Santiago lopez  
Plan de pruebas

25/11/2023

# INTRODUCCIÓN

## PROPÓSITO

El presente documento tiene por objeto verificar el plan de las pruebas adquiridas previstas para ser realizadas en el sistema, así como el procedimiento a seguir para su ejecución.

## ALCANCE

Una vez que se ha confirmado la integridad del sistema y se han verificado sus errores de relación entre módulos, métodos, clases y objetos, se realizan pruebas de verificación de requisitos, que incluyen las acciones realizadas por el usuario y la salida de vuelta por el sistema, por lo que se ha verificado que todos están dentro de la especificación de requisitos. El propósito es mostrar cómo sería el plan de prueba para garantizar la coherencia, la integridad y la especificidad.

# REQUERIMIENTOS DE PRUEBAS

## INTRODUCCIÓN

Este capítulo documenta los requerimientos de prueba durante la fase de pruebas del software.

## FILOSOFÍA DE LA PRUEBA

* + 1. ***GENERALIDADES***

El objetivo principal de las pruebas unitarias de un sistema es establecer un nivel de confianza que permita a los usuarios aceptar el sistema en pruebas de aceptación posteriores.

Las aplicaciones se prueban para cumplir con los requisitos de alto nivel especificados anteriormente y se verifica que las características y la funcionalidad requeridas por los usuarios se cumplan adecuadamente.

* + 1. ***ÁREAS FUNCIONALES***

Esta sección describe las áreas funcionales generales que deberán ser probadas como parte de la fase de pruebas del sistema.

* + - * Funcionalidad especificada en Menú principal.
      * Funcionalidad especificada en Menú Mi Colección.
      * Funcionalidad especificada en Pantalla de espera.
      * Funcionalidad especificada Iniciar partida.
      * Funcionalidad especificada Jugar carta
      * Funcionalidad especificada Robar carta.
      * Funcionalidad especificada rendirse.
      * Funcionalidad especificada fin de turno.
      * Funcionalidad especificada Agregar carta.
      * Funcionalidad especificada quitar carta.
      * Funcionalidad especificada Nuevo mazo.
      * Funcionalidad especificada ver colección.
      * Manejo de los datos y transacciones involucradas en las funcionalidades de los puntos anteriores.
      * Rendimiento al ejecutar las funcionalidades.
    1. ***CATEGORÍAS DE RESULTADOS DE PRUEBA***

Esta sección describe las categorías que pueden ser asignadas los resultados de prueba en un Caso de Prueba.

1. **Éxito:** El resultado de la prueba es conforme al resultado esperado.
2. **Aceptable:** El resultado de la prueba indica que el sistema difiere de la especificación aceptada, pero es aceptable, no son necesarios cambios en la aplicación, pero requiriendo un cambio en la Especificación Funcional.
3. **Tolerable:** El resultado de la prueba es incorrecto, la aplicación en prueba trabaja y podría ser aceptada, pero la falla deberá ser rectificada en el periodo de tiempo acordado.
4. **Intolerable:** El resultado de la prueba es incorrecto, y la falla debe ser corregida antes de concluir la fase de prueba.
5. **Error:** El resultado de la prueba observado es correcto, pero el resultado esperado de acuerdo a los scripts de prueba es incorrecto.

## ENTORNO DE LA PRUEBA

* + 1. ***HARDWARE***

2 PCs de desarrollo de pruebas, provistas por el área de sistemas

* + 1. ***SOFTWARE***

En las PCs de prueba deberán estar instaladas las siguientes aplicaciones de software:

* + - * Sistema Operativo Windows 10 pro.
      * Godot 4.1.1 con complemento ‘test\_tool’
      * Visual Studio Code v1.72

*Datos de prueba*

Se desarrollarán y especificarán conjuntos de datos de prueba, tomando las muestras necesarias para la ejecución de las pruebas, de manera que se verifique que cumple con diversos tipos de datos.

## ROLES Y RESPONSABILIDADES DEL EQUIPO DE PRUEBAS

* + 1. ***RESPONSABILIDADES DEL GRUPO DE DESARROLLO***
       - Ejecutar las pruebas unitarias
       - Ejecutar y probar la integración entre nodos
       - Corregir los problemas reportados
    2. ***RESPONSABILIDADES DEL GRUPO DE TESTING***
       - Planificar las pruebas del sistema
       - Configurar el ambiente de prueba
       - Ejecutar las pruebas del sistema
       - Escribir el reporte de test
    3. ***RESPONSABILIDADES DE LA GERENCIA***
       - Proveer recursos
       - Aceptación final y aprobación de la liberación del producto

## REPORTE DE RESULTADOS

Los resultados de la prueba son registrados en un formulario de Registro de Resultados de Prueba, el cual contiene la siguiente información:

* + - Nombre del Nodo
    - Nombre del Caso de Prueba
    - Número Total de Casos
    - Nombre del Proyecto
    - Funcionalidad
    - Versión de la Aplicación
    - Fecha
    - Ejecutado Por
    - Código de Test
    - Tipo de Test
    - Descripción de Caso de Test
    - Pre-Condiciones
    - Paso a Paso (Datos de Ejecución)
    - Resultado Esperado
    - Estado (ver punto 2.2.3)
    - Comentarios
    - ID INCIDENCIA
    - Fecha de Ejecución

## PRUEBAS FUNCIONALES

* + - Revisar la implementación del caso de uso Iniciar Partida.
    - Revisar la implementación del caso de uso Ir a colección.

# ESTRATEGIA DE PRUEBAS

Los tipos de prueba a realizar son pruebas de caso de uso, y pruebas unitarias.

## PRUEBAS POR CASO DE USO

Para las pruebas de casos de uso se probarán en el siguiente orden:

* + 1. Robar carta
    2. Jugar carta
    3. Finalizar Turno
    4. Agregar carta
    5. Quitar carta
    6. Nuevo mazo
    7. Iniciar partida
    8. Ir a colección
    9. ***PRUEBAS DE INTEGRACIÓN***

Se realizarán de manera implícita al realizar las pruebas del caso de uso.

* + 1. ***PRUEBAS DEL CASO DE USO***

Se verificará la correcta implementación de los flujos básicos y alternativos de todos los casos de uso a implementar en la iteración.