

Plan de pruebas DRISK

Integrantes:

Oswaldo Bayona

Rodrigo Castro

Kevin Ortiz

Jorge Vergara

Historial de Versiones

Fecha	Versión	Autor	Organización	Descripción
23/12/15	1	Kevin Ortiz		Primera versión del plan de pruebas

Información del Proyecto

Proyecto	DRisk
Fecha de preparación	23/12/15
Cliente	Score 2016
Gerente / Líder de Proyecto	Jorge Vergara
Gerente / Líder de Pruebas de Software	Kevin Ortiz

Objetivos de las pruebas.....	3
Alcance de las pruebas.....	3
Funcionalidades a probar.....	3
Tipos de Pruebas.....	3
Pruebas de sistema o caja negra con valores de frontera:.....	3
Pruebas unitarias:	3
Pruebas de aceptación.....	4
Entregables.....	4

Objetivos de las pruebas

El objetivo del plan de pruebas es:

Encontrar la mayor cantidad de errores en el menor tiempo posible.

Verificar el correcto funcionamiento de las opciones principales del software

Evaluar hasta qué punto las funcionalidades del software se ajustan con los requerimientos del cliente.

Alcance de las pruebas

Las pruebas que se realizarán en el presente proyecto son: pruebas de sistemas, pruebas unitarias y pruebas de aceptación. Se ha considerado que este conjunto de pruebas es suficiente para garantizar el correcto funcionamiento del software.

Funcionalidades a probar

Crear una partida

Unirse a una partida

Personalizar un mapa

Seleccionar un territorio

Reforzar un territorio

Atacar un territorio

Recibir una carta

Intercambiar una carta

Mover tropas

Ganar Partida

Se han seleccionado estas funcionalidades porque son las más importantes y relevantes dentro del software.

Tipos de Pruebas

En esta sección, se describen los tipos de pruebas con su metodología y una justificación de porqué se decidió usarlas. Además de las herramientas utilizadas para automatizar el proceso.

Pruebas de sistema o caja negra con valores de frontera:

Se realizarán, pruebas de caja negra con la finalidad de probar la parte funcional de proyecto, es decir que la aplicación funcione correctamente.

Para realizar estas pruebas se definirán clases de equivalencia para las entradas y las salidas.

Pruebas unitarias:

El criterio usado en pruebas unitarias o caja blanca será la de múltiple condición.

Estas pruebas nos permitirán cubrir todas las posibles condiciones o decisiones que se ejecutarán en nuestros módulos. Cabe destacar que no se probará cada uno de las funciones del sistema debido q que son demasiadas y demandaría mucho tiempo esa tarea, por tal razón se probarán las partes más críticas.

Para las pruebas se usará la herramienta unit.js para automatizar las pruebas.

Pruebas de aceptación

Una vez verificado que nuestro software hace lo que debe hacer, procedemos con la validación con nuestro cliente, realizando estas pruebas podemos tener una alta certeza que el sistema hará lo que el cliente nos planteó al principio, así podemos entregar un producto de calidad. Para las pruebas se usará la metodología BDD (Given/ Where/ Then).

Entregables

Se entregarán como parte del plan de prueba: el documento de clases de equivalencia con casos de prueba, el documento de las pruebas unitarias, y el documento con el resultado de las pruebas de aceptación ejecutadas.