



Plan de Pruebas

02-2017

Universidad de Los Andes

MISO 4208 - Pruebas Automáticas

Felipe Martinez (f.martinez2@uniandes.edu.co)

Juan Hernández (js.hernandez15@uniandes.edu.co)

Estrategia de pruebas

Alcance

Aplicaciones

La ejecución de pruebas será realizada sobre las siguientes aplicaciones:

- [Habitica](#): es una aplicación web/juego diseñada como un juego con la intención de ayudar a los jugadores a mejorar hábitos de la vida real. Permite convertir todas las tareas de los jugadores en recompensas para un personaje tales como objetos y experiencia.
- [Habitica Mobil](#): aplicación Android para Habitica
- [GNU Cash](#): es una aplicación Android para control de gastos financieros. Sirve como complemento a la versión de escritorio con la que puede sincronizarse. Con ella se puede realizar control de gastos, trazabilidad de cuentas

Testers

- Felipe Martínez
- Juan Hernández

Tareas

Entre las tareas de los testers se encuentran:

- Investigación sobre las herramientas a usar para las pruebas automáticas.
- Pruebas de concepto de los frameworks y herramientas a utilizar.
- Configuración del entorno para cada una de las aplicaciones.

Presupuesto

El presupuesto de pruebas para la segunda iteración está distribuido de la siguiente manera:

- Tiempo Hombre: 30 horas (15 horas 2 Testers)
- Tiempo máquinas físicas: 10 horas
- Tiempo servicios Cloud:
 - 30 horas (Firebase)
 - 24 horas (Amazon)
- Equipos de cómputo
 - 2 Laptops

- 1 Celular Samsung J5

Niveles y Objetivos

Unidad

- Ejecución de pruebas automáticas de tipo Monkey Testing

Sistema

- Ejecución de pruebas automáticas de tipo Behavior Driven Testing
- Ejecución de pruebas aleatorias con *Rippers (Exploración sistémica)* en servicios alojados en la nube

Entregables

Los documentos entregables están enmarcados en los reportes generados por las herramientas usadas a través del curso de pruebas automáticas de software. Adicionalmente se relacionarán las evidencias de la ejecución de pruebas tales como capturas de pantallas o videos de acuerdo a las características de los frameworks que se utilicen para realizar las pruebas. Los artefactos están almacenados en el [repositorio del equipo](#) en la ruta [Documentación > Sprint 2](#)

Plan de pruebas - Sprint 2

Objetivo del sprint

- Aumentar la cobertura de pruebas usando *Behavior Driven Testing*.
- Usar herramientas de *Random Testing* para identificar *Corner Cases*.
- Usar herramientas de *Random Testing* de exploración sistémica combinada con proveedores en la nube para aumentar la cobertura de pruebas.

Testing - App1: Habitica (Web)

Tipos de Pruebas

Sistema

- Behavior Driven Testing con Cucumber: ejecutar la pruebas basadas en escenarios escritos sintaxis Gherkin sobre las características de *Log In* y creación de Hábitos.

Testing - App2: Habitica (Android)

Tipos de Pruebas

Unitarias

- Monkey Testing - Android Monkey: ejecución de 2 rondas de monkey testing usando la configuración de diferentes tipos de eventos sobre la aplicación junto con semillas explícitas para poder replicar los escenarios.

Sistema

- Behavior Driven Testing con Calabash: ejecutar la pruebas basadas en escenarios escritos sintaxis Gherkin sobre las características de *Log In* y creación de Hábitos.
- Random Testing con Ripper: ejecutar la pruebas aleatorias con *Ripper* en los diferentes servicios de Cloud haciendo uso de diversos dispositivos con APIs mayores a la 25 (Lollipop) y tabletas.

Testing - App3: GNU Cash (Android)

Tipos de Pruebas

Unitarias

- Monkey Testing - Android Monkey: ejecución de 2 rondas de monkey testing usando la configuración de diferentes tipos de eventos sobre la aplicación junto con semillas explícitas para poder replicar los escenarios.

Sistema

- Behavior Driven Testing con Calabash: ejecutar la pruebas basadas en escenarios escritos sintaxis Gherkin sobre las características de registro de transacciones y creación de cuentas.
- Random Testing con Ripper: ejecutar la pruebas aleatorias con *Ripper* en los diferentes servicios de Cloud haciendo uso de diversos dispositivos con APIs mayores a la 25 (Lollipop) y tabletas.