Bloque 2

**1. En proyectos ágiles, ¿cuándo realiza el equipo las pruebas de aceptación?**

**i. En el cierre de cada iteración**

**ii. Después de la finalización de cada iteración**

**iii. Después de una serie de iteraciones**

# a) i, ii

# b) i

# c) i, iii

d) i, ii, iii

## 2. ¿Qué significa la primera práctica de corrección de errores?

a) Solucionar los defectos restantes de la iteración anterior al principio de la siguiente iteración

# b) Una vez que encuentre un defecto, se tiene que detener el desarrollo y resolver este

# c) Resolver todos los errores al final de la iteración

# d) No entregar el software al cliente hasta que todos los errores sean resueltos

## ****3. ¿Cuál es el propósito de endurecer la iteración?****

a) Resolver cualquier defecto persistente y otras formas de deuda técnica

# b) Asegurarse de que el cliente está satisfecho con el nivel de calidad

# c) Hacer retrospectiva sobre el rendimiento del equipo

# d) Sirve de descanso para el equipo

## ****4) En proyectos ágiles, ¿Cuándo debemos transformar las historias de usuario y los criterios de aceptación en especificaciones de requisitos más formales?****

# **a) Si tenemos tiempo de sobra**

****b) En productos regulados y críticos para la seguridad****

# **c) Si el cliente lo solicita**

# **d) Cuando sentimos que es una mejora necesaria**

## ****5. ¿Cuál es el inconveniente de corregir errores en la primera práctica?****

# a) Se pueden dar por desapercibidos algunos errores

# b) No hay ningún inconveniente

# c) La longitud de la iteración se extenderá

d) Una situación en la que se desconoce la cantidad de trabajo total a realizar en la iteración

## 6) ¿Cuál de las siguientes no es una declaración correcta sobre "build-install-fail-rebuild-reinstall"?

# a) Se trata de un ciclo ineficiente resuelto mediante la gestión de la configuración

b) Este es un ciclo ineficiente resuelto utilizando la metodología Scrum

# c) Los informes de pruebas en tiempo real ayudan a deshacerse de este problema

# d) Este es un ciclo ineficiente que ocurre en muchos proyectos tradicionales

## 7) ****¿Qué son las pruebas de validación de características?****

# **a) A menudo se automatizan y pueden involucrar a desarrolladores, evaluadores y partes interesadas en el negocio que trabajan en colaboración para determinar si la característica es adecuada para su uso, para mejorar la visibilidad del progreso realizado y para recibir comentarios reales de las partes interesadas del negocio**

# **b) A menudo automatizando, pueden ser realizadas por desarrolladores o evaluadores, e implica pruebas contra los criterios de aceptación de la historia de usuario**

****c) Por lo general, es manual y puede involucrar a desarrolladores, evaluadores y partes interesadas del negocio que trabajan en colaboración para determinar si la característica es adecuada para su uso, para mejorar la visibilidad del progreso realizado y para recibir comentarios reales de las partes interesadas del negocio****

# **d) Generalmente manuales, pueden ser realizadas por desarrolladores o evaluadores, implican pruebas contra los criterios de aceptación de la historia de usuario**

## 8) ****¿Qué son las pruebas de verificación de características?****

****a) A menudo automatizado, puede ser realizado por desarrolladores o evaluadores, e implica pruebas contra los criterios de aceptación de la historia de usuario****

# **b) Por lo general, es manual y puede involucrar a desarrolladores, evaluadores y partes interesadas del negocio que trabaja la colaboración para determinar si la característica es adecuada para su uso, para mejorar la visibilidad del progreso realizado y para recibir comentarios reales de las partes interesadas del negocio**

# **c) Por lo general, el manual puede ser realizado por desarrolladores o evaluadores, e implica pruebas contra los criterios de acepción de la historia de usuario**

# **d) A menudo se automatiza y puede involucrar a desarrolladores, evaluadores y partes interesadas del negocio que trabajan en colaboración para determinar si la característica es adecuada para su suso, para mejorar la visibilidad del progreso realizado y para recibir comentarios reales de las partes interesadas del negocio**

## 9. ****¿Cuál es el riesgo de tener uno o más probadores integrados dentro del equipo, realizando muchas de las tareas de prueba?****

****a) Perdida de independencia****

# **b) Presión de tiempo**

# **c) Falta de compresión de las nuevas características del producto**

# **d) Problemas de relación con las partes interesadas del negocio y los desarrolladores**

## 10. ¿Cuál de las siguientes es una ventaja de retener equipos de prueba totalmente independientes y separados, y asignar probadores a pedido durante los últimos días de cada sprint?

# a) Relaciones sólidas con los miembros del equipo

# b) Problemas de relación con las partes interesadas del negocio y los desarrolladores

c) Se preserva la independencia

# d) Buena compresión del producto

## 11. ¿Cuál de las siguientes opciones no es una desventaja de retener equipos de prueba totalmente independientes y separados, y asignar probadores a pedido durante los últimos días de cada sprint?

# a) Presión de tiempo

# b) Falta de compresión de las nuevas características del producto

# c) Problemas de relación con las partes interesadas del negocio y los desarrolladores

d) Los desarrolladores pierden el sentido de la responsabilidad por la calidad

## 12. ****Cuál de las siguientes** **NO es el propósito de comunicar el estado de la prueba, el progreso y la calidad del producto****

# **a) Hacer que los evaluadores sean más efectivos y eficientes a través del uso compartido automatizado del estado**

# **b) Mide la calidad del producto a través de encuentras a clientes, utilizando varias métricas**

****c) Usar métricas para recompensar, castigar o asilas a los mientras del equipo****

# **d) Haga visible el progreso hacia la finalización de la iteración/liberación a través del gráfico de evolución**

## 13. ****El cambio es inevitable en el proyecto ágil. Durante la 6ª iteración, el cliente solicitó realizar cambios en las características desarrolladas y probadas anteriormente. Dentro del marco de tiempo más corto y los cambios constantes, ¿cuál de los siguientes tendría un impacto ya que los probadores necesitan revisar los casos de prueba más antiguos y las versiones de software correspondientes?****

****a) Diseño de pruebas y estrategia de implementación****

# **b) Grabar gráficos**

# **c) Reunión diaria**

# **d) Retroalimentación temprana y frecuente al cliente**

## 14. ¿Por qué los evaluadores necesitan revisar los casos de prueba regularmente para agregar, modificar, eliminar o categorizar casos de prueba?

## i. No es posible ejecutar todos los casos de prueba, especialmente después de varias iteraciones

## ii. Los probadores obtienen una buena comprensión de cómo ha evolucionado el software a través de iteraciones anteriores

## iii. Debido a la rotación excesiva de código, los casos de prueba pueden volverse ineficaces o fallar

## iv. para comprobar si otros evaluadores han realizado cambios en los casos de prueba de trabajo

# a) i y ii

b) i y iii

# c) ii y iii

# d) iii y iv

## 15. ****¿Qué es cierto con respecto al flujo de pruebas durante una iteración?****

# **a) Prueba de verificación de compilación > Prueba unitaria > Prueba de aceptación**

****b) Prueba unitaria > Prueba de aceptación > Prueba de verificación de compilación****

# **c) Prueba de aceptación > Prueba de verificación de compilación > Prueba unitaria**

# **d)** **Prueba de aceptación > Prueba unitaria > Prueba de verificación de compilación**

## 16. ****5 días antes del final de una iteración, se ha detectado un error importante, rompiendo una serie de funcionalidades. Se ha convocado una reunión para debatir esta cuestión. ¿Qué es la contribución de un tester en esta materia?****

# **a) Dado que los desarrolladores rompieron el código, aconsejar al desarrollador que solucione sus problemas**

****b) Pensar en formas para resolver el problema siguiendo el pensamiento de que los errores se resolverán eventualmente****

# **c) Proporcionar información a las partes interesadas para demostrar que no es culpa del equipo de pruebas**

# **d) Dejar que la gerencia decida qué curso de acción deben tomar los tester**

## 17. Después de realizar pruebas unitarias, pruebas de aceptación y pruebas de cordura****, el equipo ágil confía en que el producto es estable y pueden pasar al lanzamiento. ¿Cómo debe interpretar un probador la situación?****

# a) Detener las pruebas ya que el equipo está satisfecho con estas

# b) Retrospectiva sobre como continuar este éxito en el futuro

c) La ausencia de error no significa que no haya error. El rendimiento del producto podría ser mejorado

# d) Ninguna de las anteriores

## 18. ****Al crear casos de prueba, un probador necesitaba información adicional que faltaba en la documentación de requisitos escritos. ¿Cómo hará un probador para crear esos casos de prueba?****

# **a) Confíe en su experiencia para desarrollar casos de pruebas**

# **b) Usar su propia intuición para descubrir qué podría ser**

# **c) Confíe en la documentación escrita**

****d) Solicite información directamente al representante comercial, al cliente y otro miembro del equipo****

## ****19. Durante la programación de tareas, ¿qué debe hacer un probador?****

# a) Realizar análisis de riesgos del proyecto

b) Asegurarse de que toda l atarea de prueba se ha programado para iteraciones y lanzamientos

# c) Realizar análisis de riesgos del producto

# d) Revisar qué tareas se le han asignado

## 20. ****Después de encontrar un defecto importante, ¿cuál es el papel de un probador para resolver el error?****

****a) Trabajar con el desarrollador para resolverlos****

# **b) Es un trabajo de desarrollador para resolver errores, por lo que no es necesario colaborar**

# **c) Continuar probando sin pensar en el defecto**

# **d) Buscar errores similares en el sistema**

## 21. ****¿Qué metodología ágil implica 'pairing'?****

****a) Programación extrema****

# **b) Kanban**

# **c) Scrum**

# **d) Retrospectivo**

## 22. ****¿Qué representa una historia de usuario en un modelo ágil?****

****a) Especificaciones de requisitos empresariales****

# **b) Casos de prueba**

# **c) Plan de pruebas**

# **d) Diseños de pruebas**

## 23. La mayor parte de las pruebas manuales en ágil se realizan usando....

## i. Técnicas de caja negra

## ii. Técnicas de caja blanca

## III. Técnicas basadas en la experiencia

## IV. Técnicas basadas en defectos

# a) i, ii

b) iii, iv

# c) i, iii, iv

# d) i, ii, iii, iv

## 24. Antes de lanzar el software, al final de todas las iteraciones, todas las dimensiones de cobertura han sido medidas, informadas y satisfechas; la consecuencia del riesgo restante se entiende y está dentro del nivel aceptado; y el costo superaría la ganancia esperada de esta versión. ¿Cuál sería la mejor opción para el equipo?

a) El total esperado calculado siempre debe ser inferior al costo total. Por lo tanto, reduzca el costo antes del lanzamiento o aumente la venta

# b) La fecha de finalización puede considerarse como una razón importante para usar como criterio de lanzamiento

# c) Dado que todavía quedan riesgos de calidad, se debe realizar más pruebas para mitigar TODOS los riesgos

# d) Ninguna de las opciones anteriores es válida para este equipo ágil

## 25. Para la siguiente historia de usuario:

## "Como estudiante, debería poder volver a tomar cualquier curso con un punto de calificación de C + o inferior"

## Entre los siguientes casos de prueba, ¿cuáles son los casos de prueba relevantes?

## i. Seleccione un curso con una calificación superior a C + e intente registrarse. El sistema debe impedir el registro.

## ii. Seleccione un curso con una calificación inferior a C +. El proceso de registro no debe tomar más de 1 segundo.

## iii. Con diez mil estudiantes, registrar un curso no debe tomar más de 3 segundos.

## iv. Seleccione un curso con calificación C + o inferior. El estudiante debe poder inscribirse en el curso.

## v. Un administrador puede seleccionar un curso con calificación C + o inferior para un estudiante. El administrador debe poder registrar ese curso para este estudiante

# a) i, iii, v

# b) I, ii, iii

# c) i, iv, v

d) i y iv

## 26. ****Para la siguiente historia de usuario:****

## ****"Como empleado, debería poder imprimir mi talón de pago".****

## ****TC1: Inicie sesión como empleado, seleccione el talón de pago para imprimir, haga clic en imprimir y verifique que la copia física esté lista".****

## ****TC2: Inicie sesión como empleado, seleccione el talón de pago para imprimir, haga clic en imprimir y la impresión debe realizarse por 3 minutos.****

## ****TC3: Inicie sesión como administrador, seleccione el talón de pago para imprimir, haga clic en imprimir y verifique que la copia física esté lista.****

## ****¿Qué caso de prueba podemos usar para verificar la historia del usuario?****

****a) Solo TC1****

# **b) TC2 y TC3**

# **c) Sólo TC3**

# **d) TC1,TC2 y TC3**

## 27. ****A un equipo ágil le gustaría implementar el primer desarrollo de la prueba de aceptación. Este es el flujo de trabajo que siguen para implementar eso.****

## Crear historias de usuario-> ****crear casos de prueba a partir de historias de usuario-> ejecutar pruebas positivas y negativas-> verificar pruebas-> resolver errores->integrar.****

## ****Sin embargo, durante las pruebas, descubrieron que había algún malentendido en las historias de usuario; por lo tanto, los casos de prueba que siguieron no reflejaron lo que el usuario quería originalmente. ¿Qué debería haber hecho el equipo?****

# **a) Deberían haber permitido que el representante comercial solo escribiera historias de usuarios**

# **b) Dado que los desarrolladores hacen la codificación, deberían haber escrito las historias de usuario**

****c) Llevar a cabo un taller de especificaciones donde las historias se analizan, discuten y escriben en colaboración****

# **d) El desarrollo basado en pruebas de aceptación no es adecuado para todo tipo de proyecto**

## 28. Las epopeyas son consideradas como…

# a) Producto de trabajo relacionado con la prueba

b) Producto de trabajo orientado a la empresa

# c) Producto de trabajo relacionado con el desarrollo

# d) Tipo de prueba

## 29. En el desarrollo ágil de software, ¿quién es a menudo responsable de crear pruebas unitarias automatizadas?

# a) Probadores

b) Desarrolladores

# c) Usuarios

# d) Propietarios de productos

## 30. ¿Cuál de los siguientes sirve como especificación de diseño de bajo nivel?

a) Casos de prueba de primer enfoque

# b) Historia de usuario

# c) Epopeyas

# d) Diagramas de entidades

## 31. ¿Cuál es la diferencia entre ágil y tradicional en términos de nivel de prueba?

## i. Ambos utilizan criterios de entrada y salida

## ii. Mientras que el enfoque tradicional utiliza criterios de entrada / salida, el enfoque ágil no lo hace.

## iii. considerable superposición de la actividad de prueba y el nivel de prueba en Agile, en comparación con el tradicional

## iv. Agile nunca acepta cambios una vez finalizada la planificación de la iteración

# a) i y iii

b) ii y iii

# c) iii y iv

# d) i y ii

## 32. Al comienzo de una iteración en un proyecto ágil, el equipo necesita pasar por pruebas del sistema debido a algunos cambios en la interfaz que tuvieron lugar recientemente. Sin embargo, aún no han pasado por las pruebas unitarias y las pruebas de aceptación. ¿Cómo manejará el equipo esta situación?

a) Pueden realizar pruebas del sistema porque el nivel de prueba puede superponerse

# b) Realizar pruebas pruebas unitarias, seguidas de los cambios y deje la prueba del sistema al final de la iteración

# c) Las pruebas de regresión deben realizarse antes que las pruebas unitarias y del sistema

# d) Las pruebas del sistema se pueden realizar en cualquier momento durante una iteración

## 33. Aunque Scrum no permite después del inicio de una iteración, se han realizado algunos cambios en los elementos probados y desarrollados en iteraciones anteriores. ¿Cómo puede el equipo de prueba reducir el riesgo de regresión?

# a) Solo realice una prueba de confirmación para los elementos cambiados

# b) Realizar todas las pruebas unitarias, pruebas funcionales y pruebas del sistema

c) Realizar pruebas funcionales para los elementos seleccionados en esta iteración y todas las iteraciones anteriores como parte del conjunto de regresión

# d) Dado que el objetivo principal es satisfacer al cliente, realice todas las pruebas de nivel de aceptación

## 34. Considere la siguiente historia de usuario: "Cuando el usuario hace clic en el botón de búsqueda, no debería tardar más de 3 segundos en publicar el resultado de la búsqueda en la página". ¿Cuándo se puede probar esta historia de usuario?

# a) Las pruebas no funcionales se pueden subcontratar porque son pruebas especializadas

# b) Las pruebas se pueden realizar después de dos iteraciones después de esta iteración

# c) Es una iteración separada dedicada solo para pruebas no funcionales

d) Como parte de las pruebas a nivel de sistema después de la finalización de la primera historia de usuario

## 35. Como parte de la integración continua, los conjuntos de pruebas automatizadas comprenden pruebas funcionales y pruebas unitarias. Además, al registrar el código, se debe realizar un análisis estático y una cobertura del código. ¿Cuál de las siguientes es la opción más eficiente para implementar el marco de integración anterior?

# a) Todas las pruebas se ejecutan con cada registro de código

# b) Análisis estático, cobertura de código y pruebas unitarias durante el registro de código y la prueba funcional al final de la iteración

c) El análisis estático, la cobertura de código y la prueba unitaria se pueden realizar durante el registro de código, mientras que las pruebas funcionales se pueden programar cada dos días.

# d) Todas las pruebas se programan cada dos días

## 36. Existe la posibilidad de que el código se rompa con cada nuevo cambio integrado con el software. Para mantener un software estable y funcional, ¿cuál de los siguientes necesita?

# a) Un desarrollador altamente calificado que puede resolver errores de software de manera más eficiente

b) Informes de pruebas en tiempo real para identificar, aislar y corregir errores

# c) Evaluadores con experiencia en desarrollo que pueden aprovechar su habilidad de depuración

# d) Marco de integración completo con pruebas unitarias, análisis estático, comprobación de código y creación de perfiles durante cada comprobación de código

## 37. ¿Cuál de los siguientes puede obstaculizar la efectividad de la prueba?

a) Dependencia excesiva de las pruebas unitarias

# b) Involucrar a probadores independientes en el proyecto

# c) Usar herramientas para autorizar tableros de tareas y gráficos de evaluación

# d) Ejecutar pruebas de aceptación al menos diariamente

## 38. A los evaluadores les gustaría liberar su tiempo y centrarse en diseñar y ejecutar más casos de prueba. ¿Cuál de los siguientes puede ayudar a facilitar la idea anterior?

## i. Utilice paneles de estilo wiki y wiki para comunicar el estado del proyecto.

## ii. Usar herramientas para recopilar métricas para ayudar en la mejora del proceso y registrar el progreso de la prueba y los datos de estado de la prueba, compartiéndolos así a través de un wiki automatizado o un panel de estilo wiki

## iii. Grabar gráficos

## iv. Tablero de tareas

a) i,ii

# b) ii, iii

# c) iii, iv

# d) I, iv

## 39. Al crear casos de prueba funcionales, un probador descubrió que no toda la información necesaria está disponible en la documentación disponible. ¿Qué haría el probador para crear casos de prueba? Supongamos que este probador es parte del equipo de Scrum.

# a) Continuar desarrollando casos de prueba basados en la información disponible

b) Adquirir la información necesaria activamente sin depender de los que está disponible

# c) Consulte con el Scrum máster para decidir qué hacer con él

# d) Proponga esos casos de prueba para iteraciones posteriores