****

**TÉCNICAS DE PRUEBA DE SOFTWARE**

**PROYECTO FINAL**

**ANDREA MORA OSPINA**

**1153686**

**GUILLERMO CASTILLO**

**1153524**

**ESCUELA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE INGENIERÍA EN SISTEMAS**

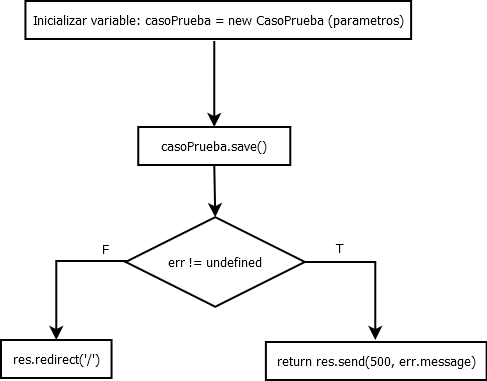
**TULUÁ, JUNIO DE 2015**

**TÉCNICAS DE PRUEBA DE SOFTWARE**

**PROYECTO FINAL**

**TÉCNICA DE CAJA BLANCA:**

La funcionalidad a la que se le aplicó esta técnica de prueba fue a la de creación de casos de prueba. El resultado fue el siguiente:



Aplicando las fórmulas para hallar la complejidad ciclomática tenemos que:

V(G)=1 (V(G) = Número de regiones)

V(G)=4-5+2=1 (V(G) = Aristas - Nodos + 2)

v(G)=0+1=1 (V(G) = Número de nodos predicado + 1)

--Para el caso de prueba, ver aplicación

**TÉCNICA DE CAJA NEGRA:**

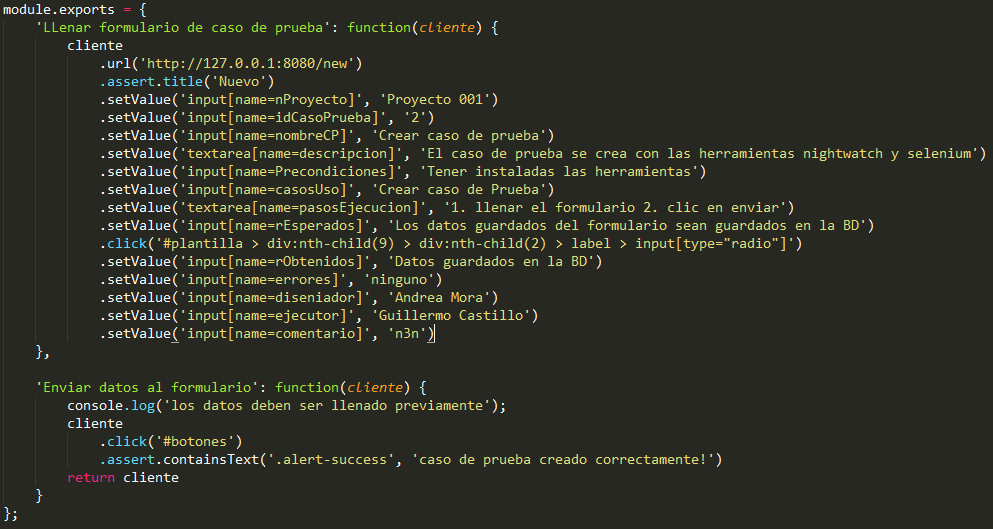
Aplicando a la misma funcionalidad la técnica de caja se obtiene las tablas de partición de equivalencias y la de escenarios





**PRUEBAS AUTOMÁTICAS**

Se aplica a la funcionalidad de la creación de casos de prueba, ayudó mucho para la ejecución de la técnica de caja negra. Se usó el framekork de pruebas para NodeJS que funciona en conjunto con Selenium. Un ejemplo para la creación de pruebas es la siguiente:



La primera prueba llena el formulario con los datos que se le han pasado, mientras que la segunda envía los datos del formulario al servidor y luego verifica que el resultado esperado sea el correcto.

