

PLAN DE PRUEBAS – SWAGLABS

OBJETIVO

En el presente documento se busca dar a conocer el plan de pruebas para el desarrollo del proyecto para la empresa **SWAGLABS** el proyecto busca ofrecer a los clientes la posibilidad de hacer una compra de forma virtual donde la experiencia sea igual o inclusive mejor que en la tienda física, brindando información relevante, imágenes reales, descripciones detalladas entre otros, brindando facilidad de uso de la plataforma y seguridad a la hora de comprar sus productos.

DESCRIPCIÓN

El proceso se efectuará a través de la página web, en donde el usuario deberá registrarse al sistema para posteriormente iniciar sesión con sus datos y acceder a el menú general en el cual tendrá la posibilidad de interactuar con el menú de búsqueda con filtros para finalmente escoger y comprar el producto deseado.

ALCANCE DE PRUEBAS

El alcance de las pruebas incluye las siguientes historias de usuario:

HU001 – Ingreso a la página web con datos correctos

HU002 – Proceso de selección de productos

HU003 – Facturación y proceso de envío

HU001 - Ingreso a la página web con datos correctos

Dentro de esta historia de usuario se diseñarán algunos escenarios en los que se ingrese de forma correcta con el usuario y contraseña definidos en 4 posibles tipos de usuarios, además de un escenario en donde se ingresen de forma incorrecta los datos

HU002 - Proceso de selección de productos

Dentro de esta historia de usuario se harán pruebas donde sea posible la verificación de la selección de los productos al carrito de compras y el proceso de compra para poder generar la factura

HU003 - Facturación y proceso de envío

Dentro de esta historia de usuario se harán pruebas donde sea posible que se verifique la obtención de la factura, se continúe con el proceso de compra solicitando algunos datos y se evidencie que la orden de pedido fue debidamente diligenciada.

ESTRATEGIA DE PRUEBAS

Estrategia de ejecución

Inicialmente se tiene pensado realizar una prueba rápida para conocer la respuesta del sistema, esta prueba es denominada prueba de humo o smock test y busca conocer si el sistema está estable o presenta algún defecto en algún punto a través en su ejecución.

Posteriormente se ejecutará un ciclo de pruebas y si se detectan defectos, estos se reportarán en el bug tracker con el ánimo de informar al equipo de desarrolladores y se le pueda dar una solución lo más rápido posible.

Luego de recibida la respuesta se realizará el retest para verificar la solución respectiva en el cual se prueban los reportes que habían sido encontrados.

Para este proyecto que tiene como duración 4 sprint, al finalizar la iteración previa al despliegue a producción se ejecutará la regresión final, en la cual se realiza una verificación de todas las funciones de la página web.

Para tal fin se tiene pensado desarrollar una serie de procesos priorizados teniendo en cuenta el riesgo por lo cual se analiza en la siguiente tabla

FUERA DEL ALCANCE

- No se realizarán pruebas de Seguridad
- No se realizarán pruebas de Rendimiento

ANÁLISIS DE CRITICIDAD

Este análisis presenta un rango de evaluación de 1 a 3 donde 1 es bajo 2 intermedio y 3 es alto para las variables probabilidad e impacto, en el cual el riesgo es el producto entre probabilidad e impacto, además se especifica el tipo de ejecución.

HU001 – Ingreso a la página web con datos correctos	Probabilidad	Impacto	Nivel	Tipo ejecución
CA_01: <i>Scenario: Login verification</i> <i>Given The page is accessed and the credentials are known</i> <i>When the access data is entered and the enter button is pressed</i> <i>Then the main menu of the shopping page appears</i> CA_02: <i>Scenario: Credentials Incorrect</i> <i>Given Login required</i> <i>When Wrong username and password were entered</i>	2	2	4	Automatizada

Then An invalid username and password message is displayed.				
---	--	--	--	--

HU002 - Proceso de selección de productos	Probabilidad	Impacto	Nivel	Tipo ejecución
CA_01: <i>Scenario: Verification of product loading</i> <i>Given It is required to purchase the products</i> <i>When the desired products are selected that are added to the shopping cart</i> <i>Then Inside the shopping cart are the previously selected products</i> CA_02: <i>Scenario: Purchase process</i> <i>Given You want to continue with the purchase</i> <i>When Personal data is entered and payment is made</i> <i>Then the invoice is generated</i>	2	3	6	Automatizada

HU003 - Facturación y proceso de envío	Probabilidad	Impacto	Nivel	Tipo ejecución
CA_01: <i>Scenario: Verification of invoicing and shipping process</i> <i>Given The invoice is obtained</i> <i>When the shipping process continues</i> <i>Then It is evidenced that the order was dispatched</i>	2	2	4	Automatizada

Luego de realizar el análisis y como parte de la estrategia de pruebas en la cual se abarca de lo más crítico a lo menos crítico se concluye que el orden de prioridad es el siguiente:

1. HU002 - Ingreso a la página web con datos correctos
2. HU001 - Proceso de selección de productos
3. HU003 - Facturación y proceso de envío

Estrategia de Datos

Los datos para el registro van hacer creados a través del servicio REST de registro con datos aleatorios que se crearan utilizando la librería JAVA FAKER, mientras se obtiene acceso a los datos reales.

CRONOGRAMA DE ENTREGAS O DESPLIEGUE

Teniendo en cuenta que el desarrollo total del proyecto será 4 sprint se propone lo siguiente:

El equipo entregará una Historia de usuario por cada Sprint asi: HU1, HU2, HU3, HU4.

Se definió con el equipo que el FeedBack será generado cada 3 días.

OTROS TIPOS DE PRUEBAS

Se recomienda al equipo realizar las siguientes pruebas:

- Pruebas de Rendimiento
- Pruebas de Seguridad

REQUERIMIENTOS

- Requerimiento de acceso a las diferentes bases de datos.
- Requerimos tener acceso a la plataforma de bug tracker
- Requerimos tener acceso a Backend (sistema administrador)
- Conocer la posición estimada para cada botón.
- Documentación del proyecto actualizada
- Comunicación constante con el equipo de trabajo.

SUPUESTOS

- Los usuarios y contraseñas serán creados a través del servicio REST creado para el registro

ACUERDOS

- El desarrollo total del proyecto será de 4 sprint.
- El FeedBack será generado cada 3 días, sin embargo, la comunicación con el equipo es constante.
- Cada que se reporte un bug adicional a ingresarlo en el bugtracker, este debe ser enviado por correo al equipo de desarrollo y al PO.

EQUIPO DE TRABAJO

Nombre	Area	Cargo
Diana Montaña	SM	Scrum Master
Elkin Piedrahita	PO	Product Owner
Jonathan Castillo	QA	Test Automation
Paubla Rivera	Dev	Development
Gabriel Vargas	Dev	Development
Sebastian Grajales	Dev	Development
Lewys Correa	Dev	Development
Danny Areiza	Dev	Development