

Testing I

Profesor: Daniel Tejerina

Módulo 4: Planificación de la Prueba

Sesión 11: Organización de la Prueba **Noviembre 11 de 2021**

Ambientes de trabajo

Se entiende como ambiente de trabajo al entorno con todos los recursos necesarios para que se pueda ejecutar un sistema. En otras palabras, hacen referencia a un servidor con ciertos recursos asignados, software y librerías instalados, su propia base de datos y una configuración determinada.

1. Ambiente de desarrollo o DEV

Este entorno es el espacio de trabajo donde el programador desarrolla el código de la aplicación, realiza pruebas iniciales y comprueba si la aplicación se ejecuta correctamente con ese código. Este ambiente puede ser local o en la nube, de acuerdo a la necesidad del proyecto.

2. Ambiente de pruebas o QA

El entorno de pruebas suele estar ubicado en un servidor en la nube o en una granja de servidores locales (laboratorio). Permite minimizar incidencias en etapas posteriores, ya que el tester ejecutaría las primeras pruebas de funcionalidad en este ambiente.

3. Ambiente de UAT

El entorno de UAT (o de pruebas de aceptación de usuario) permite a los usuarios del cliente poder verificar que los cambios realizados son los que realmente se solicitaron, evaluando a su vez accesibilidad y usabilidad.

4. Ambiente de preproducción o STAGE

Este entorno debería poseer una configuración técnica idéntica a la que nos encontraremos en el entorno de producción. El propósito principal de este entorno es emular al entorno de producción con el fin de probar las actualizaciones y asegurar que estas no corromperán la aplicación en los servidores en producción cuando sean desplegadas.

5. Ambiente de producción o PROD

Este es el entorno donde finalmente se ejecuta la aplicación, donde acceden los usuarios finales y donde se trabaja con los datos reales de negocio. Es un servidor que posee las mismas características y configuración que tendrá el servidor de preproducción. Aunque, en este caso, puede estar configurado por más de un servidor, para efectos de balanceo de carga en aplicaciones que

requieren una infraestructura con capacidad de manejar un tráfico de usuarios pesado y miles de conexiones concurrentes.

Tipos de prueba según ambiente



Actividad

Como parte de mejoras en Netflix, se ha solicitado al equipo de trabajo adicionar una funcionalidad para ver películas/series al mismo tiempo con tus amigos, de forma que se pueda iniciar una sesión compartida de una película o serie, invitar a tus amigos y poder inicializar o pausar el recurso. Siendo parte del equipo de desarrollo (desarrolladores y testers), vincula los ejemplos con los tipos de prueba que se llevan a cabo a lo largo de los distintos ambientes:

Ambiente de desarrollo o DEV		Ambiente de UAT	
Prueba unitaria	Se prueba que se puedan obtener todos los usuarios para utilizarlo luego en la interfaz.	Prueba de usabilidad	Se prueba que se visualice que el acceso y uso de la funcionalidad sea intuitivo.
Ambiente de pruebas o QA		Ambiente de preproducción o STAGE	
Prueba funcional	Se prueba que se permita iniciar la sesión compartida de un contenido con éxito.	Prueba de seguridad	Se prueba que no se permite el ingreso de usuarios no invitados a una sesión.
Prueba de regresión	Se prueba que la reproducción de películas/series por usuario sin sesión compartida, continúe funcionando correctamente.	Prueba de rendimiento	Se prueba que la sesión iniciada no se caiga, a medida que se vayan incorporando usuarios.
Prueba de humo	Se prueba que la versión desplegada para el equipo de testing es estable, realizando el login a la aplicación.	Prueba de infraestructura	Se prueba que si uno de los usuarios pierde la conexión, los demás usuarios puedan continuar conectados.
Prueba de confirmación	Luego de la resolución de un defecto en la invitación a usuarios se prueba su correspondiente corrección.	Prueba de compatibilidad	Se prueba el inicio de sesión compartida para ver películas en un iPhone y en un celular con Android.
Verificación		¡Muy bien! Ordenaste correctamente los tipos de prueba.	