



# INGENIERÍA DE SOFTWARE

Especificación de diseño de pruebas

Daniela Beatriz Martínez Montes  
Miguel Emmanuel Muñoz Calderón  
Christopher Luis Fernando Martínez Delgado  
Aldayr Emmanuel Mares Valdez

4.-B

Usuario de Windows

## **Especificación de diseño de pruebas**

En la siguiente plantilla se muestran los datos que se debe de ingresar, los requisitos que debe de cumplir, así como sus características, todo eso en base a la prueba que esté utilizando el desarrollador, se brindan unos ejemplos en base a ciertas pruebas

### 1.-Registra lo que debe probarse

**Alfa:**

- Involucrar la ejecución de partes o todo del sistema en ambientes simulados, con el fin de encontrar errores.

**Beta:**

- Involucra el uso del software en un ambiente real con el fin de encontrar errores.

**De recuperación:**

- Asegurase que una aplicación o sistema se recupere de una variedad de anomalías de hardware, software o red con pérdidas de datos o fallas de integridad.

### 2. –Requisitos

**Alfa:**

- Verificación que el sistema funcione con los requisitos minimos(no hacer pruebas en equipos muy potentes, cuando el usuario terminara instalándolo en un equipo básico)

**Beta:**

- Verificación que el sistema se utilice en el ambiente en que se va a trabajar, no usarlo en un ambiente en donde el cliente no lo pondrá en uso

**De recuperación:**

- Verificar que cuando una condición de falla ocurre, los sistemas alternos o de respaldo puedan tomar control del sistema sin pérdida de datos

### 3.-Planificar proceso

Seguimiento del plan de pruebas, donde ya fue determinado la delegación de responsabilidades y las fechas en donde se realizaran las pruebas

### 4.-Características que deben probarse

**Alfa:**

- Se pone a prueba el sistema en base a los requisitos que el cliente había solicitado con el fin de encontrar los defectos y problemas.

**Beta:**

- Los clientes utilizan el software o visita su sitio que habían solicitado en “alta mar” es decir ya en el entorno en el que debe de funcionar

**De recuperación:**

- Interrupción de electricidad en el cliente.
- Interrupción de electricidad en el servidor: simular o iniciar procedimientos de pérdida de energía para el servidor.
- Interrupción de la comunicación en la red. (desconectar físicamente los cables o apagar los hubs o routers)
- Interrupción de la comunicación con los controladores de disco: simular o eliminar físicamente la comunicación con uno o mas controladores o dispositivos

### 5.-Criterios de aprobación

**Alfa:**

- El programador debe estar presente en la prueba
- El cliente debe ser el que pruebe el sistema
- El programador no debe de interferir cuando el cliente está probando el sistema, solo debe de estar como observador
- El programador debe de apuntar lo errores que aparezcan

**Beta:**

- La prueba debe de llevarse en un ambiente no controlado
- El programador no debe de estar presente
- El cliente debe de probar el sistema en el ambiente en el que se usara
- El cliente debe de apuntar los errores que aparezcan y dárselos a conocer al programador

**De recuperación:**

- El programador debe estar presente en los lapsos en los que el sistema puede llegar a fallar, desde el inicio de la falla hasta el restablecimiento del sistema.
- Estas pruebas deben ser ejecutadas en horas no laborables o en máquinas aisladas.

## **6.-Registro de resultados**

**Alfa:**

- el programador registra los errores y problemas de uso que hayan surgido en la prueba

**Beta:**

- El cliente registra los errores y problemas que hayan surgido y se los hace llegar al desarrollador

**De recuperación:**

- El técnico y programador deben registrar el comportamiento que haya tenido el sistema desde el inicio de la interrupción hasta su restablecimiento.