



CURSO

SOFTWARE TESTING

UNIDAD 2 - Casos de Prueba

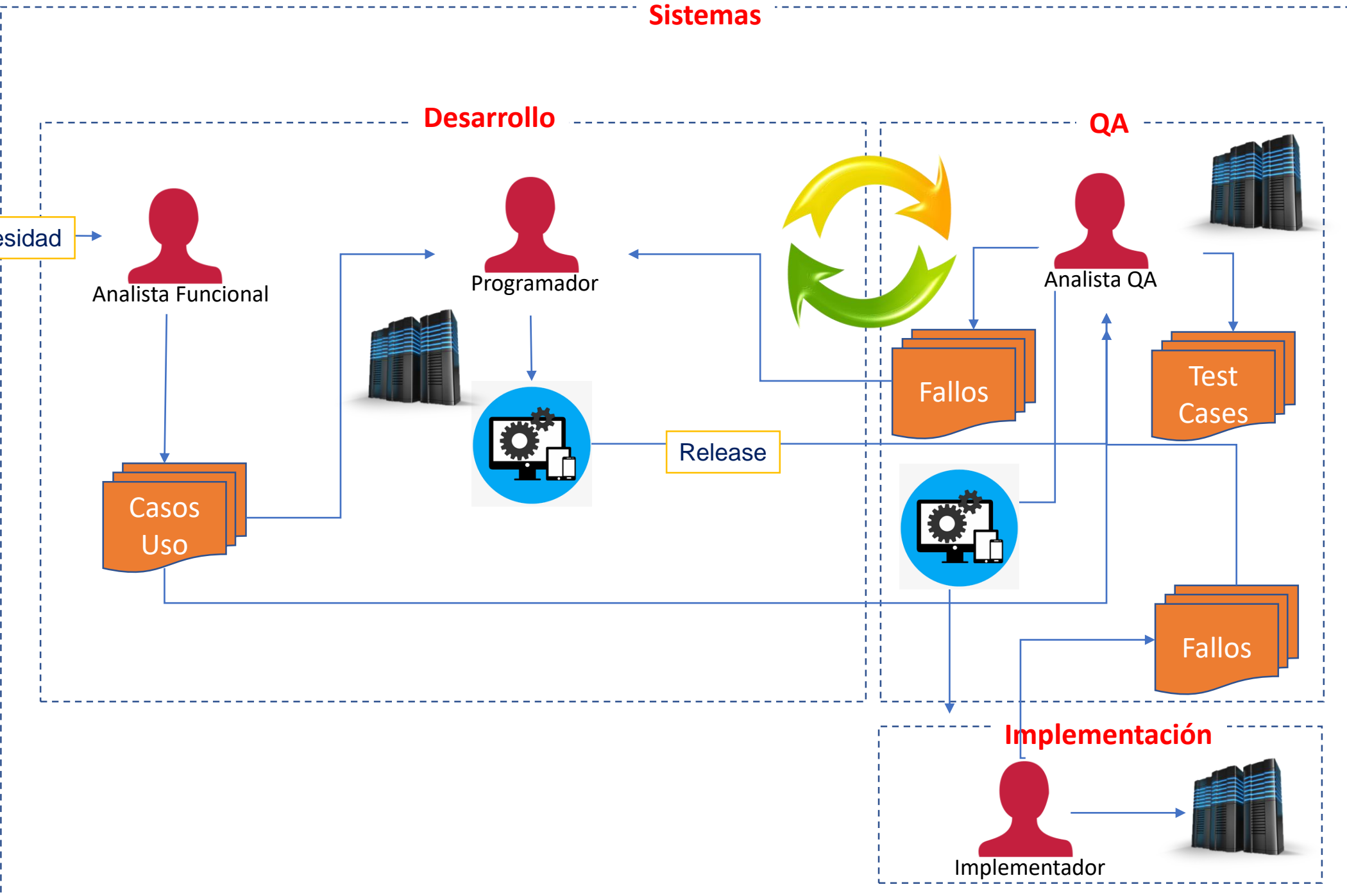


PRESENTACIÓN

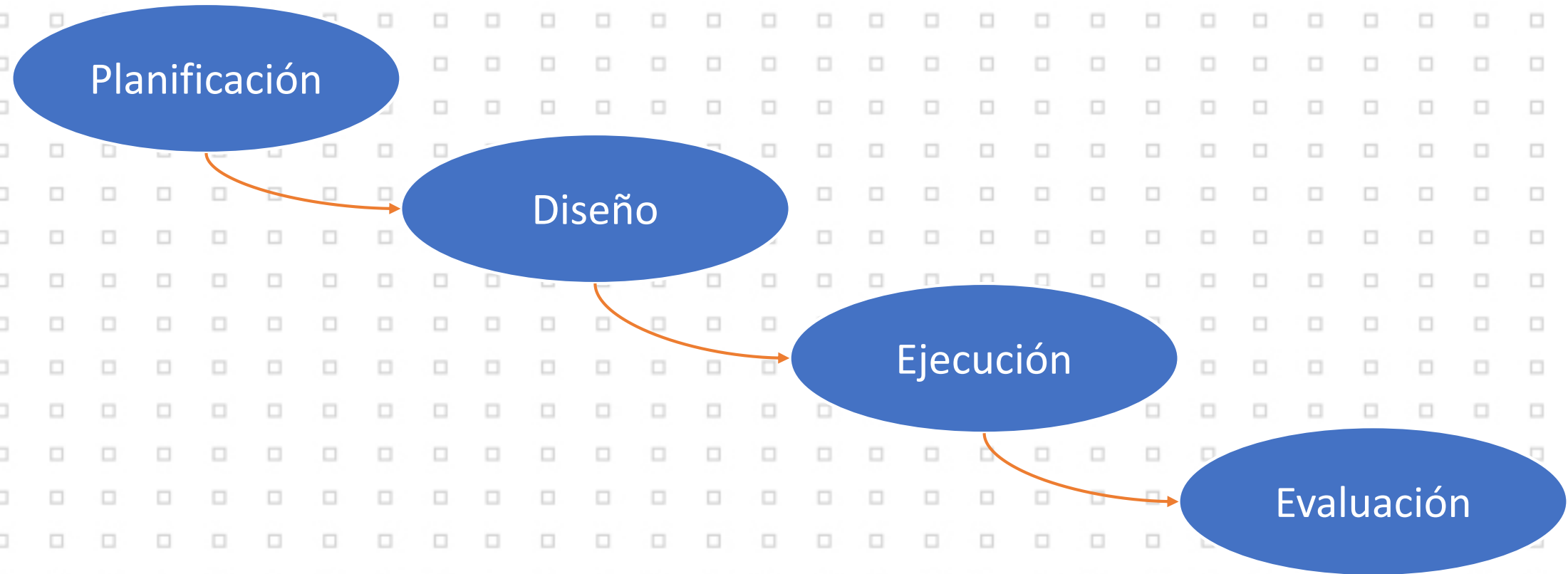
En esta unidad vamos a adentrarnos en el mundo del testing para conocer cómo trabaja el área y vamos a comenzar a desarrollar el concepto de Caso de Prueba

TEMARIO

1. – Ciclo de Vida del Testing
2. – Depuración de errores
3. – Casos de Prueba.
4. – Ejemplos.



Ciclo de vida



Planificación

- Qué probar
- Cuándo probar
- Cuándo detenerse
- Recursos involucrados
- Verificación de especificaciones
- Costos

Diseño

- Diseño de los casos de prueba
- Casuística
- Resultados esperados

Ejecución

- Ejecución de casos de prueba
- Registro de resultados de la prueba

Evaluación

- Generar métricas de:
 - Cobertura de las pruebas (barrido)
 - Ejecución de las pruebas
 - Reportes de defectos

Casos de Prueba

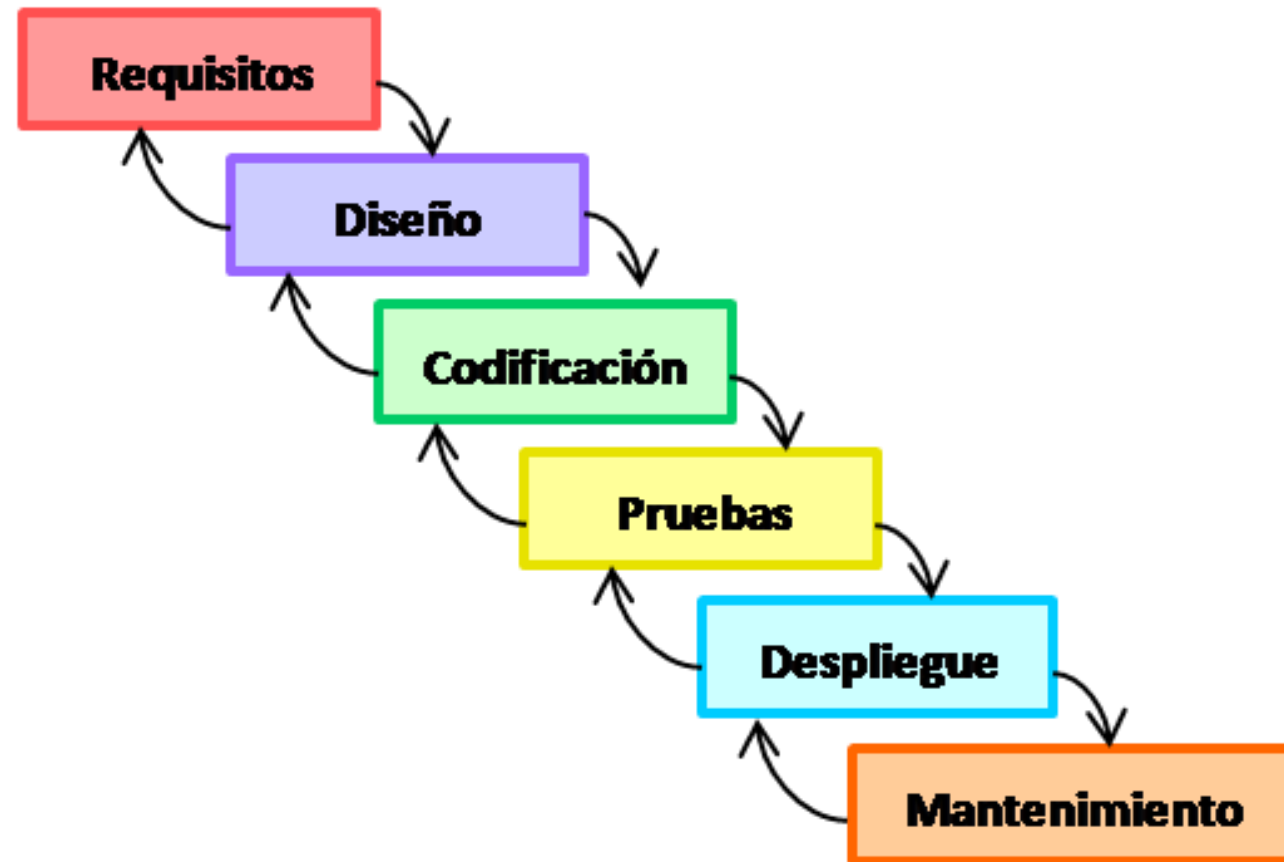
- Casos de Prueba
 - Son conjuntos de condiciones o variables necesarias para determinar si un sistema o una característica del mismo funciona correctamente
- Plan de pruebas
 - Documento donde se especifican las funciones a probar, como serán ejecutadas esas pruebas, quienes serán los responsables y el cronograma para su ejecución

Ciclo de Prueba

- Se denomina así al proceso iterativo de ejecución de las pruebas: Prueba-corrección-vuelta a probar. Si se cuenta con tiempo, lo recomendable es hacer 3 ciclos o más:
 - 1) Completo: Se prueba toda la funcionalidad, comenzando por los casos más prioritarios hasta los menos prioritarios.
 - 2) Alta prioridad: Se prueban los casos que tuvieron defectos en el primer ciclo y nuevamente los casos más prioritarios para validar que siguen funcionando bien.
 - 3) Solo regresión: Se prueba toda la funcionalidad y de ser necesario otros módulos relacionados para confirmar que las correcciones no generaron nuevos bugs.
- Las pruebas deben ordenarse por riesgo (o criticidad) → $\text{Riesgo} = \text{Probabilidad de fallo} * \text{valor de impacto}$

Ciclo de Vida del Software

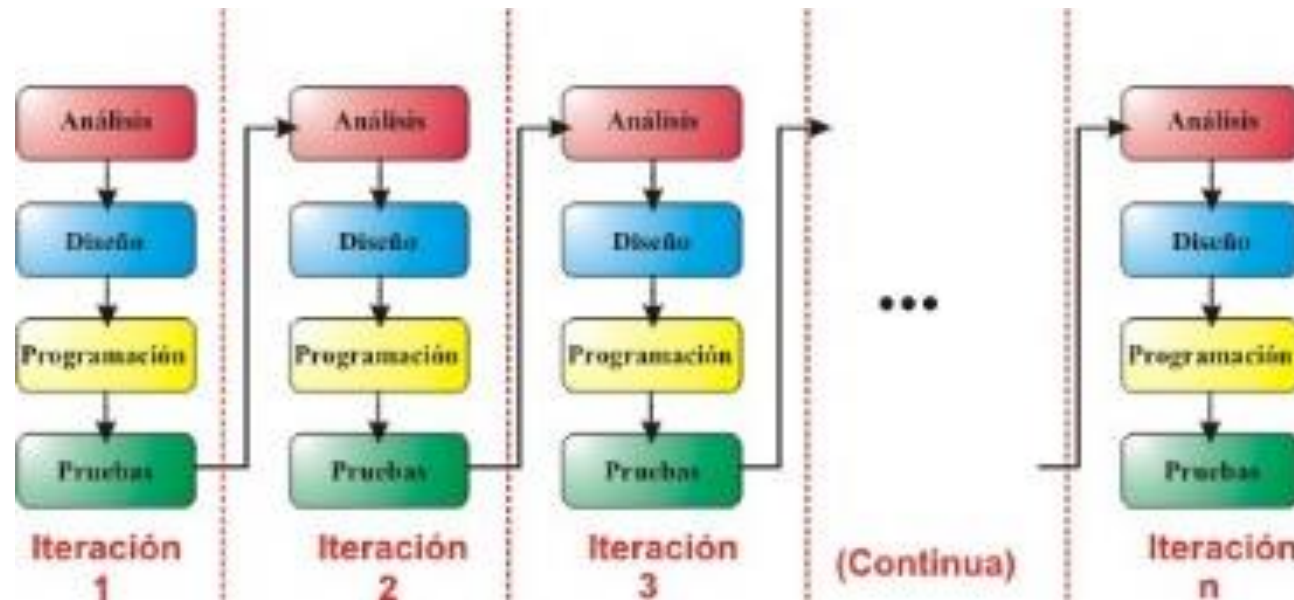
Cascada



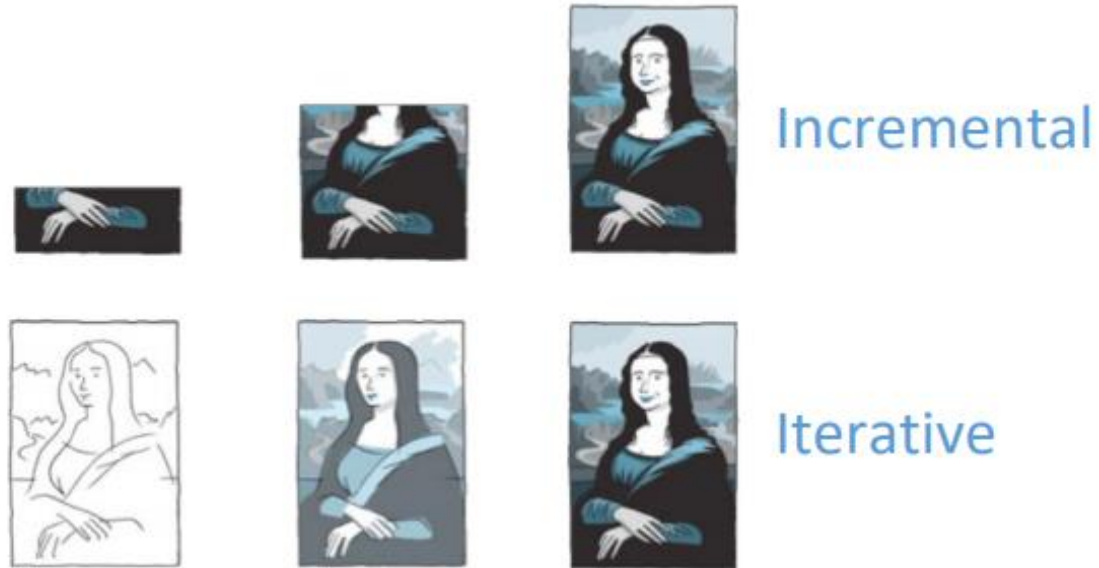
Ciclo de Vida del Software

Iterativo:

Consiste en la iteración de varios ciclos de vida en cascada donde al final de cada iteración se entrega una versión mejorada



Modelos de Desarrollo



Oráculo y Escenarios

- ¿Quien es el Oráculo?
- Test basado en escenarios
 - 2 testers distintos pasos y distintos resultados
- Camino Feliz y Caminos Alternos



Escenarios de Prueba

- En un caso de prueba llamado Navegadores, se podrían incluir tres escenarios de prueba:
- 1: Prueba de inicio de sesión en Chrome
- 2: Prueba de inicio de sesión en Microsoft Edge
- 3: Prueba de inicio de sesión en Safari

Escenarios de Prueba

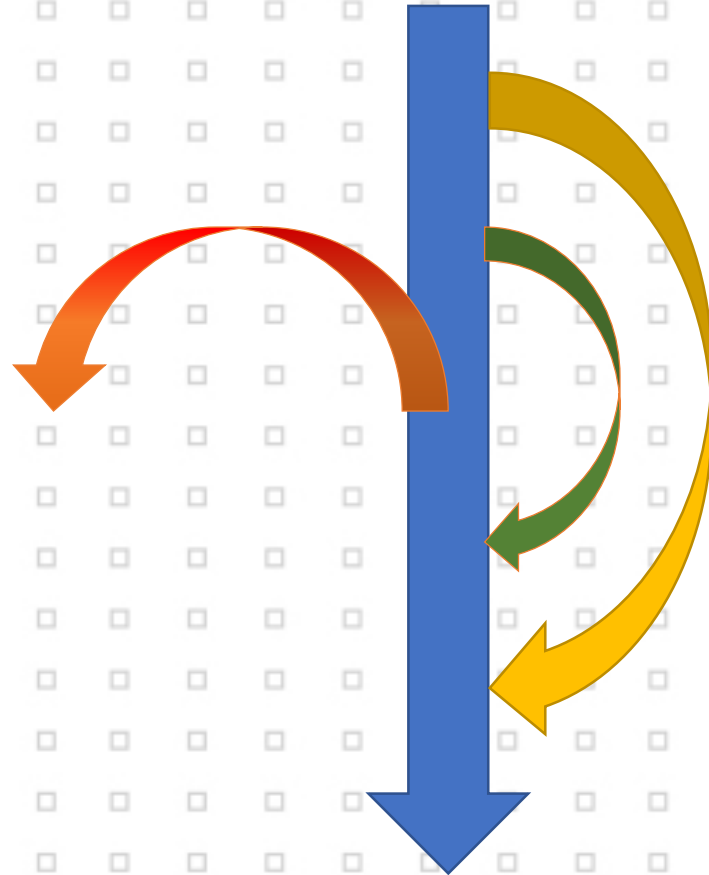
Un escenario es una secuencia de pasos que describen una interacción entre un usuario y un sistema.

Ejemplo:

- 1) El cliente navega en un catálogo y agrega artículos al carrito. Cuando desea pagar, el cliente describe la información de envío (como la dirección donde vive) y de su tarjeta de crédito, y confirma la venta. El sistema verifica la autorización de la tarjeta de crédito e indica que la venta fue realizada exitosamente y envía el comprobante de pago al correo del cliente.
- 2) Idem, pero el usuario ingresa mal el numero de tarjeta.
- 3) Idem, pero el usuario pone un código postal incorrecto en la dirección.

Notar que en todos estos escenarios hay una meta única para el usuario: Comprar un Producto.

Caminos



Suite de Pruebas

- Caso de prueba 1: Iniciar sesión
- Caso de prueba 2: Añadir productos al carrito
- Caso de prueba 3: Ver Carrito
- Caso de prueba 4: Finalizar sesión

PREGUNTAS



PRACTICA

Ejemplo: Test Case de Login Web pagina Cine.ar

Practica: Crear Test Cases de Login Web (buscar en Internet)



Fin de a Unidad 2.