Examen 2

## 1. El Manifiesto Ágil tiene 4 declaraciones de valores. Haga coincidir el valor ágil (1-4) con su contraparte tradicional (i-iv).

## 1) Colaboración con el cliente sobre

## 2) Responder al cambio

## 3) Individuos e interacciones sobre

## 4) Software de trabajo sobre

## i) Procesos y herramientas

## ii) Seguir un plan

## iii) Negociación del contrato

## iv) Documentación exhaustiva

# a) 1 – iii, 2 – iv, 3 – ii, 4 - i

b) 1 – iii, 2 – ii, 3 – I, 4 - iv

# c) 1 – iv, 2 – ii, 3 – I, 4 - iii

# d) 1 – ii, 2 – iii, 3 – iv, 4 - i

## 2) ¿Cuál de las siguientes afirmaciones refleja mejor uno de los valores del Manifiesto Ágil?

a) El sotfware de trabajo permite al cliente proporcionar retroalimentación rápida al desarrollador

# b) Los desarrolladores deben usar herramientas de pruebas unitarias para respaldar el proceso de prueba

# c) Los representantes comerciales deben proporcionar una acumulación de historias de usuarios y sus estimaciones al equipo

# d) Adoptar planes de cambio no agrega ningún valor real a un proyecto ágil

## 3. ¿Qué DOS actividades a continuación representan mejor las responsabilidades que son consistentes con el enfoque de todo el equipo del desarrollo ágil?

## 1. Los probadores son responsables de desarrollar pruebas unitarias que pasan a los desarrolladores para que las prueben

## 2. Se espera que los representantes comerciales seleccionen las herramientas que el equipo utilizará durante el proyecto

## 3. Se espera que los probadores trabajen con los representantes del cliente para crear pruebas de aceptación

## 4. Todo el equipo, no solo los probadores, tiene la responsabilidad de la calidad del producto

## 5. Se espera que los desarrolladores prueben requisitos no funcionales (rendimiento, usabilidad, seguridad, etc.)

# a) 1, 2

# b) 2, 3

c) 3, 4

# d) 4, 5

## 4. ¿Cuál de las siguientes es una ventaja de tener a todo el equipo responsable de la calidad?

# a) Las empresas ya no necesitan reclutar y capacitar especialistas en pruebas de software

# b) Las tareas de automatización de pruebas ahora son responsabilidad del equipo de desarrollo en lugar del equipo de prueba

c) Se eliminan las barreras de rol y los miembros del equipo contribuyen al éxito del proyecto en función de sus habilidades y perspectivas únicas

# d) Los costos del proyecto son menores porque se eliminan la necesidad de un equipo de prueba especializado

## 5. ¿Cuáles DOS de las siguientes afirmaciones son verdaderas?

## 1) La retroalimentación temprana da a los desarrolladores más tiempo para desarrollar nuevas características del sistema porque pasan menos tiempo reelaborando las características esperadas en una iteración determinada.

## 2) La retroalimentación temprana permite a los equipos ágiles entregar primero las características con el mayor valor comercial, porque el cliente mantiene el enfoque en las características con el mayor valor del sistema.

## 3) La retroalimentación temprana reduce los costos porque disminuye la cantidad de tiempo necesario para las pruebas del sistema.

## 4) La retroalimentación temprana hace que sea más probable que el sistema construido sea lo que el cliente quería porque se les da la oportunidad de realizar cambios a lo largo de la iteración

# a) 1 y 4

# b) 2 y 3

c) 2 y 4

# d) 1 y 3

## 6. ¿Cuál de los siguientes es un beneficio del proceso ágil que promueve la retroalimentación temprana y frecuente?

# a) El número total de defectos encontrados durante el proyecto es mucho mayor que en los proyectos tradicionales de desarrollo de software como la cascada

b) Hay menos retrabajo porque los clientes ven el producto regularmente

# c) Es fácil determinar el desarrollador que introduce más defectos al integrar el código

# d) Hay tiempo suficiente para completar todas las características programadas para la iteración dada

## 7. Haga coincidir los siguientes enfoques ágiles de desarrollo de software en la parte superior con sus descripciones correspondientes en la parte inferior.

## 1) Programación extrema

## 2) Scrum

## 3) Kanban

## I. Adopta 5 valores para guiar el desarrollo: Comunicación, Simplicidad, Retroalimentación, Coraje y Respeto

## II. Divide el proyecto en iteraciones cortas llamadas sprints.

## III. Optimiza el 'flujo' de trabajo en una cadena de valor añadido.

# a) 1-i, 2-iii, 3-ii

b) 1-I, 2-ii, 3-iii

# c) 1-ii, 2-I, 3-iii

# d) 1-iii, 2-ii, 3-i

## 8. Durante una reunión de planificación de iteraciones, el equipo comparte sus pensamientos sobre una historia de usuario. El propietario del producto aconseja que el cliente debe tener una pantalla para ingresar información. El desarrollador explica que existen limitaciones técnicas para la función, debido a la cantidad de información necesaria para ser capturada en la pantalla. Otro desarrollador dice que existen riesgos sobre el rendimiento, ya que la información se almacenará en una base de datos externa externa.

## ¿Cuál de las siguientes opciones representaría mejor la contribución de un probador a esta discusión?

# a) El probador informa que la pantalla para la historia de usuario debe ser de una sola página para reducir el esfuerzo de automatización de pruebas

# b) El probador aconseja que la usabilidad es más importante que el rendimiento

# c) El probador aconseja que los criterios de aceptación del rendimiento deben estándar máximo de 1 segundo para el almacenamiento de datos

d) El probador informa que la historia de usuario necesita criterios de aceptación para ser comprobable

## 9. ¿Cuál de las siguientes MEJORES describe a un tester que participa en una reunión retrospectiva?

# a) Como tester que participa en una reunión retrospectiva, debo traer temas que estén relacionados solo con las pruebas. Todos los demás temas serán cubiertos por diferentes participantes

# b) Como tester que participa en una reunión retrospectiva como observador, asegurándome que la reunión siga las reglas y los valores ágiles

c) Como tester que participa en una reunión retrospectiva, debo proporcionar comentarios y aportes sobre todas las actividades realizadas por el equipo durante el sprint

# d) Como tester que participa en una reunión retrospectiva, solo debo asistir si tengo algo que comentar sobre actividades relacionadas con el sprint

## 10. ¿Cuál de los siguientes puntos NO debe plantearse durante una reunión retrospectiva?

# a) Debería haber más énfasis en las pruebas unitarias en el futuro, para mejorar la calidad general

# b) El proceso de construcción es manual y lleva demasiado tiempo. Se debe realizar la investigación y la implementación de un marco de compilación automatizado

c) El probador XYZ está luchando para encontrar defectos. Se requiere capacitación en diseño de pruebas para este recurso

# d) Los conjuntos de pruebas de regresión automatizada tardan demasiado en ejecutarse. Se requiere una revisión de las pruebas para eliminar pruebas redundantes o innecesarias

## 11. ¿Cuál de los siguientes NO es un principio de integración continua?

# a) La integración continua ayuda a crear software modificado regularmente, incluidas las pruebas y la implementación, de forma automatizada

# b) La integración continua permite que las nuevas compilaciones estén disponibles con frecuencia para los evaluadores y las partes interesadas

# c) La integración continua ayuda a identificar nuevos defectos de integración temprana y facilita el análisis de estos defectos

d) La integración continua garantiza que las pruebas de las compilaciones se realicen manualmente, ya que esto genera resultados más confiables que los scripts automatizados

## 12. ¿Cuál de las siguientes actividades haría un probador durante la planificación del lanzamiento?

# a) Producir una lista de pruebas de aceptación para historias de usuario

# b) Ayuda a dividir las historias de usuario en tareas más pequeñas y detalladas

# c) Estimar las tareas de prueba generadas por las nuevas características planeadas para esta iteración

d) Apoyar la aclaración de las historias de usuario y asegurarse de que sean comprobables

## 13. ¿Cuál es la explicación más adecuada de una 'historia de usuario'?

# a) Un artefacto que el evaluador debe revisar y firmar antes de que pueda comenzar la prueba

# b) Un artefacto utilizado para detallar sólo los requisitos funcionales del sistema

# c) Un artefacto documentado por representantes empresariales para ayudar a los desarrolladores y evaluadores a comprender los requisitos del sistema

d) Un artefacto escrito en colaboración por desarrolladoras evaluadores y representantes empresariales para capturar requisitos

## 14. ¿Cuál de las siguientes actividades de prueba se realiza normalmente durante proyectos ágiles, pero no es tan común en los proyectos tradicionales?

# a) Los evaluadores escriben planes de prueba detallados para que todos los miembros del equipo puedan comprender lo que se probará durante cada iteración

b) Los probadores están muy involucrados en la creación de casos de prueba automatizados que luego se utilizan para verificar la implementación de los requisitos

# c) Los probadores realizan pruebas exploratorias para encontrar defectos importantes rápidamente

# d) Los evaluadores colaboran con los desarrolladores para comprender mejor lo que debe probarse

## 15. Considere las siguientes actividades:

## i. Aplicación estricta de los criterios de entrada y salida del nivel de prueba del sistema.

## ii. Colaboración entre tester, desarrollador y partes interesadas del negocio para definir criterios de aceptación.

## iii. Pruebas de verificación funcional de historias de usuario desarrolladas en la iteración anterior.

## ¿Cuál de las siguientes combinaciones de estas actividades debería ocurrir en un proyecto ágil?

a) Solo ii

# b) i y ii

# c) ii y iii

# d) Solo iii

## 16. ¿Cuáles DOS de las siguientes afirmaciones son ciertas en proyectos ágiles?

## A. Los evaluadores deben trabajar en estrecha colaboración con los desarrolladores mientras conservan una perspectiva objetiva.

## B. Los gerentes de pruebas no existen en las organizaciones que realizan un desarrollo ágil.

## C. No hay diferencia entre lo que hacen los probadores y los desarrolladores en proyectos ágiles.

## D. Los desarrolladores deben confiar en los evaluadores para crear las pruebas de regresión automatizadas.

## E. Una selección de usuarios puede realizar pruebas beta en el producto después de completar una serie de iteraciones.

# a) a,c

# b) b,d

c) a,e

# d) c,e

## 17. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones sobre pruebas independientes en proyectos ágiles es FALSA?

# a) Puede existir el riesgo de perder la independencia de las pruebas para las organizaciones que introducen Agile

b) Los probadores independientes encontrarán más defectos que los demás desarrolladores, independientemente del nivel de la prueba

# c) Las pruebas independientes se pueden introducir al final de un spint

# d) El equipo de prueba independiente puede formar parte de otro equipo

## 18. En un proyecto ágil, ¿cuál de las siguientes opciones denotaría mejor la calidad del producto al final de la iteración 6 de una nueva versión del sistema que consta de 8 iteraciones?

# a) No se detectaron defectos de gravedad 1 o 2 durante las pruebas del sistema de la iteración 6, lo que permitió a los equipos pasar a la iteración 7.

b) Los resultados de una prueba beta del cliente en la versión de software “iteration 6” indican que el sistema funciona correctamente y que ha mejorado la productividad.

# c) El equipo ágil ha estado rastreando con éxito las estimaciones, con una variación limitada que se muestra en los gráficos de evolución para todas las iteraciones hasta la fecha.

# d) Todas las tarjetas de historia en el ámbito de cada iteración, hasta la iteración actual, se han marcado como "Hecho", pero con alguna deuda técnica contraída.

## 20. La empresa aconseja durante la planificación de la iteración 5 que requieren cambios en el sistema entregado en la iteración 3. De las siguientes actividades, ¿cuál debería hacerse primero para minimizar la introducción del riesgo de regresión cuando se cambia esta característica?

a) Revise y actualice todas las pruebas manuales y automatizadas afectadas por este cambio para cumplir con los nuevos criterios de aceptación.

# b) Escriba nuevas pruebas manuales y automatizadas para la característica y agréguelas al conjunto de pruebas de regresión.

# c) Automatice todos los casos de prueba de la iteración anterior y agréguelos al conjunto de pruebas de regresión automatizada.

# d) Aumente la cantidad de automatización de pruebas alrededor del sistema para incluir condiciones de prueba más detalladas.

## 21. ¿Cuáles DOS de las siguientes son razones por las que la automatización es esencial dentro de los proyectos ágiles?

## i. Para que los equipos mantengan o aumenten su velocidad

## ii. Para evitar que el equipo de pruebas se aburra con tareas manuales y repetitivas

## iii. Para volver a probar todos los casos de prueba de iteraciones anteriores

## iv. Para eliminar la regresión en el producto debido a la alta rotación de código

## v. Para garantizar que los cambios en el código no rompan la compilación del software

# a) i y iv

b) i y v

# c) iii y iv

# d) ii y v

## 22. En los proyectos ágiles hay más necesidad de que los probadores entiendan y desarrollen scripts de automatización de pruebas que en los proyectos tradicionales. De las siguientes, ¿cuáles son las DOS razones por las que esta es una habilidad necesaria en proyectos ágiles?

## i. Los requisitos cambian diariamente y tienen que ser probados de regresión. Este cambio rápido requiere pruebas automatizadas porque las pruebas manuales son demasiado lentas.

## ii. Las pruebas deben generar retroalimentación sobre la calidad del producto tan pronto como sea posible. Por lo tanto, todas las pruebas de aceptación deben ejecutarse en cada iteración, idealmente a medida que se realizan modificaciones. En la práctica, eso solo se puede realizar mediante pruebas automatizadas.

## iii. Test-First y la práctica de integración continua requieren que el conjunto de pruebas de regresión se ejecute siempre que se registre el código modificado. En la práctica, eso solo se puede realizar mediante pruebas automatizadas.

## iv. Las iteraciones o sprints son de longitud fija. El equipo tiene que garantizar que todas las pruebas se puedan ejecutar completamente en el último día de cada iteración/sprint. En la práctica, eso solo se puede realizar mediante pruebas automatizadas.

## v. Los proyectos ágiles se basan en pruebas unitarias en lugar de pruebas de sistemas. Dado que las pruebas unitarias no se pueden ejecutar manualmente, todas las pruebas deben ser pruebas automatizadas.

# a) i y iii

# b) ii y v

# c) iv y v

d) ii y iii

## 23. ¿Qué tareas se esperan normalmente de un probador en un proyecto ágil?

## I. Decidir sobre la aceptación del usuario

## ii. diseñar, crear y ejecutar pruebas apropiadas

## III. Programar informes de defectos para análisis

## IV. Automatizar y mantener las pruebas

## V. Mejorar la lógica del programa por programación por pares

# a) i y iii

# b) ii y iii

c) ii y iv

# d) ii y v

## 24. ¿Cuál de las siguientes NO es una tarea típica realizada por el probador dentro de un equipo ágil?

# a) Para automatizar las pruebas y mantenerlas

# b) Para guiar y entrenar a otros miembros del equipo

c) Para producir y actualizar gráficos de evolución

# d) Para participar en actividades de análisis de código

## 25. El término "burndown" se refiere a cuál de los siguientes?

# a) Un gráfico que muestra qué miembros del equipo están trabajando más y es probable que estén bajo estrés

# b) Un gráfico que muestra el progreso de cada historia de usuario y cuándo es probable que se completen

c) Un gráfico que muestra la cantidad de trabajo que queda por hacer, en comparación con el tiempo asignado para la iteración

# d) Un gráfico que muestra los defectos que se han corregido y cuándo es probable que se solucionen los defectos restantes

## 26. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones sobre Test Driven Development (TDD) es FALSA?

# a) TDD es un enfoque de "prueba primero" para desarrollar pruebas automatizadas reutilizables

# b) El ciclo TDD se utiliza continuamente hasta que se lanza el producto de software

# c) TDD ayuda a documentar el código para futuros esfuerzos de mantenimiento

d) El resultado de TDD son clases de prueba utilizadas por el desarrollador para desarrollar casos de prueba

## 27. ¿A qué se refiere el término "pirámide de prueba" e ilustra las situaciones?

# a) La carga de trabajo de pruebas del equipo aumenta de sprint a sprint

# b) El tamaño del backlog, y por lo tanto, el número de pruebas, disminuye

c) El número de pruebas unitarias automatizadas es mayor que el número de pruebas automatizadas por niveles de prueba más altos

# d) El número de pruebas automatizadas implementadas aumenta de sprint a sprint

## 28. ¿Cuál de las siguientes opciones demuestra el uso efectivo de los cuadrantes de prueba?

a) Al comunicar ideas de prueba, el probador puede referirse al cuadrante de prueba coincidente, para que el resto del equipo comprenda mejor el propósito de la prueba.

# b) El evaluador puede usar los tipos de pruebas descritas en los cuadrantes de prueba como una métrica de cobertura, cuantas más pruebas cubran cada cuadrante, mayor será la cobertura de la prueba.

# c) El equipo debe elegir un número de pruebas esperadas de cada cuadrante, y el probador debe diseñar y ejecutar esas pruebas para garantizar que se hayan ejecutado todos los niveles y tipos de pruebas.

# d) El probador puede utilizar los cuadrantes de prueba durante el análisis de riesgos; con los cuadrantes de nivel inferior que representan un menor riesgo para el cliente.

## 29. Dadas las siguientes historias de usuario:

## **"Como cajero de banco, puedo navegar fácilmente a través del menú y los enlaces del sistema, y encontrar la información que estoy buscando"**

## **"Para todos los usuarios, el sistema debe mostrar todas las consultas en menos de 2 segundos, el 90% del tiempo"**

## Y los casos de prueba asociados:

## **TC1: Inicie sesión como cajero bancario. Introduzca el ID de cliente. Compruebe que el historial de transacciones del cliente es fácil de encontrar y que la navegación por los menús es intuitiva.**

## **TC2: Iniciar sesión como cajero bancario: Introduzca el nombre del cliente. Verifique que las cuentas de cliente sean fáciles de encontrar y que navegar por los menús sea intuitivo.**

## **TC3: Simule el tráfico esperado en el sistema y valide el tiempo para que se muestre el historial de transacciones del cliente es inferior a 2 segundos.**

## ¿De qué DOS cuadrantes de prueba formarían parte los casos de prueba anteriores?

# a) Nivel de unidad Q1, orientado a la tecnología y nivel de sistema Q2, orientado al negocio

# b) Nivel de sistema Q2, orientado al negocio y sistema Q3 o nivel de aceptación del usuario, orientado al negocio

c) Sistema Q3 o nivel de aceptación del usuario, orientado al negocio y nivel de aceptación del sistema u operación Q4, orientado a la tecnología

# d) Nivel de sistema Q2, orientado al negocio y sistema Q4 o nivel de aceptación de la operación, orientado a la tecnología

## 30. Al comienzo de la 5ª iteración de un proyecto, se introdujo un nuevo requisito para admitir un nuevo tipo de navegador. El evaluador se da cuenta de que el marco de automatización de pruebas y los scripts existentes no admitirán el nuevo tipo de navegador. ¿Cuál es el mejor curso de acción para el probador de este equipo?

# a) El probador debe notificar al equipo que planea trabajar horas adicionales durante los próximos 2 sprints para actualizar el marco de automatización de pruebas existente y los scripts para admitir el nuevo tipo de navegador para no perturbar el plan de sprint existente.

b) El probador notificará al equipo del problema. Se realiza un análisis de riesgos y el equipo decide que se deben realizar pruebas de regresión en el nuevo tipo de navegador además de los otros navegadores compatibles. El evaluador actualizará el plan de sprint agregando tareas para modificar el marco y scripts para admitir el nuevo tipo de navegador.

# c) El probador investiga un poco y concluye que el riesgo es bajo de que se introduzcan nuevos defectos en el nuevo tipo de navegador que aún no se hayan encontrado en otros navegadores compatibles. El evaluador continúa con el plan de sprint existente y no realiza cambios en el marco de automatización de pruebas o los scripts

# d) El probador detendrá lo que está haciendo, diseñará pruebas específicas para las pruebas de compatibilidad del nuevo tipo de navegador y comunicará al equipo que cualquier otro trabajo de prueba para el sprint tendrá que ser empujado a la siguiente iteración.

## 31. Dados los siguientes resultados de un análisis de riesgo del producto que se produjo al comienzo de una iteración:

## **• Historia de usuario 1 (Rendimiento): probabilidad: alta, impacto: alta**

## **• Historia de usuario 2 (Seguridad): probabilidad: alta, impacto: alta**

## **• Historia de usuario 3 (funcional): probabilidad: media, impacto: alta**

## **• Historia de usuario 4 (funcional): probabilidad: alta, impacto: media**

## **• Historia de usuario 5 (Compatibilidad): probabilidad: baja, impacto: baja**

## **• Historia de usuario 6 (Capacidad de recuperación): probabilidad: baja, impacto: baja**

## ¿Qué DOS de los siguientes describen mejor lo que el equipo debe hacer con esta información? Seleccione DOS opciones.

## R. Pase a la planificación de la sesión de póquer para estimar el esfuerzo de las historias de usuario y determinar qué se puede hacer en la iteración actual y qué se debe agregar al backlog.

## B. Elimine las historias de usuario 5 y 6 de la iteración actual y pase a una iteración posterior.

## C. Debido al número de riesgos de alta probabilidad y alto impacto asignados para esta iteración, el equipo no tiene más remedio que extender el marco de tiempo de la iteración en 2 semanas.

## D. El equipo debe colaborar en formas efectivas de mitigar los riesgos de alta probabilidad y alto impacto.

## E. El equipo debe planear completar todos los elementos en el sprint actual, pero guardar los elementos de menor riesgo para el final del sprint y solo probar estos elementos si hay tiempo.

a) a, d

# b) c, e

# c) a, b

# d) c, d

## 32. Dada la siguiente historia de usuario:

## **"Como presidente, cualquier dato que suba no debe ser visible para ningún otro usuario del sistema"**

## Durante la primera sesión de planificación de poker, se dieron los siguientes puntos de historia en función del riesgo, el esfuerzo, la complejidad y el alcance adecuado de las pruebas:

## Clientes: 5

## Desarrolladores: 5

## Probadores: 20

## ¿Cuál es el mejor resultado después de esta sesión de planificación?

# a) Debido a que las estimaciones de tamaño del cliente y del desarrollador coinciden, el equipo puede estar seguro de que esta estimación es buena y debe pasar a la siguiente historia de usuario.

b) El equipo debe mantener una conversación para entender por qué los evaluadores sintieron que esta historia de usuario era significativamente más trabajo. Otra ronda de la sesión de planificación de póquer debería ocurrir después de esa discusión.

# c) Debido a que el cliente es dueño del sistema al final, las estimaciones de los clientes deben tomarse como correctas cuando hay un conflicto.

# d) Las sesiones de planificación de poker deben continuar hasta que todos los puntos de historia estimados coincidan exactamente entre clientes, desarrolladores y probadores.

## 33. Se asigna un equipo ágil a un proyecto para actualizar un dispositivo médico existente a tecnologías más nuevas. Desde la última versión del dispositivo médico existente, se ha lanzado una nueva versión del estándar de dispositivos médicos. El acceso del usuario al dispositivo está cambiando y se documentará en las historias de usuario.

## Sobre la base de esta información, y además de las historias de usuario, ¿cuál de las siguientes opciones proporcionaría mejor información relevante para respaldar sus actividades de prueba?

## i. Versión actualizada del documento de normas para el sistema médico.

## ii. Defectos existentes o áreas de defectos típicos en el sistema existente.

## iii. Casos de prueba de acceso de usuarios obsoletos y resultados para la aplicación existente.

## iv. Métricas de rendimiento para la aplicación existente.

## v. Defectos registrados durante otros proyectos similares de conversión de dispositivos médicos.

# a) i, ii, iii, iv

# b) ii, iv, v

c) i, ii, v

# d) Todo lo anterior

## 34. ¿Qué alternativa es la MEJOR descripción de cuándo detener las pruebas (criterios de lanzamiento) en un proyecto ágil?

# a) Se han ejecutado todos los casos de prueba

# b) La probabilidad de fallos restantes se ha reducido a un nivel que puede ser aceptado por el cliente

c) La cobertura de prueba lograda se considera suficiente. El límite de obertura se justifica por la complejidad de la funcionalidad incluida, su implementación y los riesgos involucrados

# d) La iteración/sprint ha finalizado

## 35. ¿Cuáles DOS de los siguientes son ejemplos de criterios de aceptación comprobables para actividades relacionadas con la prueba?

## A. Pruebas basadas en la estructura: Se utilizan pruebas de caja blanca además de pruebas de caja negra.

## B. Pruebas del sistema: Al menos el 80% de las pruebas de regresión funcional están automatizadas.

## C. Pruebas de seguridad: se completa un análisis de riesgo de amenazas sin identificar fallas.

## D. Prueba de rendimiento: La aplicación responde en un tiempo razonable con 5000 usuarios.

## E. Pruebas de compatibilidad: La aplicación funciona en todos los principales navegadores

# a) a, d

b) b, c

# c) b, e

# d) c, d

## 36. Dada la siguiente historia de usuario:

## **"Como cajero de banco, me gustaría poder ver todas las transacciones bancarias de mis clientes en la pantalla, para poder responder a sus preguntas"**

## ¿Cuáles de los siguientes pueden considerarse casos de prueba de aceptación relevantes?

## i. Inicie sesión como cajero bancario, obtenga el saldo de la cuenta del cliente para todas las cuentas abiertas.

## ii. Inicie sesión como cajero bancario, ingrese una identificación de cuenta de cliente, obtenga su historial de transacciones en la pantalla

## iii. Inicie sesión como cajero bancario, solicite la identificación de la cuenta del cliente utilizando abreviaturas de nombre y obtenga su historial de transacciones en la pantalla

## iv. Inicie sesión como cajero bancario, ingrese un IBAN (número de cuenta bancaria internacional) de un cliente, obtenga su historial de transacciones en la pantalla

## v. Inicie sesión como cajero bancario, ingrese una identificación de cuenta de cliente, obtenga el historial de transacciones en menos de 3 segundos en la pantalla.

# a) i, ii, iv

# b) i, iii, iv

# c) ii, iv, v

d) ii, iii, iv

## 37. Dada la siguiente historia de usuario:

## **"Una aplicación en línea cobra a los clientes por enviar los artículos comprados, según los siguientes criterios:**

## **• Gastos de envío estándar para menos de 6 artículos**

## **• El envío es de $ 5 para 6-10 artículos.**

## **• El envío es gratuito para más de 10 artículos.**

## ¿Cuál de las siguientes es la mejor técnica de diseño de prueba de caja negra para la historia del usuario?

# a) Prueba de transición de estado: pruebe los siguientes estados: exploración, inicio de sesión, selección, compra, confirmación y salida

# b) Tablas de decisión: Pruebe las siguientes condiciones: Usuario que ha iniciado sesión; Al menos 1 artículo en el carrito; Compra confirmada; Financiación aprobada; con la acción resultante de - Enviar artículo

c) Análisis de valor límite: pruebe las siguientes entradas: 0,5,6,10,11,max

# d) Pruebas de casos de uso: actor = cliente; Prerrequisitos=el cliente inicia sesión, selecciona y compra artículos; Postconditions= se envían los artículos.

## 38. A su gerente le gustaría introducir pruebas exploratorias a su equipo ágil. Ha recibido las siguientes sugerencias sobre cómo proceder de colegas anteriores:

## i. Las historias de usuario se asignan a los evaluadores que son completamente nuevos en la historia de usuario. Se asignan 120 minutos asignados para completar las pruebas exploratorias en la historia del usuario. Los evaluadores no necesitan documentar pruebas o resultados de pruebas, pero sí deben registrar defectos si se encuentran algunos.

## ii. Las historias de usuario se asignan a los evaluadores que ya han completado las pruebas basadas en riesgos en las mismas áreas. Se asignan 120 minutos asignados para completar las pruebas exploratorias para esta historia de usuario. El equipo espera al final de los 120 minutos tener una lista de ideas de prueba, incluidos datos y actores, resultados y problemas encontrados, y una lista de defectos que se registrarán en la herramienta de gestión de defectos.

## iii. Se asigna una historia de usuario al representante comercial. Se le dice al representante comercial que use el sistema como lo haría el cliente en el día a día. Si se encuentran problemas, se le dice al representante comercial que informe al probador, para que pueda priorizar y registrar el defecto.

## iv. Se asigna una historia de usuario a un probador para pruebas exploratorias. Se le dice al probador que aprenda la funcionalidad de la historia del usuario, que se asegure de que la funcionalidad sea correcta e incluya pruebas negativas. No hay un plazo establecido para que se completen estas pruebas exploratorias; Depende de lo que encuentre el probador. La documentación no es necesaria, pero los defectos deben registrarse en la herramienta de seguimiento de defectos.

## Su gerente le presenta sus conclusiones sobre la mejor manera de introducir las pruebas exploratorias a un equipo ágil. ¿Cuál de las conclusiones de su gerente es correcta?

a) El escenario i NO ES la mejor manera porque: En las pruebas exploratorias, el diseño de la prueba y la ejecución de la prueba ocurren al mismo tiempo, pero se guían por una carta de prueba documentada que incluye actores, condiciones de prueba, datos de prueba, etc. Los resultados de las pruebas también están documentados y guiarán la próxima prueba.

# b) El escenario ii ES la mejor manera porque: En este caso, los probadores ya tienen conocimiento de la historia del usuario, lo que les ayudará a encontrar condiciones e ideas de prueba. El equipo está utilizando sesiones de prueba exploratorias con caja de tiempo. Se espera que el equipo documente las condiciones de la prueba, los datos y la información del usuario, y que registre los resultados de la prueba. Los problemas se registran en una herramienta de seguimiento de defectos como cualquier otra técnica de prueba.

# c) El escenario iii NO ES la mejor manera porque: Esto podría describir las pruebas de aceptación del sistema, pero no las pruebas exploratorias

# d) El escenario iv NO ES la mejor manera porque: La documentación es necesaria para las pruebas exploratorias, y los evaluadores deben registrar las ideas de prueba y los resultados de las pruebas. Los resultados de las pruebas se utilizan para guiar futuras pruebas exploratorias.

## 39. ¿Cuál de los siguientes es uno de los propósitos de una herramienta de gestión del ciclo de vida de las aplicaciones (ALM) en un proyecto ágil?

# a) Una herramienta ALM permite a los equipos construir una base de conocimientos sobre herramientas y técnicas para actividades de desarrollo y prueba

# b) Una herramienta ALM proporciona una respuesta rápida sobre la calidad de compilación y detalles sobre los cambios de código

c) Una herramienta ALM proporciona visibilidad del estado actual de la aplicación, especialmente con equipos distribuidos

# d) Una herramienta ALM genera y carga grandes volúmenes y combinaciones de datos para usar en pruebas

## 40. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es FALSO con respecto a las pruebas exploratorias?

# a) Las pruebas exploratorias abarcan el aprendizaje simultáneo, el diseño de pruebas y la ejecución.

b) Las pruebas exploratorias eliminan la necesidad de que los evaluadores preparen ideas de prueba antes de la ejecución de la prueba.

# c) Los mejores resultados se logran cuando las pruebas exploratorias se combinan con otras estrategias de prueba.

# d) Los probadores exploratorios deben tener una comprensión sólida del sistema bajo prueba.