Plan de pruebas

**Proyecto Tienda de mascotas Q.A**

## Historial de versiones

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha | Autor | Comentarios |
| 21/07/2022 | Juan Torres | Creación |

## Índice

1.Introducción

2.Recursos

3.Alcance

4.Fuera de alcance

5.Infraestructura y suposiciones

6.Riesgos

## Introducción

El plan de prueba está diseñado como una línea de base para identificar lo que se considera dentro y fuera del alcance de las pruebas las cuales son manuales y automatizadas y cuáles son los riesgos y suposiciones

Este plan de pruebas está diseñado para probar 7 funcionalidades que tenemos en las historias de usuario que el cliente requirió para el desarrollo de su software mediante pruebas funcionales basadas en casos de prueba en cada una de las funcionalidades del software a probar.

## Recursos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tester | Participación | Seniority |
| Juan Torres | 100% | Junior |

## 

## 

## Alcance

Se validara los siguientes endpoint xxx Pruebas manuales y automatizadas los endpoint

funcionalidades todo acerca de las mascotas:

1.agregar una mascota

2.actualizar información de la mascota

3.actualizar la información de la mascota con datos de formulario

4.eliminar una mascota

5.filtrar mascotas por status

6.subir una imagen correctamente

7.filtrar mascota por ID

8. status code de cada API

Fuera del alcance

Pruebas no funcionales

Desde q.a no tenemos forma de hacer pruebas no funcionales

## Infraestructura:

Que se nescita : acceso a base datos y un computador

Para estas pruebas necesitaremos los paquetes de dependencias maven y gradle, además un IDE preferiblemente Intellij IDE, conocimientos de lógica de programación: Java Javascript, postman y karate

Supociones:

Eje: el core review

Las pruebas unitarias cubran el 90 % del código

Que tengan todo ese cubrimiento de las funcionalidades estén en ambiente de qa

Que tenga acceso a la base de datos

Tener que comprar un IDE que no se tenga.

Comprar algun paquete de dependencias para trabajar de manera oficial

El cliente cambia algunos requerimientos, lo cual genera más tiempos de trabajo y costos.

## 

## Riesgos

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Factor de riesgo | Riesgo | Probabilidad (Alto - Medio - Bajo) | Impacto (Alto - Moderado - Bajo) | Severidad (Probabilidad por impacto) | Plan de mitigación |
| R1 | Rotaciones en el equipo | Si hay una alta rotación en el equipo, se incurrirá en pérdida de productividad por el on boarding y adaptación | Alto | Moderado | Alto | Negociar las horas del equipo hasta su finalización |
| R2 | demoras no previstas | se perderá tiempo de manera innecesaria y aumentaran los tiempos de entrega junto con los costos | alto | alto | alto | renegociar los tiempos de entrega con el cliente para no tener que trabajar con afán. |
| R3 | Volatilidad del dólar si es proyecto internacional | inestabilidad en los costos de producción | alto | alto | alto | Comprar dólares cuando están a la baja para evitar pagar costos excesivos por depreciación del peso. |

Poner riesgo de producto