*Lección 1 / Actividad 1*

## **Propósito de la actividad**

**Diseño de pruebas**

Practicar las técnicas de diseño para crear caso prueba adecuados.

## **Practica lo que aprendiste**

I. Caso de estudio: Tu empresa fue elegida para desarrollar una aplicación web para comprar boletos de una línea de autobús. Y tú fuiste seleccionado para hacer las pruebas de la aplicación. Los requisitos funcionales de la aplicación son:

a) Número máximo de compra de boletos permitidos son 10

b) El viaje sencillo solo tiene habilitado la fecha de ida

c) Al seleccionar viaje redondo debe habilitarse el botón fecha de partida y fecha de regreso.

Utiliza la técnica de valores límite o de equivalencia de particiones para crear los casos de prueba para validar la funcionalidad del inciso “a” y anota los a continuación.

1.

2.

3.

4.

# **II.** **Del caso de estudio anterior emplea la técnica tabla de decisión para crear los casos de prueba del inciso “c” y llena la tabla con ellos.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Viaje sencillo Viaje redondo Estado Botón fecha de**  **regreso** | | | |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

I.

Utiliza la técnica diagrama de estados para crear los casos de prueba para una probar el acceso a la aplicación de un banco con las siguientes condiciones: La aplicación da tres intentos para acceder, si al tercero se ingresan mal los datos la aplicación se cerrara.

