

Pet Store

Plan de Pruebas

Fecha: 22/07/22

Proyecto: Módulo pet

Tester: Edwin Cuadro

Versión: 1.1

Índice

[1 Introducción](#)

[1.1 Referencias /Guías](#)

[2 Contexto de las Pruebas](#)

[2.1 Alcance de la Prueba](#)

[2.2 Fuera de alcance de la Prueba](#)

[2.3 Suposiciones e infraestructura](#)

[3. Riesgos](#)

[3.1 Riesgos de proyecto](#)

[3.2 Riesgos de producto](#)

[4. Estrategia de Prueba](#)

[4.1 Niveles de prueba](#)

1. Introducción

El propósito de este documento es proporcionar la información y el marco requerido e idóneo para planificar y desarrollar las actividades del proceso de pruebas para el módulo pet, perteneciente al back-end de la tienda de mascotas Pet Store.

1.1 Referencias / Guías

- Contextualización del proyecto (Reglas del negocio)
- Especificación / requisitos del proyecto
- Norma ISO29119

2. Contexto de las Pruebas

2.1 Alcance de la Prueba

Se realizarán pruebas a los siguientes elementos:

- Crear una mascota
- Añadir imágenes de la mascota
- Actualizar información de una mascota
- Filtrar por mascotas (estado - id)
- Eliminar una mascota
- Debido a que es el primer módulo del producto no se realizarán pruebas de regresión, en su lugar se validarán cada uno de los elementos que constituyen dicho módulo con los casos de prueba a crear.

2.2 Fuera de Alcance de la Prueba

Las características no funcionales como rendimiento, usabilidad, etc no serán abordadas en esta primera iteración, debido a que es el primer módulo y además que estas pruebas no funcionales serán tercerizadas.

2.3 Suposiciones e Infraestructura

Suposiciones:

- Estaremos trabajando en ambiente QA y este será basado en el ambiente de producción.
- Existirá un banco de mascotas para tener acceso a información para alimentar cada uno de los elementos del módulo.
- Las pruebas unitarias estarán cubiertas por lo menos en un 90%

Infraestructura:

- Se contará con un ambiente QA.
- Tendremos acceso a la base de datos.
- Tendremos entornos de desarrollo y herramientas para ejecutar nuestras pruebas.

3. Riesgos

3.1 Riesgo de proyecto

Los riesgos del proyecto se encuentran basados en las condiciones actuales del equipo y de la organización.

No	Riesgos	Probabilidad (1-5)	Impacto (1-5)	Severidad (P*I)	Plan de Mitigación
1	Retrasos en la implementación de las funcionalidades.	2	5	10	Encontrar la fuente de los retrasos y corregirla cuanto más se pueda.
2	Falta de personal en el equipo de QA	5	5	25	Suministrar personal de ser necesario.
3	Falta de conocimiento de las reglas del negocio	3	5	15	Dar más tiempo para cotejar e introducirse en las reglas del negocio.

3.2 Riesgo de producto

Los riesgos del producto se encuentran basados en las condiciones actuales del desarrollo.

No	Riesgos	Probabilidad (1-5)	Impacto (1-5)	Severidad (P*I)	Plan de Mitigación
1	Conflictos entre módulos	3	5	15	Adelantar pruebas de integración
2	Falta de adaptabilidad o respuesta en otros entornos (navegadores, dispositivos)	4	5	20	Validar las características no funcionales sobre la marcha, además de proporcionar los entornos requeridos para las pruebas
3	Carencias en las características no funcionales	5	5	25	Realizar pruebas no funcionales tan pronto se realice la integración.

Nota: El impacto y la probabilidad se determinan teniendo en cuenta una escala de 1 al 5, donde 5 es el más alto.

4. Estrategia de Prueba

Debido a que el producto se realizará de forma progresiva, es decir, por módulos, la estrategia de prueba elegida es analítica, puesto que nos da la oportunidad de cuestionar los factores existentes y que van surgiendo, para tener insumos y lograr responder de forma reactiva.

4.1 Niveles de prueba

Las pruebas para el módulo Pet incluirán los siguientes niveles de prueba:

- Pruebas de componentes.
- Pruebas de sistema.
- Pruebas de aceptación

