



WIS TESTING REPORT

Noviembre D05 – Diseño y Pruebas II

19/11/2022

Grupo D03

MARTÍNEZ SUÁREZ, DANIEL JESÚS

danmarsua1@alum.us.es

<https://github.com/danmarsua1/Acme-Courses>

ÍNDICE

RESUMEN	1
HISTORIAL DE VERSIONES	2
INTRODUCCIÓN	3
CONTENIDO	4
CONCLUSIONES	5
BIBLIOGRAFIA	6

RESUMEN

A lo largo del proyecto que se ha desarrollado para la consecución de la asignatura de Diseño y Pruebas II, se han practicado y asimilado una gran variedad de conceptos sobre el testing software.

Dichos conceptos, tanto en el ámbito de formación personal, como en el ámbito laboral, asientan unas bases sólidas y permiten que el alumno se sienta más cómodo y sea más eficiente abordando tareas que tenga que ver con pruebas funcionales y/o tests de rendimiento, para así poder sacar sus propias conclusiones.

HISTORIAL DE VERSIONES

FECHA	VERSIÓN	DESCRIPCIÓN DE CAMBIOS
18/11/22	V1.0	Redacción del informe al completo
19/11/22	V2.1	Revisión del informe

INTRODUCCIÓN

Como se mencionara en entregas anteriores, el *testing* forma una parte importante de un Sistema de Información Web, el cual permite poder detectar errores en el sistema antes de ponerlo en producción y garantizar la calidad de un proyecto.

En este reporte se describirán los conocimientos y competencias que se han adquirido tras realizar todas las tareas relacionadas tanto con el testing como con la monitorización de rendimientos del aplicativo desarrollado.

CONTENIDO

En primer lugar, cabe mencionar que no se poseían tanto conocimiento en desarrollo de pruebas funcionales y/o en monitorización de niveles de rendimiento del software. Estas tareas previas de testing, han facilitado el aprendizaje y la práctica de las mismas para así poder trasladarlas a desarrollos futuros.

Se considera de gran relevancia el buen uso de test funcionales, a ser posible automatizados, tal como se aborda en el presente proyecto, con el motivo de agilizar las pruebas que resulten de interés dentro de la lógica de negocio del aplicativo.

Así pues, también se hará especial hincapié en un correcto análisis del impacto, ya sea positivo o negativo, que el empleo de distintas máquinas pueda tener sobre el rendimiento de dicha aplicación una vez ejecutada.

CONCLUSIONES

Gracias a esta asignatura se ha aprendido a realizar un buen uso de las técnicas de testing antes mencionadas y detalladas, y que se han adquirido y puesto en práctica a lo largo del proyecto.

Con estos nuevos conocimientos y los que ya se tenían, se considera que se ha conseguido una buena base que se va a poder aplicar en futuros proyectos.

BIBLIOGRAFIA

“Intentionally blank”