**Plan de Pruebas**

Juan Daniel Rodríguez Arevalo

Fundación Universitaria Compensar

Pruebas de software 2

GERMAN ANDRES TOVAR VANEGAS

15 de febrero de 2024

Índice

[1 Introducción](#_wpkq2l6eouv5)

[1.1 Alcance](#_kgqc2tl91mhp)

[1.2 Referencias](#_no08if1ruyss)

[1.3 Glosario](#_em66nwn074nw)

[2 Contexto de las Pruebas](#_gddzrdglyair)

[2.1 Proyecto / Subprocesos de Prueba](#_ulckl5fjlv31)

[2.2 Elementos de Prueba](#_iui6zcbnug8h)

[2.3 Alcance de la Prueba](#_83vp2rthztv3)

[2.4 Suposiciones y Restricciones](#_sjfm4w56srwz)

[2.5 Partes Interesadas](#_xfrgfltmq7vm)

[3 Estrategia de Prueba](#_ihbu12oylofb)

[3.1 Subprocesos de prueba](#_5rx0dot0i9tq)

[3.2 Entregables de Prueba](#_ejy3j7vmtjds)

[3.3 Técnicas de diseño de Prueba](#_1h6xytnvgwhp)

[3.4 Criterio de Finalización y Prueba](#_ja5m1rcyq2iu)

[3.5 Métricas](#_e7nwosqu4ftc)

[3.6 Requisitos del entorno de Pruebas](#_27vktvzb6bw8)

[3.6.1 Ambiente de pruebas](#_jmkpykdi4wif)

[3.6.2 Herramientas de Pruebas](#_3lpwb8rkktdg)

[3.7 Re-testing y regresión de las Pruebas](#_ue7pi1sdvbj3)

[3.8 Criterios de Suspensión y Reanudación](#_ae7l2elf9v3)

[3.8.1 Criterios de suspensión](#_tlif9wns74ji)

[3.8.2 Criterio de reanudación](#_25cedxf1h0yu)

[4 Actividades y Estimados de Prueba](#_uh67caxn2ejg)

[5 Personal](#_e0es1mnaz9pp)

[5.1 Roles, Actividades y Responsabilidades](#_o9uie6d1fkxb)

[5.2 Necesidades de Entrenamiento](#_ib1ry4pzzmc5)

[6 Cronograma](#_pmxeur241vdz)

7 Citas bibliográficas

# 1 Introducción

## 1.1 Alcance

El propósito de este documento es proporcionar la información requerida para planificar y desarrollar las actividades del proceso de pruebas para brindar y garantizar su buen desempeño de la Tienda Online de Dispositivos Móviles.

## 1.2 Referencias

* Especificación de Requisitos del Proyecto.
* ISO 29119.

## 1.3 Glosario

En este documento se utilizan los siguientes términos abreviados:

* tienda online de dispositivos móviles(TODM)

# 2 contexto de las Pruebas

## 2.1 Proyecto / Subprocesos o tipos de Prueba

El sistema de mercado de TODM consta de los siguientes módulos:

* Acceso de usuario.
* Registro de usuario.
* Interfaz de mercado de TODM.
* Carrito de compras.

## 2.2 Elementos de Prueba

Se realizarán pruebas a los siguientes elementos:

* Acceso de usuario.
* Registro de usuario.
* Interfaz de mercado de TODM.
* Carrito de compras.

## 

## 2.3 Alcance de la Prueba

Los factores de la calidad a **PROBAR** son:

## Sitio web:

* revisión general del sitio web, como el filtro, detalles del dispositivo, etc.

## UX:

* Nos enfocaremos que la experiencia de usuario sea de total agrado para todos.

## Productos:

* Aseguraremos que los productos sean realmente productos para comprar en stock.

Factores de la calidad que **NO** vamos a **PROBAR:**

## Calidad del producto:

* No podemos realizar una revisión de la calidad de productos debido a que estos serán publicados o expuestos al mercado por nuestros usuarios con rol de vendedor.

## 2.4 Suposiciones y Restricciones

Suposiciones:

* La TODM se especializa en el manejo de marcas reconocidas de dispositivos móviles para brindar un precio cómodo.

Restricciones:

* El proyecto se ira creando, siguiendo un horario de oficina, 8H diarias.

## 2.5 Partes Interesadas

|  |  |
| --- | --- |
| Cliente | Aprobación del Plan de Pruebas, el Cronograma de las Pruebas y los entregables.  Realización de las pruebas de aceptación (UAT).  Las UAT comenzarán con la versión Beta del producto. |
| Nosotros | Revisión y aprobación del Plan de Pruebas y del Cronograma de Pruebas. |

# 

# 3 Estrategia de Prueba

## 3.1 Subprocesos de prueba

Las pruebas para el TODM incluirán los siguientes subprocesos de prueba:

* Pruebas de componentes.
* Pruebas de integración.
* Pruebas de sistema.
* Pruebas de rendimientos
* Pruebas de seguridad

## 3.2 Entregables de Prueba

Para cada subproceso de pruebas se debe generar la siguiente documentación:

* Plan de pruebas del subproceso de prueba;
* Especificación de Casos de Pruebas
* Informes de Estado de las Pruebas.
* Informe de Finalización del subproceso de prueba.

## 3.3 Técnicas de diseño de Prueba

En este acápite se identifican las técnicas que se utilizarán para el diseño de las pruebas.

* Pruebas de Casos de Uso
* Pruebas Exploratorias

## 3.4 Criterio de Finalización y Prueba

Las pruebas deben alcanzar una cobertura de requisitos del 80%, validando la seguridad del aplicativo web y todos los procedimientos de pruebas deben ejecutarse sin fallas de gravedad 1 (alta).

## 3.5 Métricas

Las siguientes métricas se recogerán durante el transcurso de la ejecución de las pruebas:

* Número de casos de prueba ejecutados.
* Número de incidentes por categoría.
* Número de casos de prueba re-ejecutados.
* Número de incidentes resueltos por categoría.

## 3.6 Requisitos del entorno de Pruebas

### 3.6.1 Ambiente de pruebas

|  |  |
| --- | --- |
| Navegadores | Chrome, Mozilla Firefox |
| Sistemas Operativos | Windows |

### 

### 3.6.2 Herramientas de Pruebas

|  |  |
| --- | --- |
| Herramienta | Función |
| Visual Studio Conde | Revisión y análisis de Código |
| XAMPP | Análisis de datos en BD |
| NodeJS(npm) | Módulos de dependencias para pruebas |

## 

## 3.7 Re-testing y regresión de las Pruebas

Se deben realizar las pruebas de confirmación (re-testing) y regresiones necesarias para cumplir con los criterios de finalización.

Se estima que se realizarán al menos 5 ciclos de pruebas, el último ciclo incluirá una prueba de regresión completa.

## 3.8 Criterios de Suspensión y Reanudación

### 3.8.1 Criterios de suspensión

* La solución no cumpla con las funcionalidades especificadas en el documento de Especificación de Requisitos del Proyecto.
* Una de las características principales contenga un error que impida probar áreas críticas del sistema.
* El entorno de pruebas no sea estable y/o no retorne resultados confiables.

### 3.8.2 Criterio de reanudación

Llegar a un acuerdo entre las partes para reanudar las pruebas o que se hayan solucionado los defectos/problemas encontrados.

# 4 Actividades y Estimados de Prueba

Las pruebas se dividirán en las siguientes actividades principales:

1. Definición de una estructura general de las pruebas por conjuntos de casos de uso a probar.
2. Especificación detallada de los casos de pruebas.
3. Establecimiento del entorno de pruebas.
4. Primer ciclo de ejecución de las pruebas.
5. Segundo ciclo de ejecución de las pruebas (re-test y regresión del primer ciclo).
6. Tercer ciclo ejecución de las pruebas (re-test y regresión del segundo ciclo y pruebas a elementos pendientes del primer ciclo).
7. Cuarto ciclo ejecución de las pruebas (re-test y regresión del tercer ciclo y pruebas a elementos pendientes del segundo ciclo si no se solucionaron en el tercer ciclo).
8. Quinto y último ciclo, ejecución de las pruebas (re-test y regresión del cuarto ciclo y pruebas a elementos de ciclos anteriores para la finalización del producto).
9. Informe de reporte de estado de las pruebas semanal.
10. Informe de finalización de las pruebas.

# 

# 5 Personal

## 5.1 Roles, Actividades y Responsabilidades

Juan Daniel Rodríguez Arevalo: Rol backend para lógica del sitio web, conexión de BD, pruebas e interfaz gráfica.

## 5.2 Necesidades de Entrenamiento

Se necesita una introducción al sistema para los que van a ejecutar las pruebas. Se estima que esta actividad puede tomar 1/5 hora.

# 6 Cronograma

El cronograma general de las pruebas se muestra a continuación.

El cronograma con las actividades detalladas de las pruebas se puede encontrar en la herramienta de gestión de pruebas del proyecto.

A diagram of a project

Description automatically generated with medium confidence

# 7 Citas bibliográficas

* Mkt. (2021, 11 marzo). *Software testing: cinco pasos para elaborar el plan de pruebas*. Trans-TI. <https://trans-ti.com/2021/03/11/software-testing-cinco-pasos-para-elaborar-el-plan-de-pruebas/>
* Quality-Stream. (2021, 23 febrero). *Cómo crear un plan Pruebas de software | Norma ISO 29119* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0anZpU5W0Z8>
* Full Advanced. (2023, 18 julio). *🔥 ¿Cómo hacer un plan de Pruebas?  | Tutorial paso a paso* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=apbxGwdXORA>