

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL CÓRDOBA



Proyecto Final

Optical Marketing

Ejecución de Pruebas

Profesores:

Zohil, Julio Cesar Nelson

Aquino, Francisco

Jaime, Natalia

Grupo 4:

Carlos Kapica 51482

Rodrigo Liberal 51658

Julián Peker 51395

Fernández David 53063

Contenido

Introducción	3
Pruebas.....	4
Testeo del dispositivo Kinect para verificar sus límites.....	5
Testeo de la velocidad del tráfico hacia el servidor	7
Testeo de velocidad de respuesta y capacidad visual del usuario.....	9
Testeo de adaptabilidad a los cambios estructurales de la interfaz gráfica.....	11
Conclusiones.....	13

Introducción

Este documento describe la ejecución de pruebas determinadas dentro del Plan de Testing. Las mismas permitirán verificar hipótesis, determinar la calidad del software desarrollado, establecer métricas y tomar decisiones.

La mayoría de las pruebas están basadas en la funcionalidad del dispositivo de captura y la interacción del mismo con el sistema de gestión, dado que se ha verificado que era uno de los puntos críticos con mayor probabilidad de error y los mismos debían ser mitigados.

Pruebas

Propósito:	Distancias máximas y mínimas de ubicación entre la persona y el dispositivo, Alturas máximas y mínimas del usuario.
Encargado de Test:	Julián Peker
Fecha:	Fecha de realización del test:. 15-09-2013 19:00:00
Prerequisitos:	El dispositivo debe estar encendido y transmitiendo datos.
Datos de Prueba:	Distancia a tomar en cuenta entre el dispositivo y la persona predefinida por Microsoft: 1,80 m. Altura del dispositivo a probar entre 1 m y 2m.
Pasos:	Pasos a ejecutar de la prueba. Ejemplo: <ol style="list-style-type: none">1. Posicionarse Adelante del dispositivo.2. Esperar que el dispositivo detecte al individuo.3. Interactuar con el dispositivo4. Tomar medidas de largo y altura. Verificar los limites
Notas y Preguntas:	
Resultado Esperado	Altura mínima 1m. Altura máxima 2m. Largo mínimo 1,8 m. Largo máximo 2,70m.
Resultado Obtenido	Altura mínima: 0,9 m y Largo mínimo: 1,3 m y además se obtuvo el largo máximo 2,90 m y altura máxima 2,13m

Testeo del dispositivo Kinect para verificar sus límites.

Altura máxima: 2.13mts



Altura mínima 0.9mts



Si se disminuye la altura (o se aumenta sobre los límites) el dispositivo deja de captar al usuario.



De igual forma ocurre con la distancia a la cual se coloca el usuario



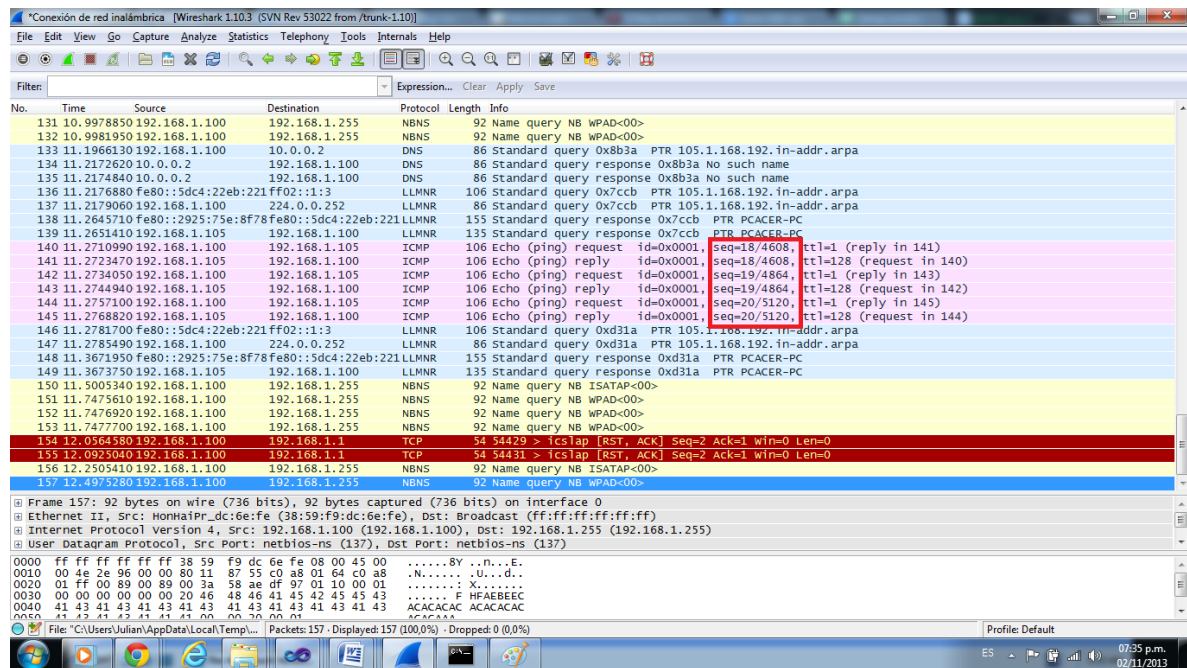
Si se superan los 1,3mts o en su defecto los 2,9mts el usuario dejará de ser captado



Testeo de la velocidad del tráfico hacia el servidor

Propósito:	Verificar el rendimiento desde el puesto interactivo hacia al servidor.
Encargado de Test:	Julián Peker y David Fernandez.
Fecha:	Fecha de realización del test. 09-08-2013
Prerequisitos:	<p>El servidor debe estar conectado y la aplicación transmitiendo datos.</p> <p>Instalar el programa WireShark, entre la funcionalidad se utiliza para analizar los paquetes de una red y el rendimiento de la misma.</p>
Datos de Prueba:	. La unidad de medida que se va utilizar para medir la transmisión: megabits/segundo (mbps)
Pasos:	<p>Pasos a ejecutar de la prueba. Ejemplo:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Iniciar WireShark.2. Acercarse al dispositivo e interactuar con la aplicación.3. Ingresar al catalogo.4. Colocar “Me gusta en algún producto”.5. Analizar la velocidad del flujo de datos.
Notas y Preguntas:	
Resultado Esperado	Se espera un promedio 1,5 mbps para que el flujo sea continuo.
Resultado Obtenido	Se obtuvo un flujo de 4 mbps.

Se verifica que el analizador de tráfico registra una transmisión promedio mayor a 4mbps, lo que permite que el sistema trabaje con fluidez.



Testeo de velocidad de respuesta y capacidad visual del usuario

Propósito:	Verificar el Volumen de carga del Puesto
Encargado de Test:	Rodrigo Liberal.
Fecha:	Fecha de realización del test. 23-08-2010
Prerequisitos:	Tener encendido el Puesto y Servidor Web.
Datos de Prueba:	<p>Cantidad de aplicaciones en el puesto :</p> <p>Poco: 1 campaña</p> <p>Suficiente: 3 campañas.</p> <p>Sobrecarga estimada : 10 Campañas</p>
Pasos:	<p>Pasos a ejecutar de la prueba. Ejemplo:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Desde el sitio web ir creando campañas para verificar el límite permitido.2. Verificar el comportamiento del puesto a medida que se agregan las campañas.3. Delimitar el número máximo de campaña que un puesto admite.4. Se debe elegir algún producto.5. Se debe colocar “Me Gusta” sobre el artículo seleccionado.
Notas y Preguntas:	
Resultado Esperado	Se esperaba al menos sean tres campañas.
Resultado Obtenido	El puesto se comporto correctamente hasta 10 campañas, generándose una notoria lentitud aumentando dicho número y tornándose confuso visualmente.

Se prueba el sistema con un catálogo y funciona correctamente.



Botines de Fútbol 2012



Se prueba el sistema con 3 catálogos y funciona correctamente.



Botines de Fútbol 2012



Camiseta Argentina 201



Camiseta Milan 2012



Al testearse con más de 10 catálogos el sistema acusa un retardo en la respuesta siendo que además supera los márgenes “cómodos” de visión, teniéndose que Scrollar (pasar con la mano) a otra pantalla.



Botines de Fútbol 2012



Camiseta Argentina 201



Camiseta Milan 2012



Real Madrid 2012



Bayern Munich 2012



Chelsea 2012



Alemania 2012



Prueba 01



Testeo de adaptabilidad a los cambios estructurales de la interfaz gráfica

Propósito:	Verificar si la interfaz de la aplicación se auto ajusta cualquier tamaño y resolución de pantalla.
Encargado de Test:	Carlos Kapica.
Fecha:	Fecha de realización del test.29-09-2013
Prerequisitos:	Pantalla 19", Pantalla 32" Y Pantalla 42".
Datos de Prueba:	Resoluciones: 1024x768 – 1080x1900 – 1366x768
Pasos:	<p>Pasos a ejecutar de la prueba. Ejemplo:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Encender la aplicación.2. Conectar pantalla de 19 y probar las resoluciones.3. Conectar pantalla de 32 y probar las resoluciones.4. Conectar pantalla de 42 y probar las resoluciones.5. Tomar fotos y comparar el auto ajuste.
Notas y Preguntas:	
Resultado Esperado	La aplicación no se ve afectaba por el cambio de pantalla y resolución.
Resultado Obtenido	Se autoajusto correctamente con las distintas pantallas y resoluciones.



 Seleccione el producto



Botines de Fútbol 2012

1



Predator Absolado Lz Trx Fg

2



F30 Trx Fg

3



11Nova Trx Tf J Leather

4



11Core Trx Fg

5



F10 Trx Tf

6



NitroCharge

Esta prueba permite determinar que el sistema es adaptable a cambios estructurales que serán si lugar a duda uno de las primeras actualizaciones para mantener la estética a través del tiempo.

Conclusiones

Como se indicó en la introducción se haría foco en la interacción y el funcionamiento del dispositivo de captura el cual concentra los mayores riesgos sobre el proyecto. No obstante el proceso de integración ha sido verificado y se han realizado exitosamente las pruebas que eran necesarias para indicar que el sistema funciona correctamente.

A nivel general se puede indicar que tanto los tiempos de procesamiento, adaptabilidad a cambios estructurales y el flujo de información han sido parte de un minucioso proceso de testeo que nos permite certificar la calidad del proyecto realizado y valida las hipótesis que se expusieron al comenzar el mismo.