Diseño y Pruebas II

WIS Testing Report

C3.018

Grado en Ingeniería Informática – Ingeniería del Software  
Diseño y pruebas 2

Curso 2023 – 2024

<https://github.com/davidg43/Acme-SF-D>

|  |  |
| --- | --- |
| **Grupo de prácticas: C1.018** | |
| **Autores por orden alfabético** | **Rol** |
| Gavira Serrano, David   * 29510529B * davgavser@alum.us.es | Manager, Developer |
| García Parras, Luis   * 29516772K * luuisgarc@gmail.com | Developer |

# Índice de contenido

[Tabla de versiones](#_5jxk4or0chw8) 3

[Tabla de revisiones](#_ab8ndrnldg1x) 3

[Resumen Ejecutivo](#_wxpr1x8jg0wx)3

[Introducción](#_xpp62xaepwre) 3

Contenido4

[Conclusiones](#_13hed5ve802) 5

Bibliografía 5

# 

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tabla de versiones | | |
| Versión | Fecha | Descripción |
| 1.0 | 16/02/2024 | Versión inicial del documento. |
| 2.0 | 22/10/2024 | Versión actualizada del documento. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tabla de revisiones | | |
| N. Revisión | Fecha | Descripción |
| 1 | 16/02/2024 | D01 |
| 2 | 22/10/2024 | D01-D04(October)GGGG |

# 

# Resumen Ejecutivo

En este documento vamos a tratar y a constatar la experiencia previa a esta asignatura que tenemos como grupo a la hora de testear arquitecturas del tipo WIS, nuestros conocimientos sobre esto y los testeos previos que hemos realizado sobre este tipo de arquitecturas antes de cursar esta asignatura. Consideramos que los conocimientos expuestos en este documento irán en ascenso a lo largo del curso, pues iremos realizando más pruebas de test a medida que avanzamos con el proyecto.

# Introducción

Previamente, comenzaremos definiendo el concepto de qué es una arquitectura WIS y en qué consiste. Resumidamente, una arquitectura WIS es un enfoque de diseño para sistemas de información basados en la web. Se centra en la estructura y la interacción de los componentes de software en un sistema web, incluyendo la presentación, la lógica de negocio y la persistencia de datos. La arquitectura WIS se basa en los principios de la arquitectura de tres capas, donde cada capa tiene una función específica, existiendo así la capa de presentación, que es la interfaz de usuario que interactúa con los usuarios finales. Puede ser una interfaz web, una aplicación móvil, un servicio web, etc.

Después tenemos la capa de lógica de negocio, que contiene la lógica de procesamiento y la manipulación de datos. Aquí se llevan a cabo las operaciones de negocio y se procesan las solicitudes de los usuarios.

Por último tenemos la capa de persistencia de datos, que se encarga de almacenar y recuperar los datos necesarios para el funcionamiento del sistema. Puede ser una base de datos relacional, un sistema de archivos, un servicio de almacenamiento en la nube, etc.

Una vez definida este tipo de arquitectura, es necesario mencionar nuestros conocimientos previos a la hora de testear este tipo de arquitecturas antes de cursar esta asignatura, que se encontraran en el apartado de **Contenido**, junto a las conclusiones en el apartado final del documento **Conclusiones.**

Es necesario mencionar que realizaremos un testeo “natural” del proyecto, esto es, probando la funcionalidad de este como si se tratara de un usuario cualquiera utilizando la interfaz de usuario

# Contenido

# 

Todos los miembros de este grupo tenemos conocimientos previos a la hora de testear este tipo de arquitecturas en otras asignaturas, como fue por ejemplo DP1, donde tuvimos que realizar pruebas a los distintos métodos del servicio y controlador de nuestro videojuego a desarrollar para comprobar sus funcionalidades al completo y asegurarnos de que todo funcionaba adecuadamente. Además, el testeo que realizamos durante DP1 es un testeo similar al que realizaremos durante esta asignatura (E2E, end-to-end) puesto que el objetivo es similar al que teníamos en DP1, que es comprobar que él sistema funciona correctamente de una manera “natural”, es decir, desde el punto de vista de un usuario que interactúa con la interfaz web y comprueba que todo funciona como se espera.

Por esto, consideramos que como grupo tenemos los conocimientos previos y la experiencia necesaria para poder realizar el testeo que se nos pedirá a lo largo del desarrollo de nuestro proyecto sin encontrar mayores complicaciones, siguiendo los procedimientos explicados por los profesores y las transparencias de teoría.

# Conclusiones

Finalmente, concluimos este documento comentando que nuestra experiencia previa testeando este tipo de arquitecturas no es muy extensa, tan solo una asignatura extra, pero durante la cual realizamos muchas pruebas de este tipo de forma exhaustiva, por lo que consideramos que estamos preparados para completar toda la parte de testing del proyecto. Igualmente, esperamos profundizar y aprender lo máximo posible durante el transcurso de esta asignatura y mientras nos encargamos de desarrollar nuestro proyecto. De esta manera, pondremos todo de nuestra parte para ampliar más nuestros conocimientos respecto al testeo de este tipo de arquitectura.

# Bibliografía

Intencionalmente en blanco.