**DPR Documento de pruebas**

**<SPORT-MARKET>**

Versión Final

|  |
| --- |
| Empresa: SOFT-FLASH |
| Fecha:22/06/2023 |
| Jefe Proyecto: Coronado Alberto Herry |

Área de Software

|  |
| --- |
| Jefe de prueba: Cardenas Jorge |
| Teléfono:78361029 |
| Email: [Jorgecardenas@gmail.com](mailto:Jorgecardenas@gmail.com) |

Área de Software

|  |
| --- |
| Jefe de Software: INArias Salvatierra Daniel Fabricio |
| Teléfono:78024365 |
| Email: fabriciosalvatierraarias@gmail.com |

Lista de responzables

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Rol** | **Organización** |
| **Henrry Alberto Coronado** | Jefe de Proyecto | SOFT-FLASH |
| **Jorge Leonardo Cardenas Almanza** | Encarga de Pruebas | SOFT-FLASH |
| Daniel Fabricio Salvatierra Arias | Ingeniero en Software | SOFT-FLASH |
|  |  |  |

Índice

[1. OBJETIVOS DEL DOCUMENTO 4](#_Toc1026562304)

[2. DOCUMENTOS RELACIONADOS 4](#_Toc1141437573)

[3. REQUISITOS HARDWARE Y SOFTWARE PARA LA REALIZACIÓNDE PRUEBAS 6](#_Toc1635502675)

[3.1. DESCRIPCION DEL ENTORNO DE PRUEBAS 6](#_Toc103867093)

[3.2. RESPONSABILIDADES 6](#_Toc1128189183)

[4. PLAN DE PRUEBAS UNITARIAS 6](#_Toc306029525)

[4.1. ALCANCE DE LAS PRUEBAS UNITARIAS 6](#_Toc46114322)

[4.2. HERRAMIENTAS PARA LA REALIZACIÓN DE PRUEBAS UNITARIAS 6](#_Toc1869638843)

[5. PLAN DE PRUEBAS FUNCIONALES 6](#_Toc2137459832)

[5.1. ALCANCE DE LAS PRUEBAS FUNCIONALES 7](#_Toc1516916611)

[5.2. HERRAMIENTAS 7](#_Toc2075436571)

[6. PLAN DE PRUEBAS DE SEGURIDAD 7](#_Toc370703680)

[6.1. ALCANCE DE LAS PRUEBAS 8](#_Toc374262083)

[6.2. HERRAMIENTAS 8](#_Toc1514045765)

[7. PLAN DE PRUEBAS DE USABILLIDAD 8](#_Toc878234413)

[7.1. ALCANCE DE LAS PRUEBAS 8](#_Toc139923269)

[7.2. HERRAMIENTAS 8](#_Toc848287150)

[8. INFORME DE RESULTADOS DE LAS PRUEBAS UNITARIAS 10](#_Toc399100357)

[9. INVENTARIO DE CASOS DE PRUEBA 10](#_Toc1835321023)

[10. INFORME DE RESULTADOS DE LAS PRUEBAS USABILIDAD 10](#_Toc1949096713)

# OBJETIVOS DEL DOCUMENTO

Este documento tiene un doble objetivo en la primera parte del mismo se elaborará el Plan de Pruebas para el proyecto <SOFT-FLASH>. A través de este Plan se especificarán:

* Los tipos de prueba que se van a realizar equipo de pruebas, Entorno de pruebas, herramientas de pruebas, Datos de prueba, documentación de pruebas
* El alcance de las pruebas el producto que el usuario ingreso, el usuario debe volver al menú principal, el usuario debes ingresa la opción, debe aparecer la dirección de la tienda e información de esta, debes aparecer en la pantalla un mensaje mostrando unas alertas de la opción es invalida y que vuelva a ingresar
* Los grupos que van a participar en el Diseño y Ejecución de las pruebas son
* Los Criterios de Paso / Fallo durante la Ejecución de las Prueba
* Las herramientas que se utilizarán en la ejecución de los diferentes tipos de pruebas
* Los Criterios de Aceptación para las Pruebas de Aceptación del Sistema, definidos en el Acuerdo de Ejecución.

Este documento tiene un doble objetivo en la primera parte del mismo se elaborará el Plan de Pruebas para el proyecto <SOFT-FLASH>. A través de este Plan se especificarán:

* Los tipos de pruebas que se van a realizar.
* El Alcance de las pruebas que se realizarán según su tipo.
* Los grupos que van a participar en el Diseño y Ejecución de las Pruebas.
* Los Criterios de Paso / Fallo durante la Ejecución de las Pruebas.
* Las herramientas que se utilizarán en la ejecución de los diferentes tipos de pruebas.
* Los Criterios de Aceptación para las Pruebas de Aceptación del Sistema, definidos en el Acuerdo de Ejecución.

La segunda parte del documento contiene los resultados obtenidos de la realización de las pruebas

# DOCUMENTOS RELACIONADOS

<🖈 En esta sección se enumeran los documentos relacionados con la implantación del sistema. Siempre se hará referencia como mínimo al Análisis Funcional, peticiones de cambio (que impliquen ampliaciones funcionales) y al Procedimiento de Planificación, diseño y ejecución de pruebas que aplique. >.

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **Descripción** |
| Planilla de casos de prueba | Controlamos los resultados de las pruebas |
| Planilla Prueba Unitarias | Resultado para completar el documento |

**PLAN DE PRUEBAS**

**Sección**

**I**

# REQUISITOS HARDWARE Y SOFTWARE PARA LA REALIZACIÓNDE PRUEBAS

La realización de pruebas Tener dos documentos de Excel y dos de Word para poner los resultados de las pruebas. Tenemos que instalar Microsoft Visual Studio que diga profesional 2022 después instalamos en el mismo visual .Net Core Test Explorer para vincular con Microsoft Visual Studio después de lo que lo tengamos ya listo ponemos el código hacer la prueba Primero compilamos las prueba si es que hay errores Segundo lo ejecutamos la pruebas primer intento5 funciones llevamos nos falta 3 mas creamos otra clase de articulo creamos los métodos 3 ingresar letra enprecionombre ocupado ingresa datos vacío tenemosvamos y buscamos a program la función copiamos control c y lo metemos a la class1.cs lo pegamos el articulo que copiamos articulo esta declarado y sobre datos articulo el vector copiamos la clases del articulo menos no podemos meter consolas caso de prueba si se ingresa los precios pegamos para crear los artículos va a leer toda la lista para que pegue ese valores nuevo articulo .serie y ahí x aquí deberán retornarnos un articulo lo que queremos que retorne son dos cosas el mensaje y el articulo se coloca vamos a cambiar la función la formula madre retorna un articulo no necesitamos que ingrese solo necesitamos

## DESCRIPCION DEL ENTORNO DE PRUEBAS

Vamos a probar contenido si la memoria articulo es igual a la serie que nos retorna se va a mantener si me moría articulo hacer recorrida es igual a x punto nombre que no y retorne el mensaje necesitamos hacer otro if vamos a revisar los articula no podemos ingresar una letra a esta función si x es igual es precios = x. precio dólar \*7

Que sea precio no igual camisa. serie =10011; nuevo artículo es igual a = 50 que estamos esperando aquí un storing función uno datos artículos el de ser vamos a class1.cs vamos hacer nuevos articulo y ocupado

Después de eso los datos vacíos y el estor no había problema esto no es un char no es un string es un entero igual.; que le sale error y no es valido es c ++ es como vacío borramos esto si es que son iguales y nos van a. Salir en c ++ si correria ahora. Vamos a aprobar si sale verificado y hay dos errores hay que verificar Probaremos el plan de prueba

# PLAN DE PRUEBAS UNITARIAS

## ALCANCE DE LAS PRUEBAS UNITARIAS

En las pruebas Unitarias tuvimos que implementar casos de prueba Implementar código, Refactorizar la cobertura La siguiente funcion agregar articulo copiamos esta función abrimos llave copiamos espacios pegamos espacio son 2 métodos primero stringNoCoincideConEltxt el otro TxtRepetido vamos a program ya que solo nos falta dos funciones agregar articulo siempre que funciones todo va a estar bien

Las pruebas unitarias se ejecutarán durante la codificación del sistema para verificar, principalmente:

* Mantenimientos de entidades de negocio.
* Generación de informes.
* Pantallas.
* Autenticación.
* Autorización.

## HERRAMIENTAS PARA LA REALIZACIÓN DE PRUEBAS UNITARIAS

Las Herramientas que utilizamos son dos Excel plantilla de plantilla de casos de prueba PPU PROY plan de Pruebas Unitarias y dos documentos de Word documento de pruebas DPR Documento de pruebas Plantilla de Plan de Pruebas de Software Resultado de las pruebas Unitarias que hemos hecho. Hemos utilizados una guía de MICROSOFT de cómo realizar pruebas unitarias con .NET.

# PLAN DE PRUEBAS FUNCIONALES

El plan de prueba funcionales que se va a seguir con el proyecto SPORT-MARKET En este Plan se describe:

* El Alcance de las Pruebas Funcionales que se van a realizar (en casos de uso).
* Planificación de las iteraciones en las que se diseñan y ejecutan las pruebas, así como el grado de criticidad para dimensionar el esfuerzo de diseño y ejecución de pruebas.
* Las tareas que realizará el Grupo de Pruebas.
* Las condiciones que se deben cumplir para el comienzo y finalización de las pruebas.
* Las herramientas de gestión y técnicas utilizadas para diseño y ejecución de las pruebas.

>

## ALCANCE DE LAS PRUEBAS FUNCIONALES

Navegación y flujo del usuario: Se verificará que la navegación en el catálogo deportivo sea fluida y que los usuarios puedan moverse fácilmente entre las diferentes secciones y páginas del software.

Búsqueda de productos: Se evaluará la funcionalidad de búsqueda para garantizar que los usuarios puedan encontrar rápidamente los productos que desean.

Visualización de productos: Se verificará que los detalles de los productos, como imágenes, descripciones, precios y especificaciones técnicas, se muestren correctamente y de manera coherente.

Carrito de compra: Se probará la funcionalidad del carrito de compra, incluyendo la adición y eliminación de productos, el cálculo correcto de precios y descuentos, la gestión de cantidades y la actualización de la información del carrito. Gestión de cuentas de usuario: Se evaluará la funcionalidad relacionada con la gestión de cuentas de usuario, como el registro, inicio de sesión, recuperación de contraseñas y actualización de información personal.

## HERRAMIENTAS

En herramientas de software hemos ocupado Visual Studio Profesional 2022 y Visual Studio Code para realizar el código y realizar las pruebas unitarias. GitHub para respaldar nuestro avance y por seguridad añadimos tokens para que solo los miembros tengan acceso. Word y Excel para documentar los avances.Discord y WhatsApp para videoconferencias y reuniones con el cliente.

En herramientas de hardware hemos ocupado una laptop HP con Windows 11 para realizar el código por su rapidez y economizar. Para las pruebas hemos usado una laptop ASUS TUF GAMING por su potencia, velocidad y que gracias a sus características puede correr software pesado y demandante de recursos y finalmente hemos utilizado una MAC por su ecosistema y probar si la app funciona ya que el OS de MAC se acerca a Linux por la manera de trabajo.

# PLAN DE PRUEBAS DE SEGURIDAD

Plan de pruebas de seguridad

* Objetivo de las pruebas de seguridad:

El objetivo principal de estas pruebas es identificar y evaluar posibles vulnerabilidades de seguridad

* Alcance de las pruebas:

Se enfocarán en los aspectos de seguridad del software, incluyendo la autenticación autorización cifrado de datos, protección contra ataques comunes ejemplos inyecciones de código SQL o XSS).

* Entorno de pruebas:

Se utilizará un entorno de pruebas separado del entorno de producción para minimizar cualquiera impacto negativo en el sistema

* Casos de prueba:

Se desarrollarán los casos de prueba para cubrir los diferentes aspectos de seguridad identificados. Estos casos de prueba puedan dar lugar a posibles vulnerabilidades como intento no autorizados manipulación de datos.

* Procedimiento de pruebas:

Se realizará en las siguientes etapas: Identificación y autenticación, Autorización y control de acceso, Protección de datos, Prevención de ataques, Gestión de sesiones.

* Registros de resultados:

Se registrarán todos los hallazgos encontrados durante las pruebas, incluyendo descripción gravedad pasos de reproducción y recomendaciones de solución

* Acciones correctivas: Una vez finalizadas las pruebas se implementarán las acciones correctivas necesaria para abordar las vulnerabilidades y los problemas de seguridad identificados

## ALCANCE DE LAS PRUEBAS

Debemos definir el alcance, determinar la estrategia, Determinar tipos y niveles de pruebas.El alcance de prueba de seguridad es que el primer caso el usuario debe ingresar el producto que el desea. El segundo caso usuario elegirá la opción de volver al menú del principal. El tercero caso del usuario ingresara en la opción de confirmar el producto. El cuarto caso usuario ingresara una opción invalida. El quinto caso si el usuario elige un producto y luego quiere cambiarlo entonces debe elegir la opción de cancelar su confirmación y el programa debe llevarlo al menú anterior.

## HERRAMIENTAS

Las herramientas que vamos a ocupar

<🖈En este apartado se identifican las herramientas que se utilizarán para la gestión y realización de las pruebas de seguridad>

# PLAN DE PRUEBAS DE USABILLIDAD

* El objetivo de las pruebas de usabilidad:

Es evaluar la usabilidad y la experiencia del usuario en el software del catálogo sport con el fin de identificar y solucionar posibles problemas que afecten la facilidad de uso la eficiencia y la satisfacción del usuario.

* Alcance de las pruebas:

Se centrarán en la interfaz de usuario la navegación la busque de productos, la presentación de la información, el proceso de compra y cualquier otro aspecto relevante para la usabilidad del software.

* Perfil de los Usuarios: Se definirán perfiles de usuarios representativos del Publico objetivo del catálogo sport teniendo en cuenta sus características demográficas, conocimientos técnicos y experiencia previa en el uso del software similar.
* Procedimientos de pruebas: Se realizará en las siguientes etapas que son Realización de escenarios de pruebas Recolección de cometarios y retroalimentación.
* Registro de resultados Encontrados durante las pruebas incluyendo problemas de usabilidad dificultades de los usuarios sugerencias de mejora y comentarios relevantes.
* Acciones correctivas: Basándose en los resultados de las pruebas se implementarán las acciones correctivas necesarias para mejorar la usabilidad del software.
* El equipo de trabajo consta de 3 miembros un encargado de pruebas un jefe de proyecto y un ingeniero de software. El jefe de proyecto está encargado de controlar que la prueba se realice siguiendo la documentación correspondiente. El encargado de prueba se encarga de realizar el espacio de pruebas unitarias. El ingeniero de software se encarga de realizar la prueba y documentar los resultados.

## ALCANCE DE LAS PRUEBAS

El equipo de pruebas va a evaluar rendimiento y navegación.

Hemos realizado la aplicación para que funcione en Sistemas Operativos como MAC, WINDOWS, LINUX y sus distintas distribuciones.

La aplicación por el momento no es global, esta destinada para un país, y solo está disponible en Español.

## HERRAMIENTAS

En herramientas para la comunicación de todo el equipo, hemos ocupado Discord para videollamadas, para mensajes hemos utilizado WhatsApp.

En herramientas de análisis de usabilidad hemos ocupado Microsoft Excel 2021 para tabular y analizar los datos recopilados durante las pruebas.

En dispositivos hemos ocupado 3 laptop, una laptop HP, una MAC y una ASUS TUF GAMING.

**Sección**

**II**

**RESULTADOS DEL PLAN DE PRUEBAS**

# INVENTARIO DE CASOS DE PRUEBA















