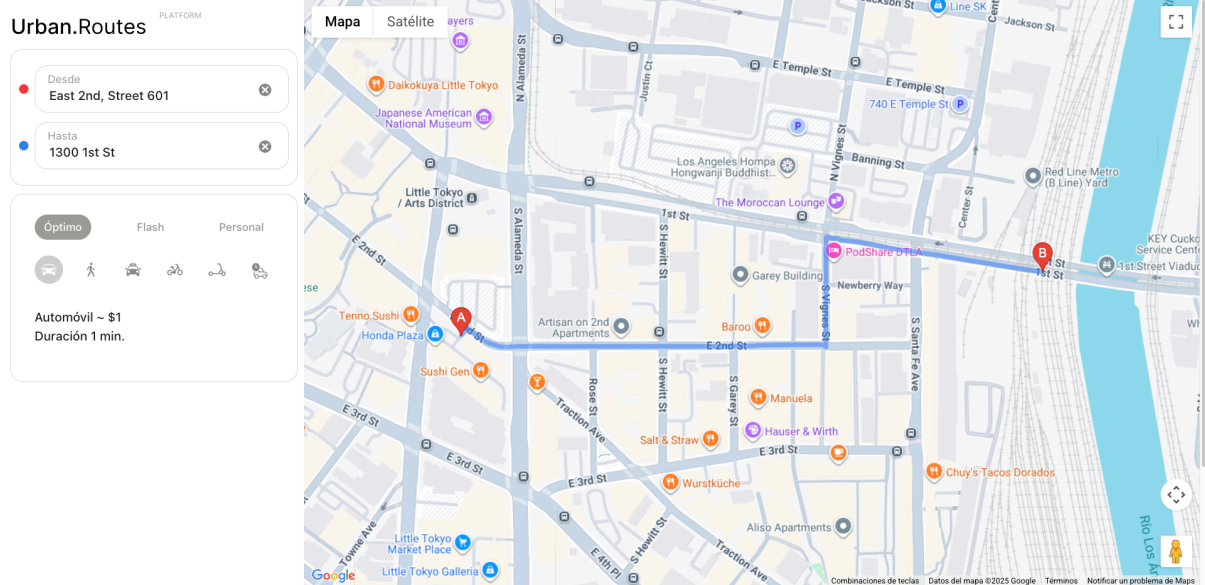
**Proyecto entregado:** [Proyecto Sprint 01 - Pruebas de regresión](#)

# Bootcamp Ingeniero de calidad de software - TripleTen

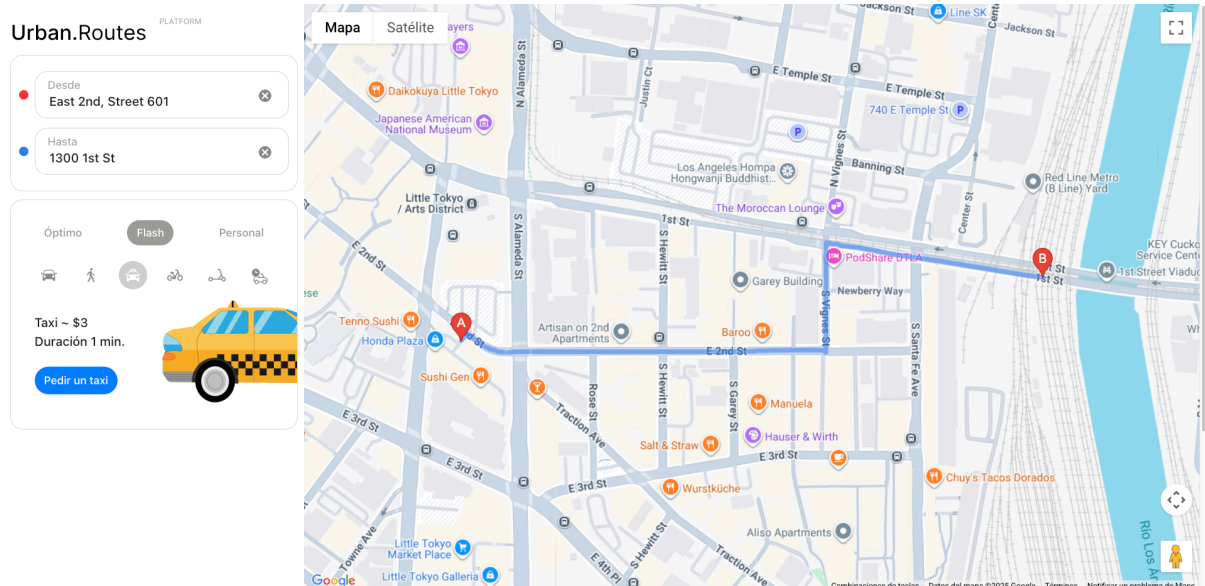
Blanca Sánchez Gutiérrez

## Ejemplos de la Interfaz de Urban Routes.

### Modo “Óptimo”



### Modo “Flash”



# Bootcamp Ingeniero de calidad de software - TripleTen

## Blanca Sánchez Gutiérrez

### Modo “personal”

Urban.Routes PLATFORM

Desde

East 2nd, Street 601

×

Hasta






1300 1st St

×

Óptimo

Flash

**Personal**

Taxi ~ \$3

Duración 1 min.

Pedir un taxi

