



# Plan de pruebas proyecto AutomátiönPractice

## Historia de revisiones

Versión	Autor(es)	Descripción	Fecha
<u>1.0</u>	Kevin Alberto Alvarez Osorio	Elaboración del documento	Julio 2021
<u>Untitled</u>			
<u>Untitled</u>			

## OBJETIVO

Este documento tiene como objetivo presentar la planeación de las pruebas Automatizadas para las funcionalidades Sign In, Add Cart del proyecto Automationpractice.

## CONTENIDO

### ▼ CONTENIDO

1. Alcance de pruebas
2. Estrategia de pruebas
3. Cronograma
4. Ambiente y Herramientas de Pruebas
5. Requerimientos
6. Cronograma
7. Otras pruebas

# 1. Alcance de pruebas (Qué)

Se realizarán pruebas de caja negra (automatizadas) a las funcionalidades seleccionadas durante la planificación de cada sprint.

En esta iteración se incluyen las pruebas de la siguiente historia de usuario **HU-01 - Login de Usuario, HU-02- Add cart**, para lo cual probaremos cada uno de los criterios de aceptación como se muestra a continuación.

## ▼ Alcance de las pruebas (Que incluye)

### HU-01-CA

- Verificar que exista una opción de (Sign in) en el home principal de la aplicación My Store.
- Verificar que al ingresar a la opción de Sign in, exista un formulario para crear una cuenta de usuario, adicionalmente exista el formulario para con ingresar a su cuenta siempre que este registrado.
- Verificar que muestre en la interfaz de log in el Email address, Password y el botón Sign In, adicionalmente la opción de olvidó clave y recordarme.
- Verificar que se muestre el mensaje de error si ingresó usuario y/o contraseña invalido.
- Verificar que si el cliente se loguea correctamente, el sistema deberá mostrar la zona de comprar con el mensaje "Welcome to your account. Here you can manage all of your personal information and orders".
- Verificar que en todo momento exista el botón Sign in por si el cliente desea salir de la plataforma.

### HU-02-CA

- Verificar desde la pantalla principal Home en la categoría POPULAR, permita agregar un producto al carrito de compras.
- Verificar que en cada categoría se muestre un resumen de lo que contiene el producto: su nombre, precio, una descripción breve, 2 botones; un

botón para adicionar al carro de compras (Add Cart), otro botón para ver un resumen detallado del producto (More).

- Verificar que al pulsar el botón Add Cart se agregue el producto seleccionado al carrito de compras.

## 2. Estrategia de pruebas (Cómo)

Táctica (Manual, Automáticas o exploratorias)

### ▼ Análisis de riesgos

#### Análisis de riesgos HU-01

 Criterio de aceptación	# Probabilidad	# Impacto(1-5)	# Nivel de riesgo	 Táctica de ejecución	 Resultado
<u>CP_001 Mostrar interfaz de Sign in, en el home</u>	1	5	5	Manual	Exitoso
<u>CP_002 Mostar opción para crear una nuevo cuenta</u>	1	3	3	Manual	Exitoso
<u>CP_003 Mostrar en la interfaz login, las opciones de "olvido su contraseña"</u>	1	3	4	Manual	Exitoso
<u>CP_004 Login incorrecto</u>	1	3	3	Automatico	Exitoso
<u>CP_005 Login exitoso, mostrar mensaje de bienvenida en la pagina</u>	1	2	2	Automatico	Exitoso
<u>CP_006 Mostrar opcion de Sign in cuando el usuario se encuentre logueado.</u>	2	2	8	Manual	Exitoso

#### Análisis de riesgos HU-02

<b>Aa</b> Criterio de aceptación	<b>#</b> Probabilidad(1-5)	<b>#</b> Impacto(1-5)	<b>#</b> Nivel de riesgo	<b>📌</b> Táctica de ejecución	<b>📌</b> Resultado
<u>CP-01 Verificar desde la pantalla principal Home en la categoría POPULAR, permita agregar un producto al carrito de compras</u>	2	4	8	Automática	Exitoso
<u>CP-02 Verificar que en cada categoría se muestre un resumen de lo que contiene el producto: su nombre, precio, una descripción breve, 2 botones; un botón para adicionar al carro de compras (Add Cart), otro botón para ver un resumen detallado del producto (More).</u>	2	4		Automática	Exitoso
<u>CP-03 Verificar que al pulsar el botón Add Cart se agregue el producto seleccionado al carrito de compras</u>	2	4		Automática	Exitoso

Aa Criterio de aceptación	# Probabilidad(1-5)	# Impacto(1-5)	# Nivel de riesgo	📌 Táctica de ejecución	📌 Resultado
<u>Untitled</u>					
<u>Untitled</u>					

Las pruebas se iniciarán realizando el log in de un usuario en la plataforma, verificar que el usuario tenga acceso a la plataforma, una vez todo esté listo para la prueba (plataforma, servicios web), se empieza a probar por prioridad de riesgos. Se ejecutará las **HU** de acuerdo a los **CA** establecidos, cuando se presenten defectos en los resultados esperados, se procederá a reportar el issues para que el equipo de desarrollo solucione y poder obtener el resultado esperado.

### 3. Cronograma

El equipo entregará un **CA** diariamente

## 4. Ambiente y Herramientas de Pruebas

### ▼ 4.1 Herramientas de Pruebas

#### Herramientas de Pruebas

Aa HERRAMIENTA	☰ FUNCIÓN
<u>Selenium WebDriver</u>	API para automatizar sistemas Web
<u>Chromedriver</u>	Crea una instancia del navegador Chrome
<u>JUnit testing framework</u>	Ejecución y Reporte de las pruebas
<u>Gradle</u>	Creación de la estructura de proyectos y gestor dependencias y de librerías

## Ambiente de Pruebas

Aa #	≡ A
<u>Sistemas Operativos</u>	Windows
<u>Navegadores</u>	Chrome
<u>Untitled</u>	

## 5. Requerimientos

- Requerimos acceso a la base de datos de usuario
- Requerimos tener acceso a la plataforma con todos los permisos
- Acceso a documentación actualizada del proyecto
- Comunicación constante con el equipo de trabajo

## 6. Otras pruebas

Es recomendable de manera transversal, ir realizando pruebas de:

- Pruebas de seguridad
- Pruebas unitarias
- Pruebas de performance (rendimiento)