

# Estrategia de Pruebas

## 1. Aplicación Bajo Pruebas

**1.1. Nombre Aplicación:** Ghost

**1.2. Versión:** 5.80.0

**1.3. Descripción:**

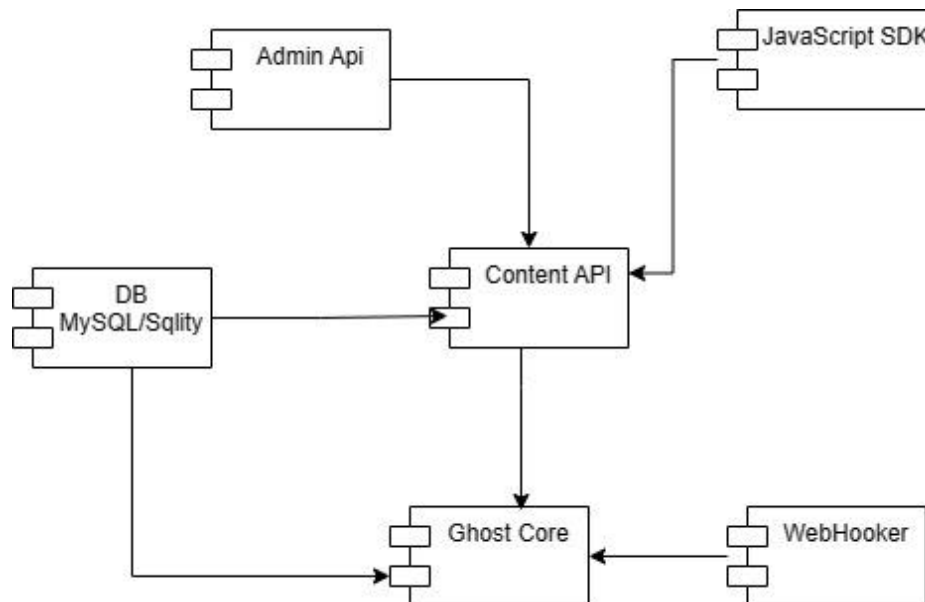
Es una aplicación que permite editar páginas web en forma de post contando con un amplio catálogo de opciones para crear contenido.

### 1.4. Funcionalidades Core:

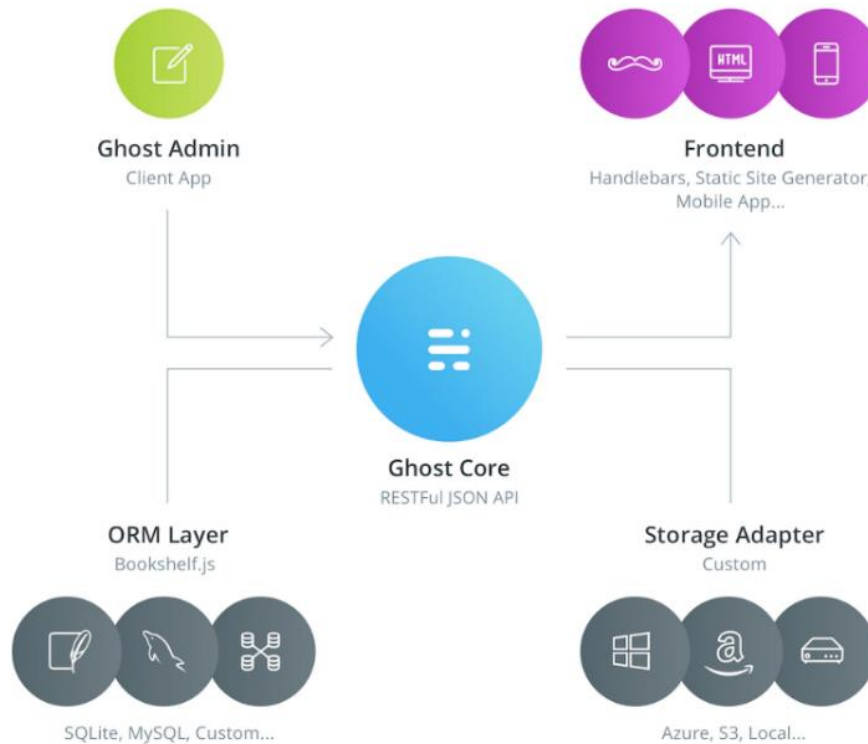
| ID | Funcionalidades                                | Descripción  |
|----|--|--|
| 1  | Creación de post                               | Permite crear un nuevo post teniendo varias opciones de personalización como: agregar imágenes, títulos, texto, listas, Código Mark Down, Código HTML, etc.  |
| 2  | Editar post                                    | Permite modificar el contenido de un post y su configuración.  |
| 3  | Creación de tags                               | Es una opción para agregar un identificador a los posts, clasificándolos por temas.  |
| 4  | Crear miembro                                  | Es una opción que permite al administrador crear manualmente a un miembro con su nombre, correo, un label y nota   |
| 5  | Crear paginas                                  | La creación y edición de páginas en Ghost sirven para ofrecer contenido estático en el portal.   |
| 6  | Eliminar un post                               | Permite eliminar un post sin importar su estado de publicación (borrador o publicado).   |
| 7  | Edición de tags                                | Permite editar un tag y así actualizar la calificación de posts o paginas asociados al tag.  |
| 8  | Eliminar un tag                                | Permite eliminar un tag, al eliminar el tag, los posts o páginas asociadas al tag, siguen estando disponibles, pero pierden la calificación del tag.   |
| 9  | Edición de miembros                            | Permite editar un miembro para así actualizar los datos básico como el nombre y correo electrónico. También sirve para actualizar los labels y notas del miembro y ajustar la suscripción a newsletters. |
| 10 | Eliminar un miembro                            | Permite eliminar un miembro para que no sea posible el acceso al sitio.  |
| 11 | Importación masiva de miembros                 | Permite subir un archivo .csv con el listado de miembros nuevos a cargar en la página.   |
| 12 | Exportación masiva de miembro                  | Permite exportar a todos los miembros registrados en el sitio en un archivo .csv.  |
| 13 | Editar la información de la cuenta autenticada | Permite que un usuario registrado en el portal administrativo pueda actualizar los datos de contacto como el nombre, correo, slug, entre otros   |

|    |  |   |
|----|--|---|
| 14 | Cambio de contraseña                     | Permite que un usuario registrado pueda cambiar su contraseña para acceder al portal administrativo.  |
| 15 | Cambiar el color del tema                | Permite intercambiar el color del tema entre claro y oscuro.  |
| 16 | Editar una página                        | Permite modificar el contenido de una página y su configuración.  |
| 17 | Eliminar una página                      | Permite eliminar una página sin importar su estado de publicación (borrador o publicado).   |
| 18 | Editar la configuración básica del sitio | Permite editar la configuración del sitio como el título y descripción, zona horaria, idioma, metadata para buscadores y asociación a redes sociales. |
| 19 | Visibilidad del sitio                    | Permite cambiar el estado de visibilidad del sitio para que sea público o privado (con contraseña).   |
| 20 | Ajustar el diseño de la interfaz         | Permite cambiar el diseño del sitio para adecuarlo con colores institucionales o de identidad.  |
| 21 | Administrar Staff                        | Permite administrar el Staff del sitio de acuerdo con los siguientes roles: Administradores, Editores, Autores y Contribuidores                       |

### 1.5. Diagrama de Arquitectura:



## 1.6. Diagrama de Contexto:



## 1.7. Modelo de Datos:

Enlace modelo de datos: <https://ibb.co/7tvzvvg>

## 1.8. Modelo de GUI:

Enlace a modelo GUI: <https://ibb.co/k1SbvFD>

## 2. Contexto de la estrategia de pruebas

### 2.1. Objetivos:

- 2.1.1. Realizar pruebas exploratorias para encontrar posibles casos no considerados.
- 2.1.2. Garantizar la correcta ejecución de las principales funcionalidades del sistema.
- 2.1.3. Crear documentación del sistema.
- 2.1.4. Cubrir todos los casos de pruebas en los navegadores disponibles.

### 2.2. Duración de la iteración de pruebas:

**Fecha de inicio:** 20 de mayo del 2024

**Fecha de entrega:** 15 de julio del 2024

**Duración:** 8 semana

**Dedicación semanal por persona:** 8 horas

**Cantidad total de horas por persona:** 64 horas

**Cantidad de recursos humanos:** 4 personas

**Cantidad total de horas:** 256

### 2.3. Presupuesto de pruebas:

#### 2.3.1. Recursos Humanos

| Profesión            | Cantidad | Esfuerzo                   | Costo unitario (hora) | Incentivo por leasing de equipo personal | Costo total |
|----------------------|----------|----------------------------|-----------------------|--|-------------|
| Ingeniero de pruebas | 4        | 8 horas / semana / persona | 4.77 USD <sup>1</sup> | 150 USD / persona                        | 1822 USD    |

1. Salario de un ingeniero automatizado promedio tomado de talent.com: <https://co.talent.com/salary?job=ingeniero+pruebas>

#### Requisitos:

- Ingeniero de pruebas 1 (Miguel Ángel Moreno Páez):
  - Experiencia de un año en pruebas de extremo a extremo
  - Conocimiento de herramientas: Cypress y Kraken
- Ingeniero de pruebas 2 (José Antonio Galeano Cárdenas):
  - Experiencia de un año en pruebas de reconocimiento manuales y automatizadas
  - Conocimiento de herramientas: RiPuppet

- Ingeniero de pruebas 3 (Rafael Eduardo Negrete):
  - Experiencia de un año en pruebas de regresión visual
  - Conocimiento de herramientas: ResembleJS y BackstopJS
  
- Ingeniero de pruebas 4 (Juan Diego Aponte Cubillos):
  - Experiencia de un año en pruebas con escenarios de validación de datos
  - Conocimiento de herramientas: Mockaroo, Faker

### 2.3.2. Recursos Computacionales

Para el desarrollo de esta estrategia se determinó que cada uno los ingenieros de pruebas dispondrían de su equipo personal, para el desarrollo de esas 8 semanas, esta decisión fue acordado dado las experiencias pasadas al momento realizar las pruebas en un entorno de despliegado de Ghost, las pruebas de reconocimiento y automatización sufrieron eran muy erráticas y fallaban al intentar ingresar al Login, muchas veces los tiempos de espera entre transición de vistas, generaban errores en las prueba automáticas a la espera de Assert de validación de componentes HTML.

Además, tras una jornada intensa de prueba, Ghost presenta un bloqueo al momento de realizar más peticiones al ingreso de sesión y se debe esperar entre 60 a 80 minutos para desbloquearse.

De esta manera se presenta las especificaciones técnicas de cada una de las máquinas de los ingenieros:

| Propietario                | Tipo de equipo | Especificaciones técnicas |       |                         |                   |
|----------------------------|----------------|---------------------------|-------|-------------------------|-------------------|
|                            |                | Procesador                | RAM   | Tarjeta de video        | Sistema operativo |
| Ingeniero Automatización 1 | Escritorio     | Ryzen 5 6200              | 32 Gb | GeForce 3060            | windows 10 home   |
| Ingeniero Automatización 2 | Portátil       | AMD Ryzen 7 6800HS        | 32 Gb | NVIDIA GeForce GTX 3060 | Windows 11 Home   |
| Ingeniero Automatización 3 | Escritorio     | Ryzen 5 6200              | 32 Gb | GeForce 3060            | windows 10 home   |
| Ingeniero Automatización 4 | Escritorio     | Ryzen 7 5800X             | 32 Gb | NVIDIA GeForce RTX 4060 | windows 11 home   |

### 2.3.3. Recursos Económicos para la contratación de servicios/personal:

No se poseen recursos económicos para tercerizar tareas en este presupuesto.

## 2.4. TNT (Técnicas, Niveles y Tipos) de pruebas:

| Nivel     | Tipo  | Técnica   | Objetivo                |
|-----------|---|---|-------------------------|
| Sistema   | Pruebas funcionales de caja negra negativa              | Pruebas exploratorias manuales y automatizadas        | 2.1.1<br>2.1.3          |
| Unitarias | Pruebas funcionales de caja negra positivas             | API de automatización (Puppeter, cypress, playwright) | 2.1.2                   |
| Sistema   | Pruebas funcionales de caja negra positivas             | Ripping (RIPuppet)                                    | 2.1.4                   |
| Sistema   | Pruebas funcionales de caja negra positivas y negativas | Monkey (monkey-Cypress)                               | 2.1.1<br>2.1.4          |
| Sistema   | Pruebas funcionales de caja negra positivas y negativas | Pruebas Extremo a Extremo (Kraken-cypress)            | 2.1.2<br>2.1.3<br>2.1.4 |
| Sistema   | Pruebas funcionales de caja negra positivas y negativas | Escenarios validación de datos (Mockaroo, Faker)      | 2.1.2                   |
| Sistema   | Pruebas funcionales de caja negra negativas             | Pruebas de regresión visual (Resemble, BackstopJS)    | 2.1.2<br>2.1.3<br>2.1.4 |

## 2.5. Distribución de Esfuerzo

Debido a que los 4 ingenieros ya cuentan con un periodo de pruebas en donde especificaron 5 funcionalidades a probar, la primera semana será enfocada en recopilar el código fuente de las herramientas utilizadas y crear una base y estándar para las siguientes semanas.

Desde la semana 2 y hasta la semana 4, se harán pruebas de 5 funcionalidades nuevas por semana. En donde se han especificado 2 escenarios de pruebas por funcionalidad de manera previa pero que pueden ser modificados para incluir más escenarios de pruebas.

En vista del alto impacto que puede tener la asociación de roles a usuarios Staff del sitio, en la semana 5 solo se probará la asignación de los roles de los usuarios asegurando que cada uno solo accede a las funcionalidades asociadas.

Al contar con una amplia lista de escenarios de pruebas configurados, en la semana 6 se adecuarán los mismos escenarios para validar el correcto funcionamiento, usabilidad y navegación al utilizar el sitio en distintos dispositivos con múltiples resoluciones. Para esta semana no se definen las funcionalidades puesto que estará a cargo de los ingenieros definirlos.

La semana 7 será exclusiva pruebas exploratorias de GUI Ripping con la herramienta RIPuppet. Esto se debe a la experiencia obtenida en el periodo de prueba en donde este tipo de pruebas generan eventos aleatorios haciendo que los resultados obtenidos tengan muchos eventos inválidos haciendo que los resultados no sean fidedignos a la realidad. En el transcurso de la ejecución de las pruebas de reconocimiento, los ingenieros se dedicarán a la recopilación de los resultados y generación de informes.

La última semana, será para socializar los resultados entre los 4 ingenieros, así mismo se destinará un espacio para publicar los issues en el repositorio del proyecto.

| Recurso                | Actividad  | Semana |   |     |   |   |   |   |   |
|------------------------|--|--------|---|-----|---|---|---|---|---|
|                        |  | 1      | 2 | 3   | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Ingeniero de pruebas 1 |  |        |   |     |   |   |   |   |   |
|                        | Pruebas exploratorias manual                               |        |   | 1   |   |   |   |   |   |
|                        | Pruebas E2E Kraken   |        |   | 3   |   |   |   |   |   |
|                        | Pruebas E2E Cypres   |        |   | 3   |   |   |   |   |   |
|                        | Recopilación de datos                                      |        |   |     |   |   |   | 2 |   |
|                        | Reportar issues en el repositorio                          |        |   |     |   |   |   | 2 |   |
|                        | Actualización y documentación del código en el repositorio |        |   |     |   |   |   | 2 |   |
|                        | Generar informe semanal de funcionalidades                 |        |   | 1   |   |   |   |   |   |
|                        | Consolidar informes semanales                              |        |   |     |   |   |   |   | 4 |
| TOTAL                  |  |        |   | 8   |   |   |   | 6 | 4 |
| Ingeniero de pruebas 2 |  |        |   |     |   |   |   |   |   |
|                        | Pruebas exploratorias manual                               |        |   | 4   |   |   |   |   |   |
|                        | Pruebas exploratorias RIPuppet                             |        |   | 2   |   |   |   |   |   |
|                        | Revisión y filtrado de pruebas validas de RIPuppet         |        |   | 1   |   |   |   |   |   |
|                        | Recopilación de datos                                      |        |   |     |   |   |   | 2 |   |
|                        | Reportar issues en el repositorio                          |        |   |     |   |   |   | 2 |   |
|                        | Actualización y documentación del código en el repositorio |        |   |     |   |   |   | 2 |   |
|                        | Generar informe semanal de funcionalidades                 |        |   | 1   |   |   |   |   |   |
|                        | Consolidar informes semanales                              |        |   |     |   |   |   |   | 4 |
| TOTAL                  |  |        |   | 8   |   |   |   | 6 | 4 |
| Ingeniero de pruebas 3 |  |        |   |     |   |   |   |   |   |
|                        | Pruebas regresión visual Resemble                          |        |   | 3.5 |   |   |   |   |   |
|                        | Pruebas regresión visual Backstop                          |        |   | 3.5 |   |   |   |   |   |
|                        | Recopilación de datos                                      |        |   |     |   |   |   | 2 |   |
|                        | Reportar issues en el repositorio                          |        |   |     |   |   |   | 2 |   |
|                        | Actualización y documentación del código en el repositorio |        |   |     |   |   |   | 2 |   |
|                        | Generar informe semanal de funcionalidades                 |        |   | 1   |   |   |   |   |   |
|                        | Consolidar informes semanales                              |        |   |     |   |   |   |   | 4 |
| TOTAL                  |  |        |   | 8   |   |   |   | 6 | 4 |
| Ingeniero de pruebas 4 |  |        |   |     |   |   |   |   |   |
|                        | Escenarios de validación datos A-priori                    |        |   | 2   |   |   |   |   |   |
|                        | Escenarios de validación datos Pseudo aleatorio            |        |   | 2   |   |   |   |   |   |
|                        | Escenarios de validación datos aleatorio                   |        |   | 3   |   |   |   |   |   |
|                        | Recopilación de datos                                      |        |   |     |   |   |   | 2 |   |
|                        | Reportar issues en el repositorio                          |        |   |     |   |   |   | 2 |   |
|                        | Actualización y documentación del código en el repositorio |        |   |     |   |   |   | 2 |   |
|                        | Generar informe semanal de funcionalidades                 |        |   | 1   |   |   |   |   |   |
|                        | Consolidar informes semanales                              |        |   |     |   |   |   |   | 4 |
| TOTAL                  |  |        |   | 8   |   |   |   | 6 | 4 |
| Actividad grupal       |  |        |   |     |   |   |   |   |   |

|  |                              |          |          |
|--|------------------------------|----------|----------|
|  | Crear el informe final       |          | 4        |
|  | <b>TOTAL (por ingeniero)</b> | <b>0</b> | <b>4</b> |
| <i>Funciones varias hace referencia a temas de documentación, capacitación, análisis de resultados, etc.</i> |                              |          |          |
| <i>Los valores en los días corresponden a horas</i>  |                              |          |          |

## 2.5.1. Detalle de las actividades

### 2.5.1.1. Actualización y documentación del código en el repositorio

Cada ingeniero debe asegurarse de subir los cambios al repositorio hecho al código fuente para la ejecución de las pruebas.

### 2.5.1.2. Consolidar informes semanales

Esta actividad requiere que se consoliden los informes semanales (2.5.1.7) creando un único documento por ingeniero.

### 2.5.1.3. Crear el informe final

Al finalizar el proyecto, los 4 ingenieros se deben reunir y crear un único informe final con el resumen general de las incidencias encontradas, pruebas realizadas, métricas y demás recursos que consideren necesarios.

### 2.5.1.4. Escenarios de validación datos aleatorio

Los datos aleatorios serán generados por medio de la librería faker, para esto en cada escenario se generará una tupla de datos requeridos por cada escenario ejecutado.

### 2.5.1.5. Escenarios de validación datos A-priori

Los datos aleatorios serán generados en Mockaroo descargando el archivo JSON de cada recurso con una tupla de datos predefinidos. En la ejecución de los escenarios se utilizarán un registro obtenido del JSON de manera aleatoria.

### 2.5.1.6. Escenarios de validación datos Pseudo aleatorio

Los datos pseudo-aleatorios serán generados en Mockaroo pero por medio de la API, haciendo que cada set de escenarios funcione con una tupla de datos completamente aleatoria.

### 2.5.1.7. Generar informe semanal de funcionalidades

En el transcurso de cada semana se hará la asignación de las funcionalidades, al finalizar la semana cada ingeniero debe recopilar y crear un informe por semana de lo ejecutado y consolidar los resultados

### 2.5.1.8. Pruebas E2E Cypress

Verificar la funcionalidad de la aplicación Ghost mediante pruebas automatizadas de caja negra, asegurando que todas las funciones clave operen correctamente bajo condiciones esperadas.

La estrategia de pruebas automatizadas de caja negra con Cypress permite verificar que la aplicación Ghost funcione correctamente bajo condiciones esperadas. A través de esta actividad, los ingenieros de pruebas pueden asegurar que las funcionalidades de los escenarios clave operen sin problemas y que la interfaz de usuario responda adecuadamente a las acciones del usuario.

### 2.5.1.9. Pruebas E2E Kraken

Evaluar la estructura y la navegación de la aplicación Ghost, verificando que los escenarios de las pantallas y elementos de la interfaz se carguen correctamente y que las interacciones entre ellas funcionen sin errores.



La estrategia de "Ripping Test" permite evaluar exhaustivamente la estructura y la navegación de la aplicación Ghost, asegurando que los escenarios propuestos, pantallas y elementos de la UI se carguen correctamente y que la navegación entre ellos sea fluida y sin errores. A través de esta actividad, los ingenieros de pruebas pueden identificar y documentar hallazgos en pro de las mejorando la experiencia del usuario y la estabilidad del sistema.

#### **2.5.1.10. Pruebas exploratorias manual**

La actividad de pruebas exploratorias manuales permite a los ingenieros de pruebas revisar Ghost identificar problemas que podrían no detectarse mediante pruebas automatizadas o scripts predefinidos. Este enfoque garantiza que la aplicación no solo funcione según lo esperado, sino que también ofrezca una experiencia de usuario óptima, sea compatible con múltiples plataformas y dispositivos.

El equipo debe informar de los incidentes encontrados para evitar duplicidad y priorizar en probar otras funcionalidades.

#### **2.5.1.11. Pruebas exploratorias RIPuppet**

Evaluar la robustez y la capacidad de la aplicación Ghost para manejar entradas aleatorias y situaciones inesperadas, identificando posibles fallos y áreas de mejora en la estabilidad de la aplicación.

los ingenieros de pruebas pueden identificar áreas de mejora en la estabilidad de la aplicación, asegurando que Ghost puede manejar situaciones imprevistas sin fallar. al enfocarse en la resistencia y la solidez del software frente a condiciones de uso no estándar.

- Documentación de hallazgo.  
Mediante el proyecto de GitHub se reportará los incidentes encontrados.
- Análisis y priorización  
El equipo debe informar de los incidentes encontrados para evitar duplicidad y priorizar en probar otras funcionalidades. La estrategia contempla analizar los escenarios propuestos de revisión.
- Herramientas para usar

#### **2.5.1.12. Pruebas regresión visual con Backstop y ResembleJS**

Evaluar los cambios gráficos de cada funcionalidad respecto a la versión 3.42 de Ghost.

#### **2.5.1.13. Recopilación de datos**

Recopilar los datos obtenidos de las herramientas utilizadas por cada ingeniero.

#### **2.5.1.14. Reportar issues en el repositorio**

Se deben reportar los issues encontrados durante las semanas 1 a la 7. Los casos deben contener estos elementos:

- Comportamiento esperado
- Comportamiento actual
- Pasos detallados para reproducir el defecto
- Evidencias (toma de pantalla o video)
- Contexto (ambiente de ejecución)

#### **2.5.1.15. Revisión y filtrado de pruebas validas de RIPuppet**

Revisión de los resultados obtenidos por RIPuppet y filtrar los errores encontrados por las herramientas que correspondan a escenarios válidos. No se deben reportar errores externos a Ghost, como, por ejemplo, que RIPuppet se salga del sitio y haga pruebas sobre páginas externas.

## 2.5.2. Detalle semanal de funcionalidades y escenarios

### 2.5.2.1. Semana 1

Las funcionalidades que serán probadas para esta semana serán las siguientes:

| ID | Funcionalidad        | Descripción  |
|----|----------------------|--|
| 1  | Creación de post     | Esta funcionalidad permite crear un nuevo post teniendo varias opciones de personalización como: agregar imágenes, títulos, texto, listas, Código Mark Down, Código HTML, etc. |
| 2  | Edición de post      | Permite modificar el contenido de un post y su configuración.  |
| 3  | Creación de tags     | Es una opción para agregar un identificador a los posts, clasificándolos por temas.  |
| 4  | Creación de miembros | Es una opción que permite al administrador crear manualmente a un miembro con su nombre, correo, un label y nota.  |
| 5  | Creación de paginas  | La creación de páginas en Ghost sirven para ofrecer contenido estático en el portal.   |

Los escenarios de pruebas serán los siguientes:

| Funcionalidad        | Escenario  |
|----------------------|--|
| creación de post     | EP01 - Crear y publicar post                                       |
|                      | EP02 - Crear y publicar post con contenido Mark Down               |
|                      | EP03 - Crear y publicar post con contenido HTML                    |
|                      | EP04 - Crear y publicar post sin titulo                            |
|                      | EP05 - Crear y publicar post con imagen                            |
| Edición de post      | EP06 - Modificar título post existente                             |
|                      | EP07 - Modificar texto post existente                              |
|                      | EP08 - Modificar título post existente y salir sin guardar cambios |
|                      | EP09 - Hacer Unpublish   |
| Creación de tags     | EP11 – Crear un tag  |
|                      | EP13 - Crear un tag vacío  |
|                      | EP15 - Crear un tag interno  |
| Creación de miembros | EP16 - Crear un miembro con datos básicos validos                  |
|                      | EP17 - Crear un miembro con correo electrónico duplicado           |

|                     |   |
|---------------------|---|
|                     | EP18 - Crear un miembro sin correo electrónico                                |
|                     | EP21 - Crear un miembro con correo electrónico sin signo @                    |
|                     | EP22 - Crear un miembro con el nombre conformado por espacios                 |
|                     | EP23 - Crear un miembro con el correo con más de 200 caracteres               |
|                     | EP24 - Crear un miembro con el correo con el nombre de usuario con 1 carácter |
|                     | EP25 - Crear un miembro con el correo conformado por caracteres especiales    |
|                     | EP26 - Crear un miembro con el nombre conformado con caracteres especiales    |
|                     | EP27 - Crear un miembro con el nombre conformado por números                  |
|                     | EP28 - Crear un miembro con el nombre con más de 200 caracteres               |
|                     | EP29 - Crear un miembro con el nombre con 1 carácter                          |
|                     | EP30 - Crear un miembro con el nombre con código HTML                         |
|                     | EP31 - Crear un miembro con una nota de 1 carácter                            |
|                     | EP32 - Crear un miembro con una nota con más de 600 caracteres                |
| Creación de paginas | EP19 - Crear una página con el título y contenido de manera correcta          |
|                     | EP20 - Eliminar una página  |

### 2.5.2.2. Semana 2

Las funcionalidades que serán probadas para esta semana serán las siguientes:

| ID | Funcionalidad       | Descripción   |
|----|---------------------|---|
| 6  | Eliminar un post    | Esta funcionalidad permite eliminar un post sin importar su estado de publicación (borrador o publicado).   |
| 7  | Edición de tags     | Esta funcionalidad permite editar un tag y así actualizar la calificación de posts o paginas asociados al tag.  |
| 8  | Eliminar un tag     | Esta funcionalidad permite eliminar un tag, al eliminar el tag, los posts o páginas asociadas al tag, siguen estando disponibles, pero pierden la calificación del tag.   |
| 9  | Edición de miembros | Esta funcionalidad permite editar un miembro para así actualizar los datos básico como el nombre y correo electrónico. También sirve para actualizar los labels y notas del miembro y ajustar la suscripción a newsletters. |
| 10 | Eliminar un miembro | Esta funcionalidad permite eliminar un miembro para que no sea posible el acceso al sitio.  |

Se han definido 2 escenarios de pruebas por cada funcionalidad de la semana, sin embargo, los ingenieros pueden crear más escenarios:

| Funcionalidad       | Descripción   |
|---------------------|---|
| Eliminar un post    | EP10 - Eliminar un post   |
|                     | EP33 - Eliminar un post con tipo de acceso para usuarios con suscripción                        |
| Edición de tags     | EP12 - Editar un tag  |
|                     | EP34 - Editar el color de un tag y verificar que sea propagado en los posts y páginas asociadas |
| Eliminar un tag     | EP14 - Eliminar un tag  |
|                     | EP35 - Eliminar un tag y verificar que no aparezca en los posts y páginas asociados             |
| Edición de miembros | EP36 - Editar un miembro con un correo electrónico existente                                    |
|                     | EP37 - Editar un miembro quitando los labels asociados  |
| Eliminar un miembro | EP38 - Eliminar un miembro  |
|                     | EP39 - Eliminar un miembro y validar que no tenga acceso al sitio                               |

### 2.5.2.3. Semana 3

Las funcionalidades que serán probadas para esta semana serán las siguientes:

| ID | Funcionalidad                                  | Descripción   |
|----|--|---|
| 11 | Importación masiva de miembros                 | Esta funcionalidad permite subir un archivo .csv con el listado de miembros nuevos a cargar en la página.   |
| 12 | Exportación masiva de miembro                  | Esta funcionalidad permite exportar a todos los miembros registrados en el sitio en un archivo .csv.  |
| 13 | Editar la información de la cuenta autenticada | Esta funcionalidad permite que un usuario registrado en el portal administrativo pueda actualizar los datos de contacto como el nombre, correo, slug, entre otros |
| 14 | Cambio de contraseña                           | Esta funcionalidad permite que un usuario registrado pueda cambiar su contraseña para acceder al portal administrativo.   |
| 15 | Cambiar el color del tema                      | Esta funcionalidad permite intercambiar el color del tema entre claro y oscuro.   |

Se han definido 2 escenarios de pruebas por cada funcionalidad de la semana, sin embargo, los ingenieros pueden crear más escenarios:

| Funcionalidad                                  | Descripción   |
|--|---|
| Importación masiva de miembros                 | EP40 – Importar de manera masiva miembros nuevos  |
|  | EP41 - Importar de manera masiva con el primer miembro siendo un duplicado              |
| Exportación masiva de miembro                  | EP42 - Exportar a todos los usuarios  |
|  | EP43 - Eliminar un usuario y exportar todos los usuarios                                |
| Editar la información de la cuenta autenticada | EP44 - Editar la cuenta autenticada con datos validos                                   |
|  | EP45 - Cambiar el correo electrónico de la cuenta autenticada con uno duplicado         |
| Cambio de contraseña                           | EP46 - Cambiar la contraseña con datos validos  |
|  | EP47 - Cambiar la contraseña del usuario autenticado con una conformada de solo números |
| Cambiar el color del tema                      | EP48 - Establecer el tema a claro y verificar que todas las etiquetas sean visibles     |
|  | EP49 - Establecer el tema a oscuro y verificar que todas las etiquetas sean visibles    |

#### 2.5.2.4. Semana 4

Las funcionalidades que serán probadas para esta semana serán las siguientes:

| ID | Funcionalidad                            | Descripción  |
|----|--|--|
| 16 | Editar una página                        | Permite modificar el contenido de una página y su configuración.   |
| 17 | Eliminar una página                      | Permite eliminar una página sin importar su estado de publicación (borrador o publicado).  |
| 18 | Editar la configuración básica del sitio | Permite editar la configuración del sitio como el título y descripción, zona horaria, idioma, metadatos para buscadores y asociación a redes sociales. |
| 19 | Visibilidad del sitio                    | Permite cambiar el estado de visibilidad del sitio para que sea público o privado (con contraseña).  |
| 20 | Ajustar el diseño de la interfaz         | Permite cambiar el diseño del sitio para adecuarlo con colores institucionales o de identidad.   |

Se han definido 2 escenarios de pruebas por cada funcionalidad de la semana, sin embargo, los ingenieros pueden crear más escenarios:

| Funcionalidad                            | Descripción  |
|--|--|
| Editar una página                        | EP50 - Modificar título de una página existente                                |
|  | EP51 - Modificar el título de una página existente y salir sin guardar cambios |
| Eliminar una página                      | EP52 - Eliminar una página de manera exitosa                                   |
|  | EP53 - Eliminar una página con tipo de acceso para usuarios con suscripción    |
| Editar la configuración básica del sitio | EP54 - Editar el título del sitio  |
|  | EP55 - Editar la descripción del sitio   |
| Visibilidad del sitio                    | EP56 - Editar la visibilidad del sitio para que sea privada                    |
|  | EP57 - Acceder como usuario administrador al sitio estando en estado privado   |
|  | EP58 - Editar la navegación del sitio con páginas o post creados               |

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| Ajustar el diseño de la interfaz | EP59 - Editar el diseño y branding con colores de tonalidades claras |
|----------------------------------|--|

### 2.5.2.5. Semana 5

Esta semana será enfocada únicamente a probar la siguiente funcionalidad por que se considera de alto impacto puesto que se debe asegurar el acceso correcto al Staff de acuerdo con el rol asignado:

| ID | Funcionalidad     | Descripción  |
|----|-------------------|--|
| 21 | Administrar Staff | Permite modificar el contenido de una página y su configuración. |

En esta semana se han definido sub-funcionalidades que hacen referencia a 4 tipos de roles a probar:

| Sub-funcionalidad | Descripción  |
|-------------------|--|
| Administrador     | EP60 - Invitar a un usuario para que sea administrador                             |
|                   | EP61 - Validar que un usuario administrador tenga acceso a todo el sitio           |
| Editor            | EP62 - Invitar a un usuario para que sea editor                                    |
|                   | EP63 - Validar que un usuario editor NO pueda crear una página                     |
| Autor             | EP64 - Invitar a un usuario para que sea autor                                     |
|                   | EP65 - Validar que un usuario autor NO pueda editar un post de otro usuario        |
| Contribuidor      | EP66 - Invitar a un usuario para que sea administrador                             |
|                   | EP67 - Validar que un usuario contribuidor NO pueda publicar un post creado por el |

### 2.5.2.6. **Semana 6**

Esta semana será enfocada únicamente a probar todos los escenarios de pruebas en los siguientes dispositivos con ciertas dimensiones:

| Dispositivo | Resoluciones para probar                                  |
|-------------|---|
| Desktop     | 1920×1080<br>1366×768<br>1536×864<br>1280×720<br>1440×900 |
| Móvil       | 360×800<br>390×844<br>414×896<br>375×667<br>412×732       |
| Tablet      | 768×1024<br>810×1080<br>1280×800<br>1024×768              |

Resoluciones obtenidas de: <https://testsigma.com/blog/common-screen-resolutions/>

### 2.5.2.7. **Semana 7 y 8**

Estas semanas no tendrán pruebas y escenario asignados.