

Plan de pruebas de software

Pruebas de software página riotgames

Juan Esteban Cañon Monroy

Instructor Oscar Ivan Benavides

Fecha: [02/04/2021]

Tabla de contenido	
Historial de Versiones.....	3
Información del Proyecto.....	3
Aprobaciones	3
Resumen Ejecutivo	4
Alcance de las Pruebas.....	4
Elementos de Pruebas.....	4
Nuevas Funcionalidades a Probar	4
Pruebas de Regresión	4
Funcionalidades a No Probar.....	4
Enfoque de Pruebas (Estrategia).....	5
Criterios de Aceptación o Rechazo	5
Criterios de Aceptación o Rechazo.....	5
Criterios de Suspensión	5
Criterios de Reanudación.....	5
Entregables	6
Recursos	10
Requerimientos de Entornos – Hardware	10
Requerimientos de Entornos – Software.....	10
Herramientas de Pruebas Requeridas	10
Personal.....	11
Entrenamiento.....	11
Planificación y Organización	11
Procedimientos para las Pruebas	11
Matriz de Responsabilidades	11
Cronograma	12
Premisas.....	12
Dependencias y Riesgos	12
Referencias	12

Historial de versiones

Fecha	Versión	Autor	Organización	Descripción
02/04/2021	1.0	Juan Cañon	SENA	Desarrollo de pruebas de la pagina Riot Games mediante la herramienta JMeter

Información del proyecto

Empresa/Organización	Servicio Nacional de Aprendizaje
Proyecto	Pruebas con JMeter
Fecha de preparación	02/04/2021
Cliente	(Ejemplo)Oscar Benavides
Patrocinador principal	Juan Esteban Cañon Monroy
Gerente/Lider de proyecto	Juan Esteban Cañon Monroy
Gerente/Lider de pruebas de software	Juan Esteban Cañon Monroy

Aprobaciones

Nombre y Apellido	Cargo	Departamento u organización	Fecha	Firma
Juan Cañon	Lider de proyecto	SENA	02/04/2021	

Resumen ejecutivo

Mediante este documento se tiene como propósito hacer una serie de diferentes pruebas a la página <https://www.riotgames.com/en> con ayuda de la aplicación Java JMeter con el fin de medir su capacidad y alcance a los diferentes grupos de usuarios en variadas y numerosas cantidades.

Alcance de las pruebas

Elementos de pruebas

Para las pruebas que se van a realizar a la página se requieren elementos los cuales son: Un computador el cual tenga previamente instalado la aplicación Java JMeter la cual se ejecuta correctamente si previamente se realizó la instalación del JRE y/o JDK de las versiones correspondientes y el link de la página web a la cual se va a hacer las respectivas pruebas, el link que se va a usar para la realización de estas pruebas y este documento es <https://www.riotgames.com/en>.

Nuevas funcionalidades a probar

Mediante la aplicación JMeter se plantea hacer diferentes pruebas para el uso de una cantidad determinada de usuarios las cuales serían, 50, 100, 500, 1000, 10000 las cuales se llevan a cabo en un lapso de tiempo de 5 minutos cada uno para llevar un registro en el cual se verifique la capacidad de la página y el correcto funcionamiento de dicha aplicación.

Pruebas de regresión

- Entrada y funcionamiento de la página con diferentes números de usuarios.
- Capacidad de los servidores para el soporte de diferentes usuarios.
- Correcto funcionamiento de la página con diferentes números de usuarios dando uso y/o funcionamiento a la página.

Funcionalidades a no probar

- Ancho de banda personal
- Calidad visual de la página
- Capacidad de almacenamiento de la página.

Enfoque de pruebas

Mediante este documento se realizará diferentes pruebas para el uso de una cantidad determinada de usuarios las cuales son para , 50 , 100 , 500 , 1000 , 10000 las cuales se llevan a cabo en un lapso de tiempo de 5 minutos cada uno en el cual se tendrá en cuenta el soporte de la página para estos diferentes números de usuarios dando así a la pagina la opcion de que los primeros grupos al ser de menor cantidad de usuarios la página los soporte de una manera más óptima y también se podrá evidenciar en la página la recepción de los últimos dos grupos de usuarios en el mismo tiempo para así evidenciar el alcance y soporte de la página.

Criterios de aceptación o rechazo

Mediante estos criterios se proyecta el completar como mínimo el 80% de las pruebas unitarias de manera exitosa en los cuales no se presente ningún error de programación ni de soporte técnico en el cual se pueda realizar y finalizar la prueba de manera adecuada con 50 , 100 , 500 y 1000 usuarios de manera que el aplicativo continúe con su funcionamiento de forma óptima.

Criterios de suspensión

La suspensión de las pruebas se realizará mediante las siguientes condiciones :

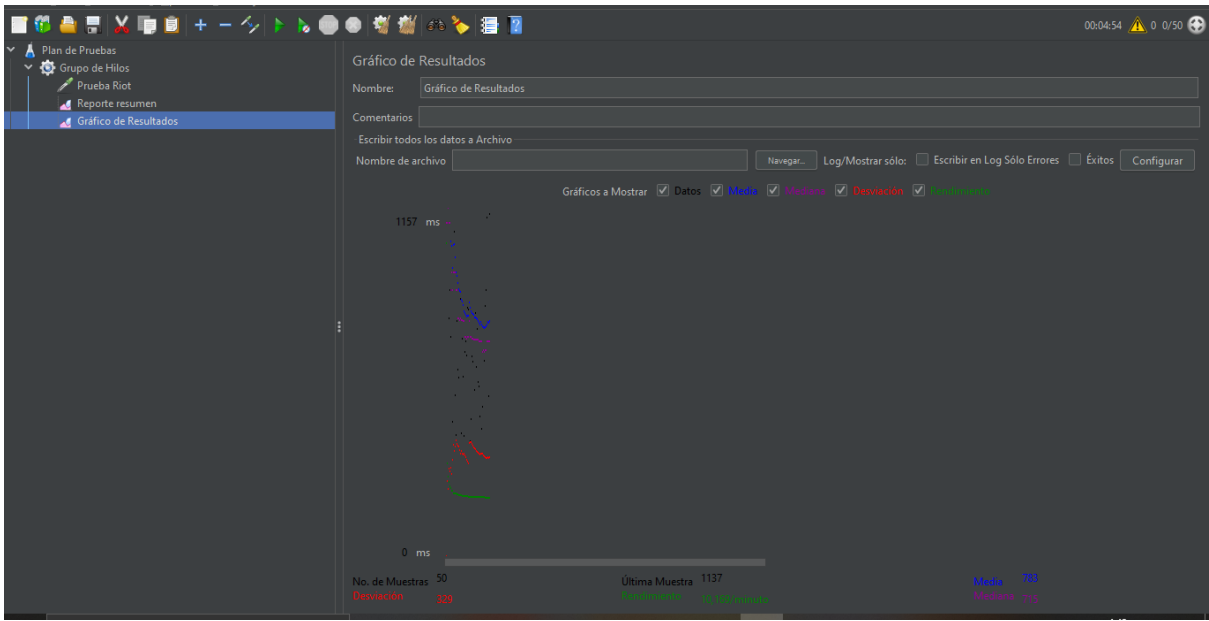
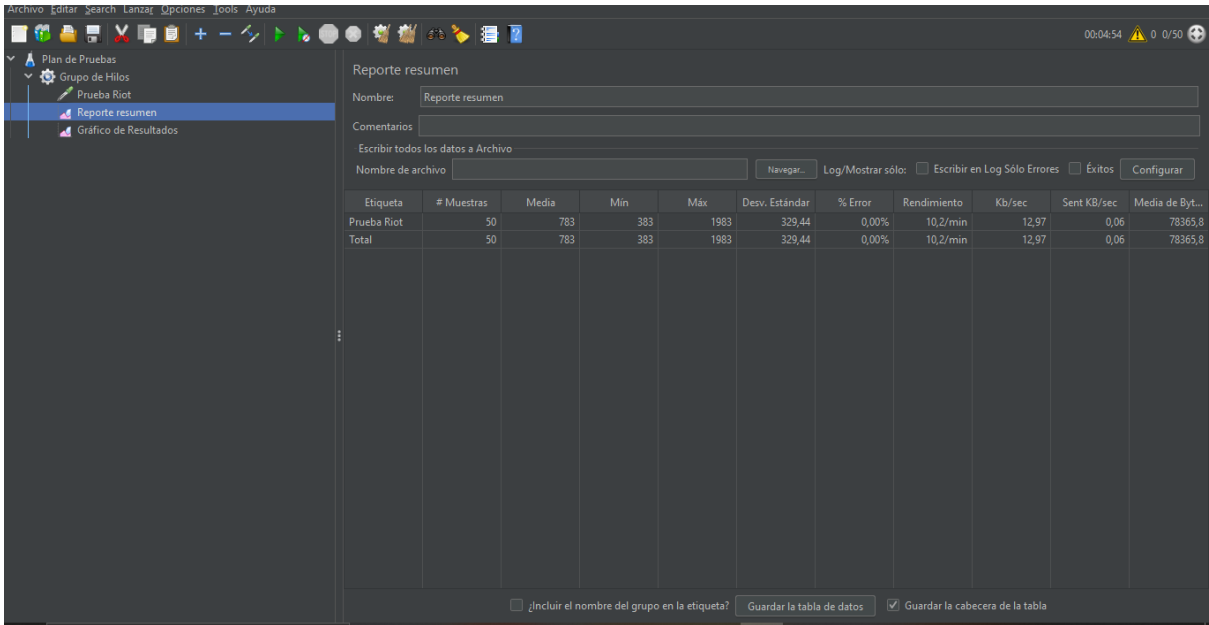
1. Que la página no soporte el 60% de las pruebas y presente una falla en la página mediante la cual deje de funcionar
2. Que el aplicativo Java JMeter no funcione correctamente después de realizar las primeras pruebas .

Criterios de reanudación

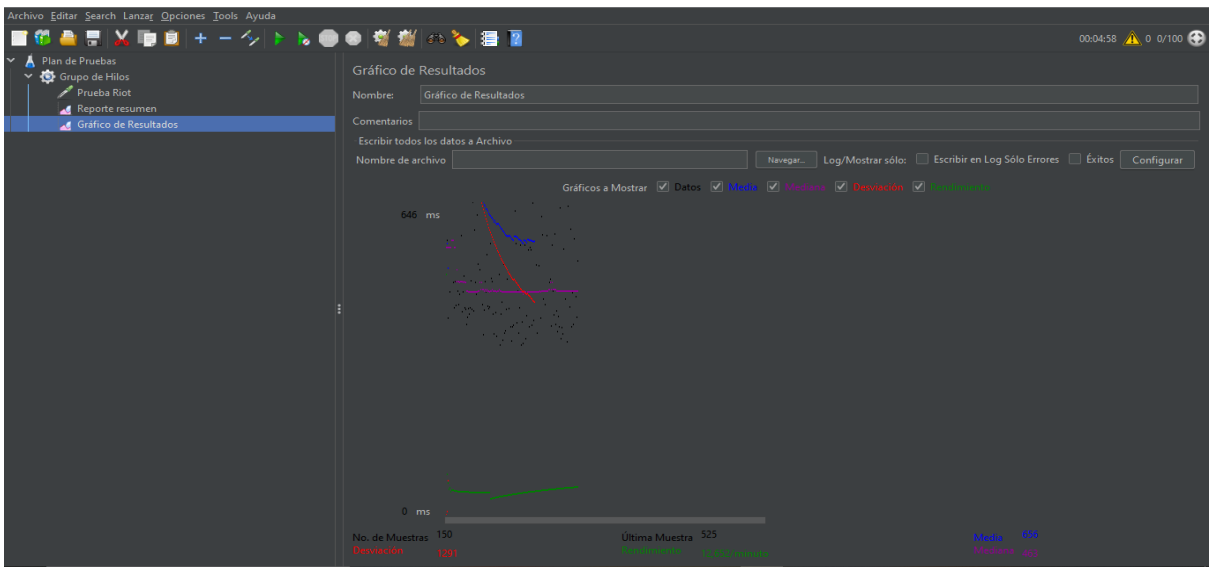
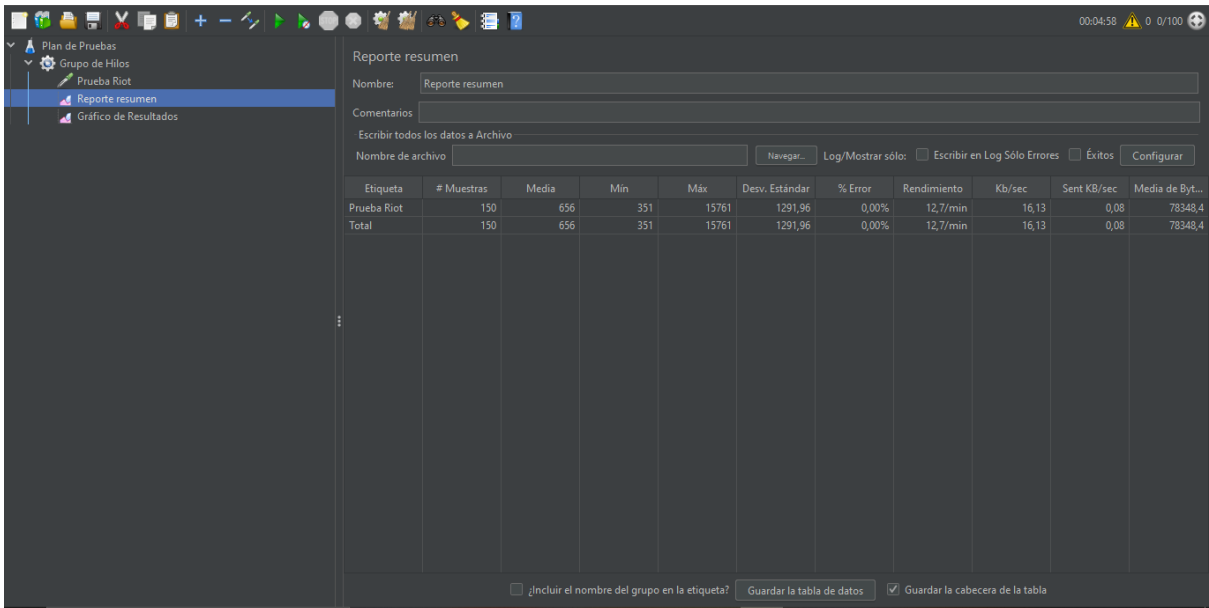
1. Mediante la reparación de la página y sus servidores , seguido de sus debidos ajustes para el correcto funcionamiento de la página.
2. Después del correcto reinicio de la aplicación y el dispositivo para así corroborar de manera eficiente las fallas que se presentan.

Entregables

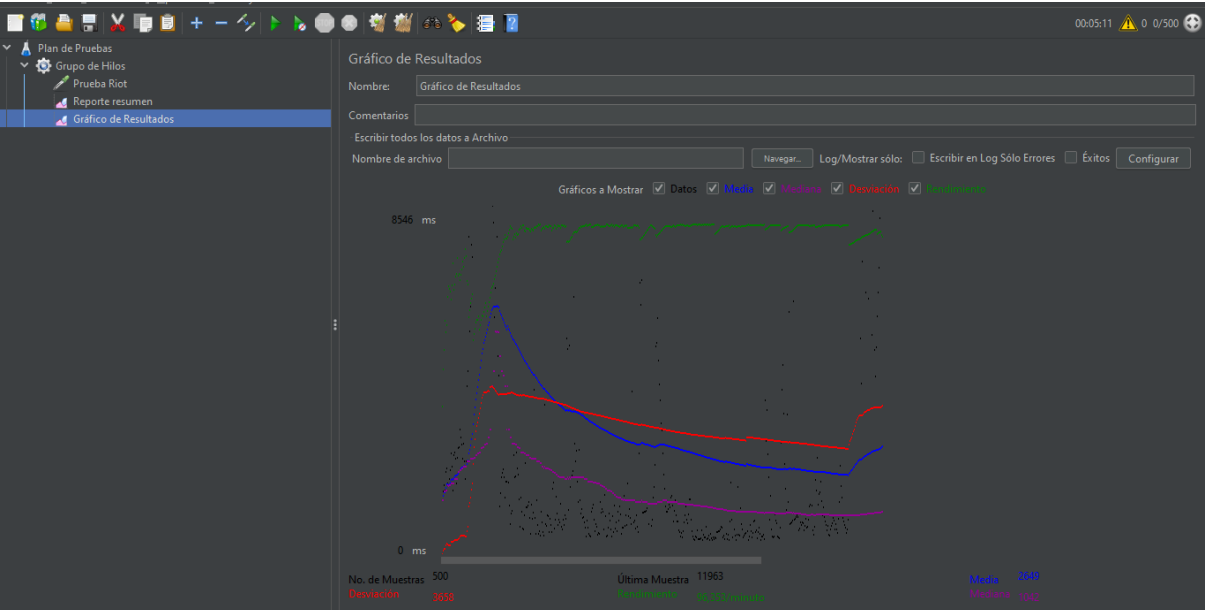
RESULTADOS 50 USUARIOS



RESULTADOS 100 USUARIOS



RESULTADOS 500 USUARIOS



00:05:11 0 0/500

Plan de Pruebas
Grupo de Hilos
Prueba Riot
Reporte resumen
Gráfico de Resultados

Reporte resumen

Nombre: Reporte resumen

Comentarios

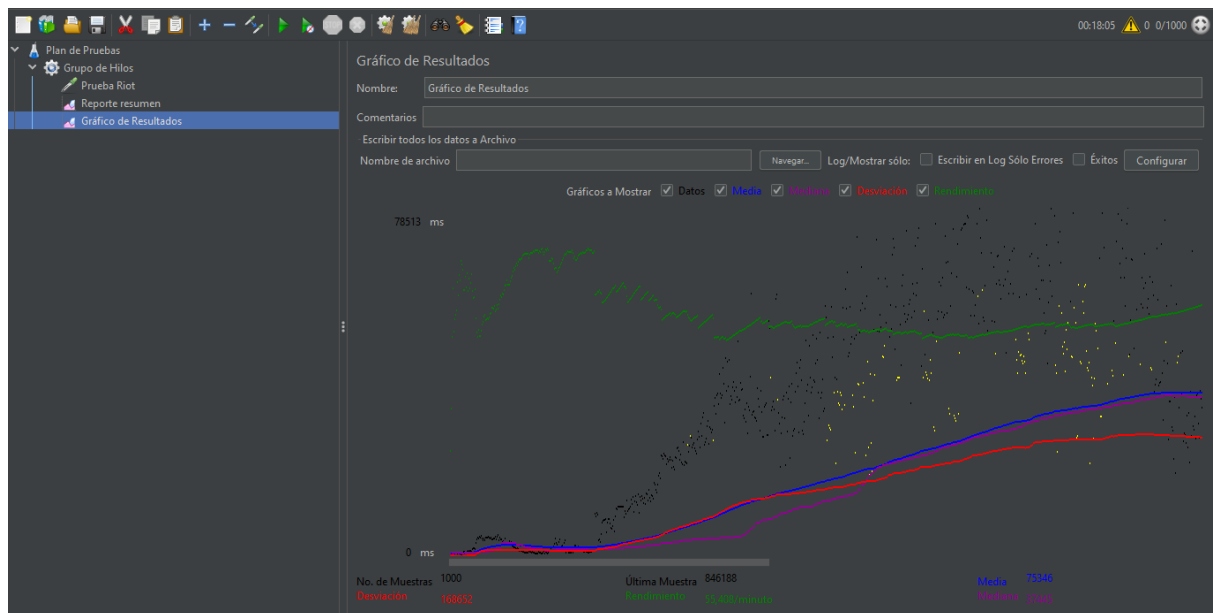
Escribir todos los datos a Archivo

Nombre de archivo Log/Mostrar sólo: ☐ Escribir en Log Sólo Errores ☐ Éxitos

Etiqueta	# Muestras	Media	Min	Máx	Desv. Estándar	% Error	Rendimiento	Kb/sec	Sent KB/sec	Media de Byt...
Prueba Riot	500	2649	348	18773	3658,89	0,00%	1,6/seg	122,92	0,58	78383,0
Total	500	2649	348	18773	3658,89	0,00%	1,6/seg	122,92	0,58	78383,0

☐ ¡Incluir el nombre del grupo en la etiqueta? ☒ Guardar la cabecera de la tabla

RESULTADOS 1000 USUARIOS



00:18:05
0 / 1000

- Plan de Pruebas
- Grupo de Hilos
 - Prueba Riot
 - Reporte resumen**
 - Gráfico de Resultados

Reporte resumen

Nombre:

Comentarios:

Escribir todos los datos a Archivo

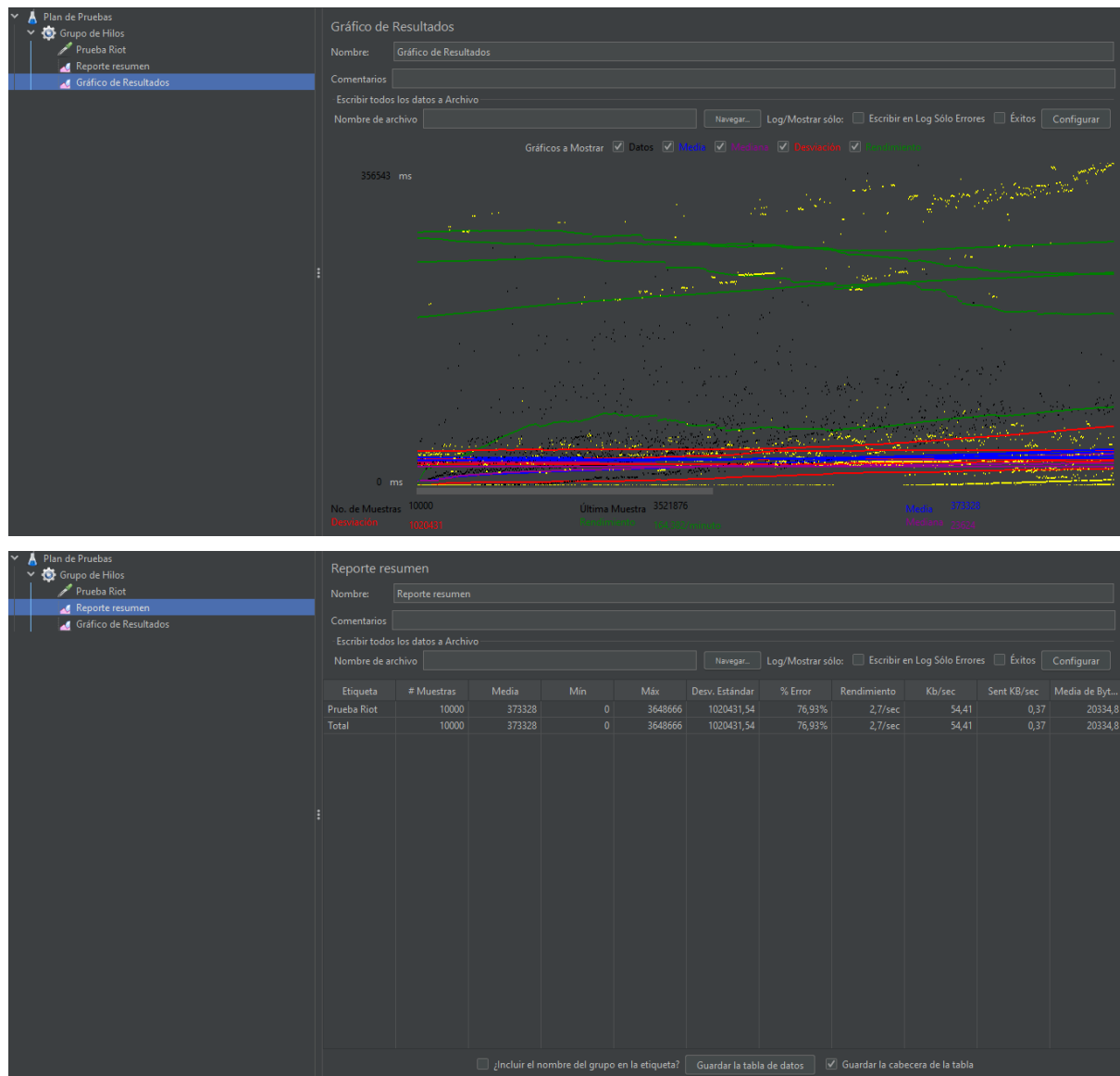
Nombre de archivo: Navegar... Log/Mostrar sólo:
 ☐ Escribir en Log Sólo Errores
 ☐ Éxitos
 Configurar

Etiqueta	# Muestras	Media	Min	Máx	Desv. Estándar	% Error	Rendimiento	Kb/sec	Sent KB/sec	Media de Byt...
Prueba Riot	1000	75346	359	989223	168652,15	18,10%	55,4/min	58,47	0,29	64839,7
Total	1000	75346	359	989223	168652,15	18,10%	55,4/min	58,47	0,29	64839,7

☐ ¿Incluir el nombre del grupo en la etiqueta?

☒ Guardar la cabecera de la tabla

RESULTADOS 10000 USUARIOS



Recursos

Requerimientos de entornos

Hardware , Requerimientos minimos

- *Memoria RAM:* 4GB
- *Procesador:* 2Ghz (doble núcleo)
- *Espacio libre en Disco:* 50GB
- *Tarjeta de Red:* 100Mbps

Requerimientos de entornos – Software

Herramientas de pruebas requeridas

- Windows 10
- Sistema operativo de 64 bits
- Navegador web

Lista del personal necesario

Roles: Un encargado de pruebas, un encargado en documentación, supervisor de documentación, tester de la correcta instalación y uso de la aplicación(JMeter), mediante este documento se especifica que la persona la cual desarrolla estos 4 trabajos o roles son la misma persona, que en este caso es Juan Cañon.

Entrenamiento

Mediante la herramienta Apache JMeter se realizan las pruebas, herramienta la cual se debe tener instalada previamente el JRE y/o JDK de la versión compatible al apache para el correcto funcionamiento de la aplicación.

Planificación y organización

Los procedimientos mediante los cuales se van a realizar las pruebas a la página web

<https://www.riotgames.com/en> consta de las siguientes 5 partes:

1. Se realizarán las pruebas a la página con una cantidad inicial de 50 usuarios a lo largo de 5 minutos, mediante el cual se analizará el comportamiento y soporte de la página para continuar con las partes siguientes de la prueba.
2. Se realizarán las pruebas a la página con 100 usuarios a lo largo de 5 minutos, mediante el cual se analizará el comportamiento y soporte de la página para continuar con las partes siguientes de la prueba.
3. Se realizarán las pruebas a la página con 500 usuarios a lo largo de 5 minutos, mediante el cual se analizará el comportamiento y soporte de la página para continuar con las partes siguientes de la prueba.
4. Se realizarán las pruebas a la página con 1000 usuarios a lo largo de 5 minutos, mediante el cual se analizará el comportamiento y soporte de la página para continuar con las partes siguientes de la prueba.
5. Se realizarán las pruebas a la página con 10000 usuarios a lo largo de 5 minutos, mediante el cual se analizará el comportamiento y soporte de la página para continuar con las partes siguientes de la prueba.

Matriz de responsabilidades

1		ROLES			
		Encargado de pruebas	Encargado en documentación	Supervisor de documentación	Tester de la aplicación
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

Cronograma

Realización de pruebas.	03/ Marzo / 2021
Realización de la documentación.	03/ Marzo / 2021
Supervisión y corrección de la correcta documentación.	03/ Marzo / 2021
Instalación y uso preventivo de la aplicación.	03/ Marzo / 2021

Premisas

Principalmente se realizará la prueba mediante un hilo o en ese caso denominado usuario para corroborar el buen funcionamiento tanto de la aplicación como Para verificar que la u r l de la página web esté correctamente escrita seguido De eso se realizará la prueba con 50 usuarios en 5 minutos después se realizará con 100 usuarios en 5 minutos después con 500 usuarios en 5 minutos después con 1000 usuarios en 5 minutos y después con 10,000 varios en 5 minutos minutos los cuales en la aplicación se deberán colocar en segundos los cuales equivale a 300 segundos cabe recalcar que a partir de los 500 usuarios la aplicación necesita más de 300 segundos para poder realizar la prueba de los números y los usuarios que se piden en el test.

Dependencias y Riesgos

Los riesgos que se pueden presentar en la documentación de pruebas podrían ser:

- Falla en el equipo .
- Fallo de la aplicación.
- Mal instalación de la aplicación.
- Fallo del internet

Las dependencias que se presentan en la documentación del proyecto son:

- La conexión a internet del equipo.
- Correcto funcionamiento del equipo en el cual se corren las pruebas.

Referencias

Entregables

<https://www.youtube.com/watch?v=KpqeqlA7yS0&t=171s>

Matriz RACI

<https://www.laboratorioti.com/2016/02/22/ticcionario-una-matriz-raci-usarla/>