

INGENIERÍA DE SOFTWARE

PROTOTIPOS DE PANTALLA Y CASOS DE PRUEBA

DEFINICIÓN DEL PROTOTIPO DE INTERFAZ DE USUARIO

- ▶ Un prototipo de interfaz de usuario es una representación inicial de las pantallas que el software mostrará al usuario.
- ▶ Estas pantallas muestran la distribución de diferentes elementos que permitirán al usuario interactuar con el sistema pero que no ofrecen ninguna funcionalidad implementada.

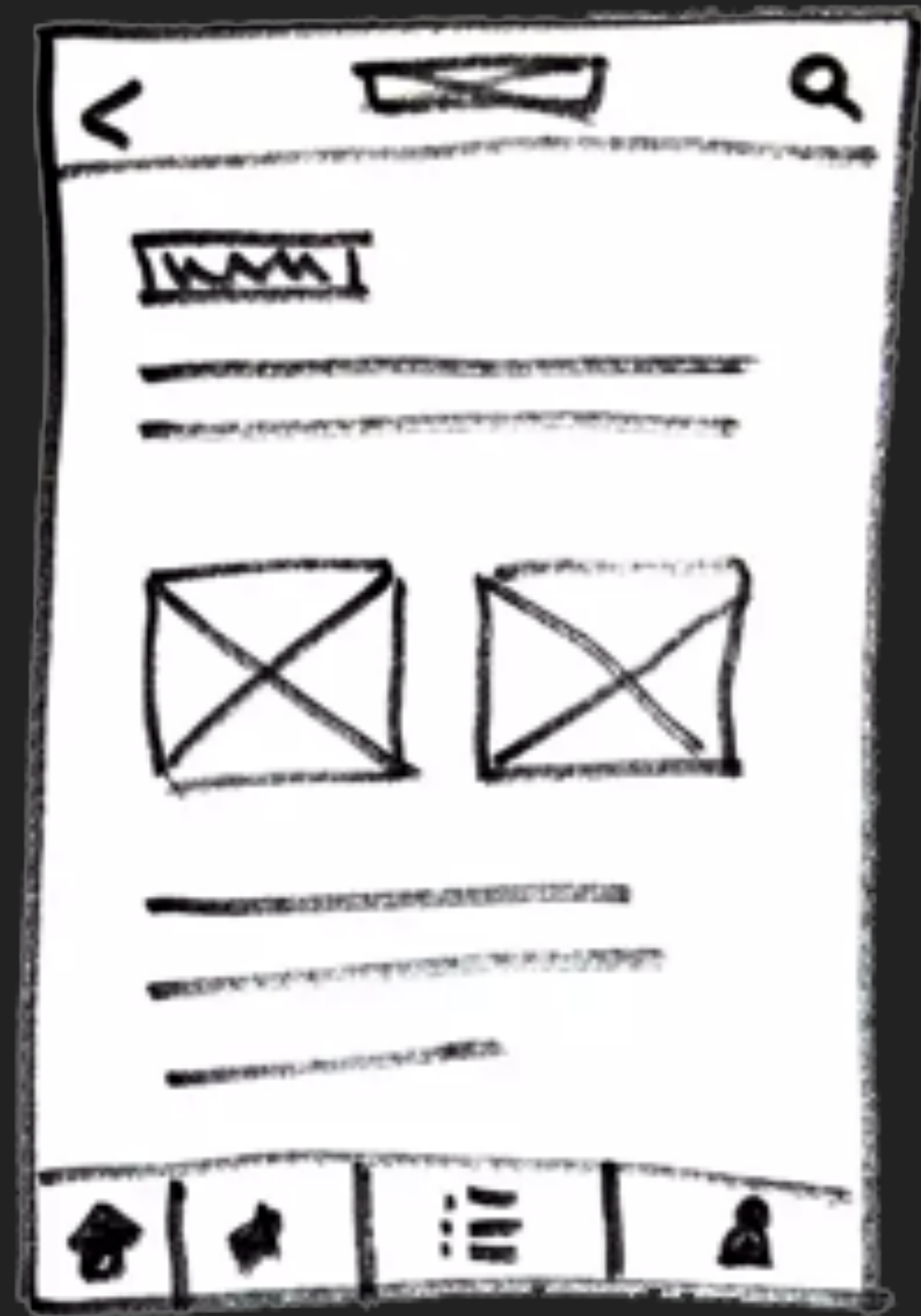
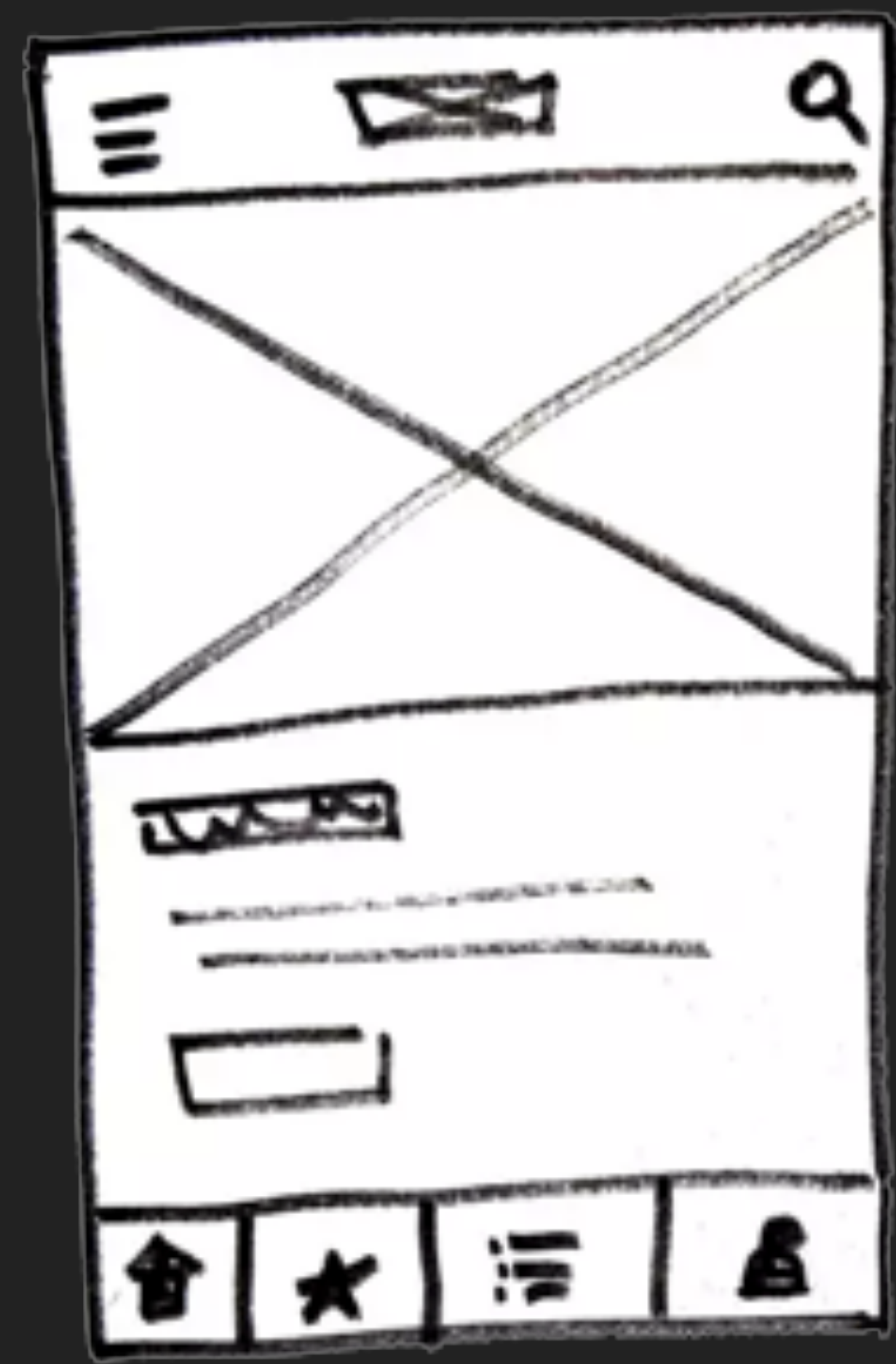
PROTOTIPO DE INTERFAZ

- ▶ ¿Por qué necesitas hacer prototipos?
 - ▶ Explicar cómo será la aplicación al cliente y que estos puedan hacerse una idea real de cómo será una vez que se esté desarrollado el sistema.

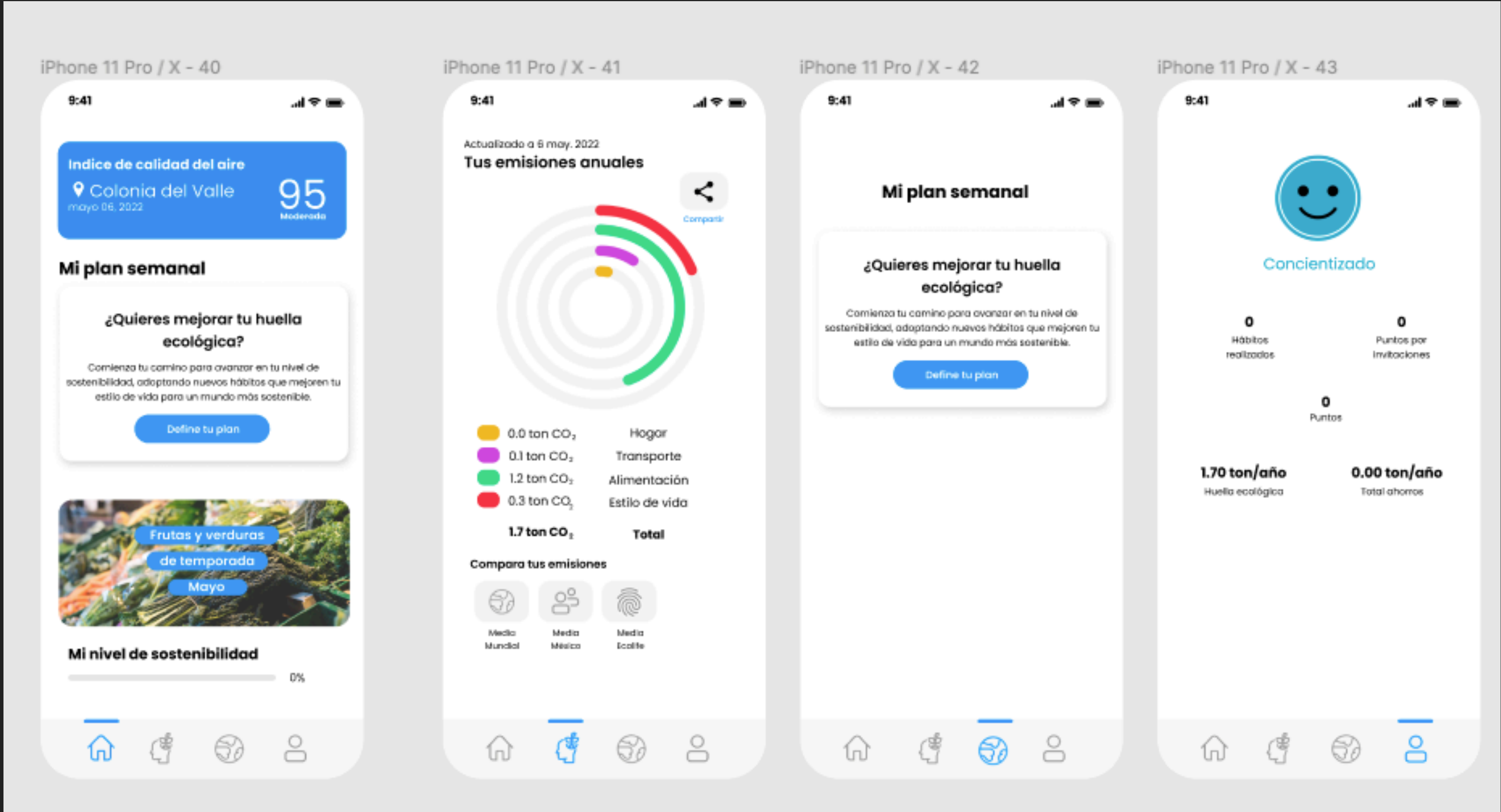
PROTOTIPOS DE BAJA Y ALTA FIDELIDAD

- ▶ **Baja fidelidad:** Se dice que es un prototipo de baja fidelidad cuando no se tiene el contenido final, no tiene diseño visual o no contiene todas las interacciones detalladas.
- ▶ **Alta fidelidad:** Se dice que es un prototipo de alta fidelidad cuando se acerca a cómo se verá el diseño una vez que este se desarrolle por completo.

PROTOTIPOS BAJA FIDELIDAD



PROTOTIPOS ALTRA FIDELIDAD



PROTOTIPO DE INTERFAZ

- ▶ Para diseñar las pantallas se puede usar desde papel y lápiz, código HTML, o una herramienta que lo facilite.



CASOS DE PRUEBA PARA LOS REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

- ▶ Los casos de prueba para cada caso de uso se documenta en una tabla.
- ▶ Un caso de prueba identifica las entradas al caso de uso y los resultados esperados.
- ▶ Se consideran entradas para flujos normales, alternativos y excepcionales.