Plan de Pruebas

Version <1.0>

Histórico de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 06/12/21 | 1.0 | Revisión del plan de pruebas | Jaime Parada López  Álvaro Sanz Díaz  Pablo Palacios López |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Índice

1. Introducción 1

1.1 Objetivos 1

1.2 Ámbito 1

1.3 Referencias 1

2. Elementos de prueba 1

3. Características que se deben probar 1

4. Características que no se van a probar 1

5. Aproximación 1

5.1 Pruebas funcionales 1

5.2 Pruebas de carga 1

5.3 Pruebas de rendimiento 1

5.4 Pruebas de seguridad 1

6. Criterios para decidir si pasa/falla un elemento 1

7. Criterios de suspensión y reanudación 1

7.1 Suspensión 1

7.2 Reanudación 1

8. Pruebas que se deben entregar 2

9. Tareas de prueba 2

10. Necesidades ambientales 2

10.1 Hardware 2

10.2 Software 2

10.3 Seguridad 2

10.4 Herramientas 2

10.5 Publicaciones 2

11. Responsabilidades. 2

12. Aprobación 2

# Introducción

Incluye referencias a documentos estándar, planes del producto a alto nivel.

## Objetivos

El objetivo de este documento es desarrollar un plan de pruebas valido que nos ayude a probar los distintos elementos de nuestro proyecto.

## Ámbito

Hemos realizado este plan de pruebas sobre Visual Studio.

## Referencias

Proyecto AppForMovies realizado por los profesores de la asignatura Ingeniera del software II

# Elementos de prueba

Versión 1.0 de mi app DreamMusic web service: url por desarrollar

# Características que se deben probar

CU1 – ComprarDiscos - Jaime Parada López

CU2 – DevolverDiscos – Pablo Palacios López

CU3 – RestaurarDiscos – Álvaro Sanz Díaz

# Características que no se van a probar

CU4 – ComprarProveedores – Pablo Sánchez-Guerra Lillo

# Aproximación

Describe la aproximación que se va a utilizar: quien la hace, actividades principales, técnicas y herramientas para cada grupo/característica. ¿Cómo se decidirá si un grupo de características se ha probado satisfactoriamente?

El grupo de testers estará compuesto por: Álvaro Sanz Díaz, Jaime Parada López, Pablo Palacios López. Los cuales realizaremos las pruebas funcionales en visual studio.

## Pruebas funcionales

Se ejecutarán pruebas funcionales con Selenium

## Pruebas de carga

No se realizarán pruebas de carga

## Pruebas de rendimiento

No se realizarán pruebas de rendimiento

## Pruebas de seguridad

No se realizarán pruebas de seguridad

# Criterios para decidir si pasa/falla un elemento

Si las pruebas funcionales desarrolladas en visual studio superan correctamente al menos la mitad de los casos, podremos decir que el elemento pasa. Sin embargo, si es menos de la mitad la consideraremos como que falla.

# Criterios de suspensión y reanudación

Lista de cualquier cosa que pueda causar el paro de las pruebas hasta que se solucione. ¿Qué se debe hacer para volver a comenzar? ¿Qué pruebas se deben hacer en este punto?

## Suspensión

Cuando un elemento no supere la mitad de las pruebas, suspenderemos el resto de las pruebas e implementaremos de nuevo ese elemento.

## Reanudación

Aquel elemento que originalmente dio fallo en las pruebas, una vez las pase, reanudaremos la realización de las pruebas.

# Pruebas que se deben entregar

Pruebas funcionales del proyecto DreamMusic

# Tareas de prueba

Lista de todas las tareas que se necesita preparar para realizar las pruebas. Mostrar dependencias entre tareas, personas necesarias, quien hace cada prueba, cuanto esfuerzo se requerirá y cuando se realizará.

CU1-Comprar discos- De las pruebas funcionales se encarga Jaime Parada López

CU2-Devolver discos- De las pruebas funcionales se encarga Pablo Palacios López

CU3-Restaurar discos - De las pruebas funcionales se encarga Álvaro Sanz Díaz

# Necesidades ambientales

Describe el hardware necesario, software, herramientas de test, laboratorios, etc.

## Hardware

Ordenador portátil Windows 10

## Software

Utilizamos Visual Studio para implementación del código, Azure DevOps para el control de cambios y la gestión del proyecto y Selenium para realizar las pruebas.

## Seguridad

Utilizamos cuentas con diferentes permisos.

## Herramientas

Visual Studio con diferentes paquetes NuGet

## Publicaciones

No realizaremos publicaciones

# Responsabilidades.

Nombrar los grupos o personas responsables del manejo, diseño, preparación, ejecución, testigos, comprobaciones, arreglos, resolución, preparación del equipo (hardware/software), etc.

Cada miembro del grupo es el encargado de las pruebas pertenecientes a su caso de uso, en este Sprint 3 el Scrum Máster será Jaime Parada López

# Aprobación

Realizada por el profesor asignado a la corrección el día de la entrega.