



Ficha de ayuda: Pruebas UI de aplicaciones web

Elementos de la interfaz

Cada elemento de la interfaz se prueba de dos maneras: visual y funcionalmente.

Prueba visual

La prueba visual también se denomina prueba de diseño.

El **diseño** comprende la combinación y posicionamiento de los elementos de la interfaz de acuerdo a como este los estipula.

Si ves inconsistencias, por ejemplo, que el color o el tamaño del botón no coincide con el diseño, crea un informe de errores.

Pruebas funcionales

El equipo de testers debe asegurarse de que los elementos de la interfaz funcionen correctamente, lo que significa que se puede hacer clic en los botones y los enlaces conducen a las páginas web correctas.

Si varios elementos constituyen una sola funcionalidad, se unen en grupos o **formularios**.

Los elementos de una interfaz incluyen lo siguiente:

Elementos generales	Selectores y elementos de entrada de datos	Elementos de acción	Elementos auxiliares
Menú principal	Botones de radio	Ícono	Etiquetas
Menú de contexto	Casillas de verificación	Botón	Sugerencias emergentes
Barra de desplazamiento	Campos de entrada	Enlace	Marcadores de posición

Elementos generales	Selectores y elementos de entrada de datos	Elementos de acción	Elementos auxiliares
	Áreas de texto		
	Listas desplegables		
	Cuadros combinados		

Elementos generales

El menú principal es el elemento principal de la interfaz de usuario de una aplicación que permite navegar entre las secciones de la misma.

El menú contextual, o menú desplegable, es un menú de acciones que se puede desplegar para un elemento seleccionado. Por ejemplo, si resaltas un texto y haces clic derecho sobre él, aparecerá el menú contextual.

La barra de desplazamiento es un elemento que permite desplazar la parte visible de la ventana hacia arriba y hacia abajo, así como hacia la izquierda y hacia la derecha.

Los **encabezados y pies de página** contienen información importante como el logotipo de la empresa, información de contacto y enlaces.

Las **barras y herramientas de búsqueda** ayudan a los usuarios y usuarias a encontrar contenido específico.

Elementos de acción

Un ícono es una pequeña imagen que ilustra una acción. Al hacer clic en él, se llama a esta acción.

Un botón es un elemento con texto en su interior. Al hacer clic en él, se ejecuta una acción específica.

Un enlace es un elemento de conexión de una aplicación web, el cual puede hacer referencia a un elemento, como una imagen o un bloque de texto en una página web, o a un objeto, ya sea un archivo, una carpeta u otra página web.

Elementos auxiliares

Una etiqueta describe elementos, por ejemplo, casillas de verificación.

Una sugerencia emergente es un texto explicativo que aparece al pasar el cursor por encima de un elemento.

Un marcador de posición es un puntero que indica el lugar donde hay que llenar el formulario, o bien, una sugerencia dentro del mismo formulario. Un marcador de posición desaparece si haces clic en el campo o comienzas a introducir datos.

Elementos de entrada de datos

Un campo de entrada es un área en la que un usuario ingresa datos. The user can enter any values into text fields. En los campos de texto se puede ingresar cualquier valor, sin embargo, al escribir el código front-end, el equipo de desarrollo puede restringir la entrada de caracteres según los requisitos. Por ejemplo, el desarrollador puede especificar el formato para ingresar un número de placa de automóvil (p. ej. solo números y letras del alfabeto latino).

Un área de texto es un campo para ingresar varias líneas. Se utiliza para introducir y editar textos extensos.

Selectores de datos

Un botón de radio es un elemento redondo que tiene un punto en su interior, junto al cual siempre hay una etiqueta o una descripción. A veces forman grupos de varios botones. Con un botón de radio solamente se puede elegir una opción. De ahí que también se llame botón de radio, que proviene de la funcionalidad de las antiguas radios, cuando al presionar un botón se desconectaban todos los demás.

Una casilla de verificación tiene una marca de verificación u otro símbolo que significa que está ☒ activada o ☐ no. Casi siempre es un elemento cuadrado, pero a veces puede ser redondo, dentro del cual se puede poner una marca de verificación o un indicador. Habitualmente, junto a la casilla de verificación se añade una descripción.

Un cuadro combinado, que es un subtipo del elemento "Lista", está compuesto por un campo de entrada de texto y una lista desplegable. La lista se despliega si se hace clic en el botón desplegable o se empieza a introducir texto. Permite al usuario introducir texto de forma manual o desplegar la lista y seleccionar una o varias opciones.

Una lista desplegable es también un subtipo del elemento "Lista". Se despliega si se hace clic en cualquier parte del área que abarca. Aquí no puedes introducir datos, solo elegirlos. En este caso podemos seleccionar uno o varios valores.



Lista de comprobación para probar elementos de la interfaz

Una herramienta para trabajar con diseños

Un diseño o maqueta (mockup) es una representación visual de cómo debería verse la interfaz de una página web. El diseño de la interfaz implica la disposición de elementos visuales, como botones, imágenes y textos, así como la creación de una experiencia estéticamente agradable y funcional para los usuarios.

Tanto el área de desarrollo como el equipo de testers utilizan el diseño de las siguientes maneras:

- El área de desarrollo de front-end lo utiliza para escribir el código de una interfaz. El área de diseño tiene que crear de antemano una interfaz sencilla y cómoda. Esta propiedad se llama **usabilidad** (facilidad de uso).
- El equipo de testers compara una interfaz lista para usar con los diseños para buscar incongruencias en la ubicación de los elementos o el esquema de color.

Figma

Uno de los instrumentos más comunes para trabajar con diseños es **Figma**. Es un editor gráfico completo disponible en el navegador con el que puedes trabajar en equipo en un proyecto en línea, como en Google Docs.

Formularios

Un formulario es un componente de la página que permite obtener información del usuario o usuaria. Un formulario de inscripción, un área de pedidos en una tienda online o una ventana para escribir una publicación en Facebook son todos formularios.

Un formulario tiene tres características especiales.

- Tiene elementos de interfaz para que una usuaria o usuario pueda introducir y enviar datos: botones, botones de radio, casillas de verificación, campos con listas desplegables y campos de entrada de texto.
- Su objetivo es lograr que un usuario o usuaria realice una acción específica en una aplicación web, por ejemplo, registrarse.
- Los usuarios y usuarias necesitan ver claramente que el objetivo se ha alcanzado. Por ejemplo, después de haberse registrado en Google, el usuario o usuaria verá el siguiente mensaje en su pantalla: "¡Tu cuenta está lista!"

Probar formularios

Los formularios se prueban como un solo elemento. Por ejemplo, un usuario o usuaria debe introducir en un formulario de inscripción su nombre, apellidos, nombre de usuario, contraseña y número de teléfono.

Los datos tienen una finalidad, por lo que el front end no enviará la solicitud hasta que llenes todos los campos. Por eso hay que probar todos los elementos en conjunto.

Primero se hacen las pruebas positivas y luego las negativas.

Validación

La **validación** es un mecanismo que comprueba la exactitud de la entrada de datos por parte de un usuario o usuaria.

Si la validación es exitosa, la aplicación funcionará correctamente; de lo contrario, el usuario o la usuaria verá un mensaje en el que se indica que los datos del campo no son válidos.

El área de desarrollo escribe las reglas de validación en el código, lo cual se hace tanto en el front-end como en el back-end.

- En el primer caso, el front-end verifica los datos de inmediato; por ejemplo, si un usuario rellena el campo "Contraseña" con caracteres no válidos, Google Account le mostrará este mensaje: "Utiliza solo letras, números y signos de puntuación comunes".
- En el segundo caso, el back-end comprueba todos los datos solo después de recibir la solicitud; por ejemplo, Google Forms ejecuta la validación de campos

cuando el usuario o la usuaria ha completado todo el formulario y ha hecho clic en el botón "Enviar".

Probar textos para detectar errores

Los textos a menudo se escriben con base en el siguiente escenario:

- La gerencia asigna la tarea al equipo de edición, por ejemplo: "El texto del botón para pedir un taxi debe contener un encabezado e información adicional sobre la distancia y la duración de la ruta".
- El equipo de edición prepara el texto, por ejemplo: "**Pedir un taxi** El recorrido será de [3] kilómetros y se hará en [3] minutos".
- Cuando los textos están listos, el área de diseño los incorpora a los diseños.
- Al escribir el código, el área de desarrollo agrega estos textos a los elementos necesarios de la interfaz. En el ejemplo anterior, es el botón para pedir un taxi.

En cada etapa puede haber algo mal con el texto:

- El usuario no lo comprende.

Por ejemplo: el equipo de edición escribió "Listo" para el botón para pedir un taxi. No está claro qué sucede cuando el usuario hace clic en este botón: si se pide un taxi o aparece otro formulario de entrada.

- El área de diseño mezcló textos en el diseño y el área de desarrollo los transfirió al código.

Por ejemplo, el texto en el botón para pedir un taxi se convirtió en el siguiente: "**Pedir un taxi** El recorrido será de [3] minutos y se hará en [4] kilómetros". La variante correcta es "**Pedir un taxi** El recorrido será de [3] kilómetros y se hará en [3] minutos".

- El área de desarrollo cometió un error ortográfico y transfirió el texto con el error al código.

Por ejemplo, intercambió una letra en la palabra "Ruta" y ahora dice "Rota".

- El área de desarrollo no transfirió la variante final del texto al código.

Por ejemplo, el equipo de edición aún tiene que preparar el texto, pero el área de desarrollo ya transfirió la variante temporal al código y olvidó cambiarlo. Como

resultado, la sugerencia "El texto del botón estará aquí" permaneció en la interfaz.

Por este motivo, el equipo de testers debe prestar atención no solo a los elementos de diseño, sino también a los textos en la interfaz, ya que estos afectan la usabilidad de una aplicación y la reputación de la empresa.