

ualá
S10-05-T



HISTORIAL DE REVISIONES

Versión	Autor	Descripción	Fecha
1.0	Dante M. Fontana	Creación del documento	Sep. 2023
1.1	Dante M. Fontana	Correcciones y adición de glosario	Sep. 2023
1.2	Dante M. Fontana	Adición de reportes de defectos y retest	Sep. 2023
1.3	Dante M. Fontana	Adición de defectos, retest y carátulas	Sep. 2023
2.0	Dante M. Fontana	Adición de imágenes e información	Sep. 2023

INDICE

0 - INICIO

- 0.1 - Historial de revisiones
- 0.2 - Indice

1 - INTRODUCCION

- 1.1 - Objetivos de las pruebas
- 1.2 - Alcance
- 1.3 - Referencias
- 1.4 - Equipo

2 - ESTRATEGIA DE PRUEBAS

- 2.1 - Subprocesos de pruebas
- 2.2 - Entregables de pruebas
- 2.3 - Técnicas de diseño de pruebas
- 2.4 - Criterios de finalización y pruebas
- 2.5 - Ambiente del entorno de pruebas
 - 2.5.1 - Ambiente de pruebas

3 - GESTION DE INCIDENTES

- 3.1 - User stories
- 3.1 - Jhenkins
- 3.2 - Test cases login
- 3.3 - Test cases dashboard
- 3.4 - Defect reports
 - 3.4.1 - Defect login
 - 3.4.2 - Defect dashboard
- 3.5 - Retesting
 - 3.5.1 - Retest login
 - 3.5.2 - Retest dashboard

4 - GLOSARIO

1 - INTRODUCCION

Ualá es una billetera virtual que ha ganado popularidad en los últimos tiempos. Se trata de una aplicación que permite a los usuarios realizar transacciones financieras de manera rápida, segura y conveniente a través de sus dispositivos electrónicos, como smartphones, tablets y pc.

1.1 - OBJETIVOS DE LAS PRUEBAS

Evaluar las funcionalidades del sistema Ualá para verificar y validar que satisfaga las necesidades y expectativas del usuario.

Reducir la posibilidad de que aparezcan defectos en producción.

1.2 - ALCANCE

- Se verificarán las funcionalidades con diferentes equipos.
- Se verificará compatibilidad con diferentes equipos.
- Se verificará la portabilidad en diferentes plataformas.

Quedarán fuera de alcance las pruebas de seguridad y comprobación.

1.3 - REFERENCIAS

- Especificación del proyecto en NoCountry.
- Normas ISO 29119.

1.5 - EQUIPO

El equipo del proyecto se encuentra conformado por.

Nombre	Función	Seniority	País	Disponibilidad	Status
Fontana, Dante Mauricio	QA manual	Junior	Argentina	Part Time	Activo
Moraga, Ricardo Thalhuen	QA manual	Junior	Argentina	Part Time	Activo
Moreno, David	Dev frontend	Junior	Colombia	Full Time	Activo
Archilla, Marvin David	Dev backend	Junior	Guatemala	Full Time	Activo
Burgos, Federico	Dev frontend	Junior	Argentina	Full Time	Activo
Paz Goncheff, Marcos	Dev backend	Junior	Argentina	Part Time	Activo
Sanchez, Karen	UI/UX	Ssr	Colombia	Part Time	Activo
León Pérez, Elizabeth	UI/UX	Junior	Argentina	Full Time	Activo

2 - ESTRATEGIA DE PRUEBAS

2.1 - SUBPROCESOS DE PRUEBAS

El propósito de este esla descripción del enfoque de las pruebas. Estas pruebas que se realizarán al sistema ualá incluirán.

- Pruebas exploratorias (Testing Exploratorio)
- Pruebas funcionales.

2.2 - ENTREGABLES DE PRUEBAS

Para cada proceso de prueba se deberá entregar la siguiente documentación

- Plan de prueba
- Historias de usuario
- Lista de escenarios de prueba
- Reporte de defectos
- Reporte de retesting

2.3 - TÉCNICAS DE DISEÑO DE PRUEBAS

Se identificarán las técnicas que se utilizarán para el diseño de las pruebas

- Casos de prueba
- E2E

2.4 - CRITERIOS DE FINALIZACIÓN DE PRUEBAS

Las pruebas de testing comenzarán cuando hayan pasado satisfactoriamente las pruebas unitarias o de caja blanca realizadas por los desarrolladores.

El criterio de finalización de las pruebas será cuando hayan ejecutado todas las pruebas planificadas o, si el tiempo apremia, al menos se hayan ejecutado los casos de prueba **alta** y **media** necesidad.

El criterio para pasar a producción será que no hayan errores bloqueantes o críticos sin resolver.

2.5 - AMBIENTES DEL ENTORNO DE PRUEBAS

Se registran especificaciones técnicas sobre los equipos y software necesario.

2.5.1 - Ambiente de pruebas

Tipo de equipo	SO	Versión	Micro	RAM	Status
Notebook Bangho	Windows	10	I5 X64	16 Gb	Activo
PC Desktop	Windows	10	Ryzen 5 X64	8 Gb	Activo
PC Desktop	Windows	11	Ryzen 3 X64	8 Gb	Activo
PC Desktop	Linux	Arch	I5 X64	16 Gb	Activo
PC Desktop	Windows	10	Ryzen 5 X64	12 Gb	Activo
Notebook	Windows	11	I5 X64	16 Gb	Activo
MAC	IOS	-	M1	8 Gb	Activo
Notebook	Windows	10 x32	I5 X64	-	Activo

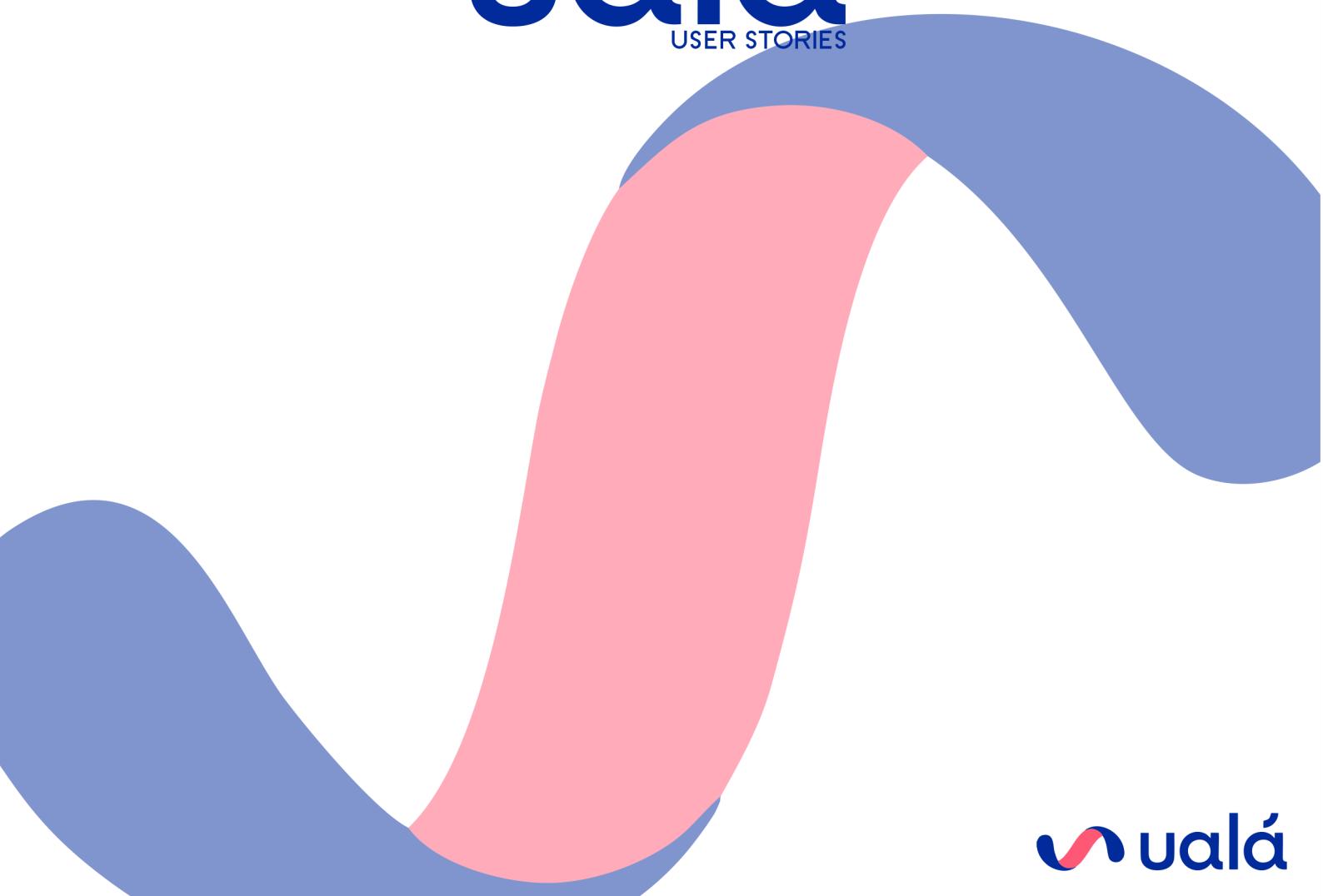
3 - GESTION DE INCIDENTES

Se utilizará el siguiente workflow para la gestión de defectos.

- **Severidad:** Será asignada por el tester.
 - **Bloqueante:** Cuando una funcionalidad no se pueda utilizar y no hay otra forma de realizar esa misma acción.
 - **Crítica:** Cuando una funcionalidad no se puede utilizar, pero existe un camino alternativo para realizar la acción requerida.
 - **Alta:** Cualquier defecto sobre una funcionalidad prioritaria del sistema o que tiene impacto secundario en una funcionalidad prioritaria del mismo.
 - **Medio:** Cualquier defecto que impacte en una funcionalidad secundaria.
 - **Bajo:** Cualquier defecto cosmético o error de ortografía.
- **Prioridad:** Será asignado por el Product Owner.

Riesgo	Probabilidad	Impacto	Mitigación	Contingencia
Pruebas Incompletas	Bajo	Alto	Monitoreo diario del burndown chart	Horas extras laborales
Rotación de personal	Medio	Medio	Acompañamiento y monitoreo de las personas	Horas extras laborales

ualá
USER STORIES



 ualá

USER STORIES

ID	Autor	Descripción	Fecha
001	PM	COMO usuario cliente QUIERO una sección de login PARA ingresar a mi cuenta.	Sep. 2023
002	PM	COMO usuario cliente QUIERO realizar transferencias PARA pagar las facturas desde la web.	Sep. 2023
003	PM	COMO usuario cliente QUIERO realizar transferencias PARA pagar las facturas desde el móvil.	Sep. 2023
004	PM	COMO usuario cliente QUIERO ingresar dinero a la cuenta PARA realizar diferentes acciones.	Sep. 2023
005	PM	COMO usuario cliente QUIERO ver reportes PARA control de mis gastos.	Sep. 2023

ualá
JHENKINS



USER STORIES - BDD JHENKINS

***** Login

@login

FEATURE: Login de uala.

COMO: usuario cliente.

QUIERO: una sección de login.

PARA: ingresar a mi cuenta.

BACKGROUND: inicio de sesión.

GIVEN: el usuario ingresa a <https://s10-05-t-java-angular-uala.web.app/>

@hight

SCENARIO: Inicia sesión de manera exitosa.

#el usuario debe haber creado previamente una cuenta.

WHEN: completa el campo <INPUT1>.

AND: completa el campo <INPUT2>.

AND: clickea en botón Login.

THEN: el sistema <RESULT> al dashboard.

INPUT1	INPUT2	RESULT
Jponce	123457	Blocked
James_Gosling	123456	Correct
Dfonty	123456	Blocked
Mitnick_63	123456	Correct

@hight

SCENARIO: Inicia sesión ingresando correo inválido.

#el usuario debe haber creado previamente una cuenta.

WHEN: escribe el usuario de su cuenta.

BUT: escribe el usuario incorrecto.

AND: clickea en botón Login.

THEN: el sistema indica un error.

AND: muestra un mensaje: 'usuario o password incorrectos'.

@hight

SCENARIO: Inicia sesión ingresando password inválido.

#el usuario debe haber creado previamente una cuenta.

WHEN: escribe el password de su cuenta.

BUT: escribe el password incorrecto.

AND: clickea en botón Login.

THEN: el sistema indica un error.

AND: muestra un mensaje: 'usuario o password incorrectos'.

@hight

SCENARIO: No inicia sesión por error de conectividad.

#el usuario debe haber creado previamente una cuenta.

WHEN: completa los campos usuario y password.

AND: clickea en botón Login.

THEN: el sistema indica un error.

AND: muestra un mensaje: 'error de conectividad'.

USER STORIES - BDD JHENKINS

***** transferenciasWeb

@transferencias_web

FEATURE: realizar transferencias.

COMO: usuario cliente.

QUIERO: realizar transferencias.

PARA: pagar facturas desde la web.

BACKGROUND: ingreso a transferencias.

GIVEN: El usuario ingresa el cbu.

@hight

SCENARIO: realiza la transferencia de manera exitosa.

#el usuario debe haber creado previamente una cuenta.

#el usuario debe haber cargado dinero en la cuenta.

#el usuario debe haber ingresado al apartado transferencias.

WHEN: completa el monto a transferir.

AND: clickea en botón continuar.

THEN: el sistema accede a corroborar datos.

AND: clickea en botón transferir.

@hight

SCENARIO: realiza la transferencia de manera errónea.

#el usuario debe haber creado previamente una cuenta.

#el usuario debe haber cargado dinero en la cuenta.

#el usuario debe haber ingresado al apartado transferencias.

BUT: ingresa 20 valores numéricos.

WHEN: el sistema queda en espera hasta completar 22 dígitos.

THEN: el sistema no permite pasar a la pantalla siguiente.

RULE: no es posible trabajar con cbu menores a 22 dígitos numéricos.

@hight

SCENARIO: realiza la transferencia de manera errónea.

#el usuario debe haber creado previamente una cuenta.

#el usuario debe haber cargado dinero en la cuenta.

#el usuario debe haber ingresado al apartado transferencias.

BUT: ingresa 30 valores numéricos.

WHEN: el sistema queda en espera hasta quitar 8 dígitos.

THEN: el sistema no permite pasar a la pantalla siguiente.

RULE: no es posible trabajar con cbu mayores a 22 dígitos numéricos.

USER STORIES - BDD JHENKINS

***** transferenciasMóvil

@transferencias_móvil

FEATURE: realizar transferencias.

COMO: usuario cliente.

QUIERO: realizar transferencias.

PARA: pagar facturas desde el móvil.

BACKGROUND: ingreso a transferencias.

GIVEN: El usuario ingresa el cbu.

@hight

SCENARIO: realiza la transferencia de manera exitosa.

#el usuario debe haber creado previamente una cuenta.

#el usuario debe haber cargado dinero en la cuenta.

#el usuario debe haber ingresado al apartado transferencias.

WHEN: completa el monto a transferir.

AND: clica en botón continuar.

THEN: el sistema accede a corroborar datos.

AND: clica en botón transferir.

@hight

SCENARIO: realiza la transferencia de manera errónea.

#el usuario debe haber creado previamente una cuenta.

#el usuario debe haber cargado dinero en la cuenta.

#el usuario debe haber ingresado al apartado transferencias.

BUT: ingresa 20 valores numéricos.

WHEN: el sistema queda en espera hasta completar 22 dígitos.

THEN: el sistema no permite pasar a la pantalla siguiente.

RULE: no es posible trabajar con cbu menores a 22 dígitos numéricos.

@hight

SCENARIO: realiza la transferencia de manera errónea.

#el usuario debe haber creado previamente una cuenta.

#el usuario debe haber cargado dinero en la cuenta.

#el usuario debe haber ingresado al apartado transferencias.

BUT: ingresa 30 valores numéricos.

WHEN: el sistema queda en espera hasta quitar 8 dígito.

THEN: el sistema no permite pasar a la pantalla siguiente.

RULE: no es posible trabajar con cbu mayores a 22 dígitos numéricos.

USER STORIES - BDD JHENKINS

***** IngresarDinero

@ingresarDinero

FEATURE: ingresar dinero a la cuenta.
COMO: usuario cliente.
QUIERO: ingresar dinero a mi cuenta.
PARA: realizar diferentes acciones.

BACKGROUND: ingresa a la cuenta.

GIVEN: El usuario ingresa a <https://www.uala.com.ar>.

@down

SCENARIO: realiza el ingreso de dinero a la cuenta.
#el usuario debe haber creado previamente a su cuenta.
#el usuario debe haber ingresado dinero a su cuenta.

WHEN: el usuario cliente ingresa a la opción "ingresar dinero".

AND: el usuario cliente ingresa el valor.

AND: el usuario cliente hace click en botón ingresar

THEN: el sistema realiza las gestiones.

AND: muestra un mensaje de confirmación.

@down

SCENARIO: error en el ingreso de dinero a la cuenta.
#el usuario debe haber creado previamente a su cuenta.
#el usuario debe haber ingresado dinero a su cuenta.

WHEN: el usuario cliente ingresa a la opción "ingresar dinero".

AND: el usuario cliente ingresa el valor erróneo.

AND: el usuario cliente hace click en botón ingresar

THEN: el sistema realiza las gestiones.

AND: muestra un mensaje de error con la causa.

***** Reportes

@reportes

FEATURE: ver reportes de la cuenta.
COMO: usuario cliente.
QUIERO: ver reportes mi cuenta.
PARA: control de gastos.

BACKGROUND: ingresa a la cuenta.

GIVEN: El usuario ingresa a <https://www.uala.com.ar>.

@down

SCENARIO: se solicita reporte de movimientos.
#el usuario debe haber creado previamente a su cuenta.
#el usuario debe ingresar a su cuenta.

WHEN: el usuario cliente ingresa al dashboard.

THEN: el sistema consulta los datos correspondientes al id en la db.

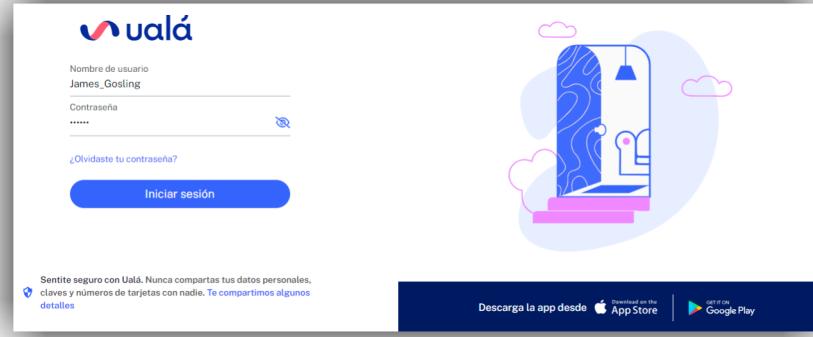
AND: muestra el reporte solicitado.

ualá
TEST CASES - LOGIN



TESTS CASES - LOGIN

Módulo: LOGIN				Funció:n: INPUTS				
Test Keys	Summary	Type	Component	Description	Step Number	Spec Result	Real Result	Priority
T000001	Ingreso de datos en los inputs de usuario y login	Manual	Input	Se ingresarán los datos user y password en sus respectivos inputs.	1. Ingresar al sitio web. 2. Típoeo el usuario. 3. Típoeo el password. 4. Click en "Iniciar Sesión"	Permite el ingreso	Permite el ingreso	Alta
T000002	Ingreso de dato erróneo en los input de usuario	Manual	Input	Se ingresarán los datos user y password en sus respectivos inputs.	1. Ingresar al sitio web. 2. Típoeo el usuario. 3. Click en "Iniciar Sesión"	Usuario o Password incorrecto	No existen acciones visibles indicando un error	Alta
T000003	Ingreso de dato erróneo en el input de login	Manual	Input	Se ingresarán los datos user y password en sus respectivos inputs.	1. Ingresar al sitio web. 2. Típoeo el usuario. 3. Click en "Iniciar Sesión"	Usuario o Password incorrecto	No existen acciones visibles indicando un error	Alta



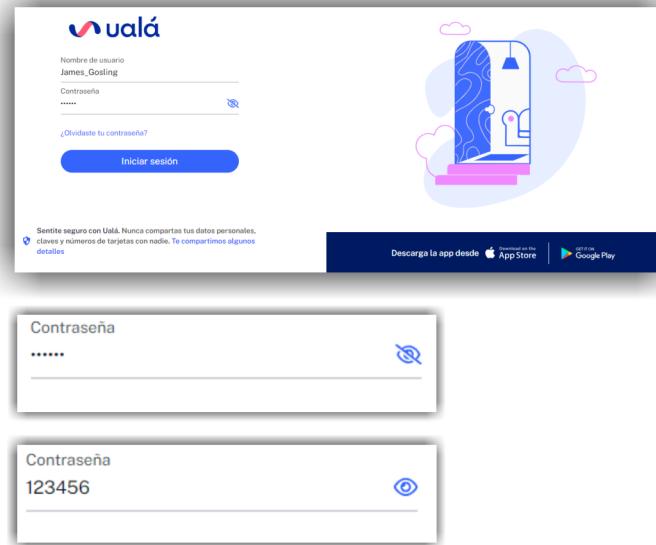
Iniciar sesión

Siente seguro con Ualá. Nunca compartas tus datos personales, claves y números de tarjetas con nadie. [Te compartimos algunos detalles](#)

Descarga la app desde App Store Google Play

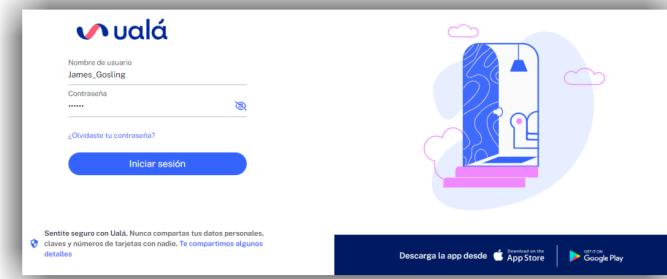
TESTS CASES - LOGIN

Módulo: LOGIN				Funció:n: BOTÓN DE INGRESO				
Test Keys	Summary	Type	Component	Description	Step Number	Spec Result	Real Result	Priority
T000004	Botón para ocultar caracteres visibles	Manual	Button	Al ingresar caracteres en el input de password podemos ver lo escrito en cuanto clickeamos en el botón eye.	1. Ingresar al sitio web. 2. Typeo el password. 3. Click para ver los caracteres ingresados	Muestra u oculta los caracteres ingresados	Muestra u oculta los caracteres ingresados	Alta



TESTS CASES - LOGIN

Módulo: LOGIN				Funció:n: RECUPERAR PASSWORD
Test Keys	Summary	Type	Component	Description
T000005	Link de acceso a recuperar password	Manual	Link	Al hacer click en este link, se abrirá una popup donde se deberá ingresar un email de contacto.



¿Olvidaste tu contraseña?



TESTS CASES - LOGIN

Módulo: LOGIN					Funció:n: MOSTRAR INFORMACIÓN
Test Keys	Summary	Type	Component	Description	Step Number
T000006	Link de acceso a mostrar información	Manual	Link	Al hacer click en este link, se abrirá una popup donde se muestra mas detalles.	1. Ingresar al sitio web. 2. Ubicar el link que permite ver detalles. 3. Click en el link ver detalles.



Sentite seguro con Ualá. Nunca compartas tus datos personales, claves y números de tarjetas con nadie. [Te compartimos algunos detalles](#)



ualá
TEST CASES - DASHBOARD



TESTS CASES - MENU LATERAL

Módulo: DASHBOARD				Funcióñ: MENU LATERAL
Test Keys	Summary	Type	Component	Description
T000007	Selección de cada botón	Manual	Button	se testeará la funcionalidad de cada botón del menú lateral.

Spec Result

Muestra la función que corresponde o pantalla de función.

Real Result

Muestra pantalla de función o de pantalla en construcción.

Priority

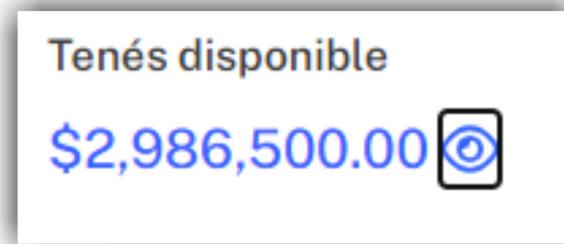
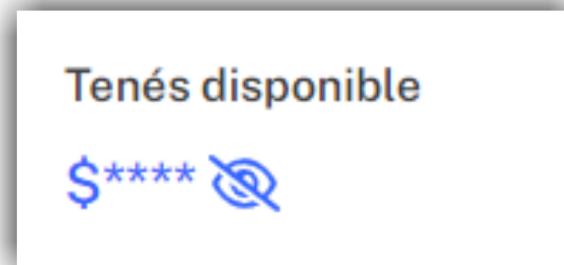
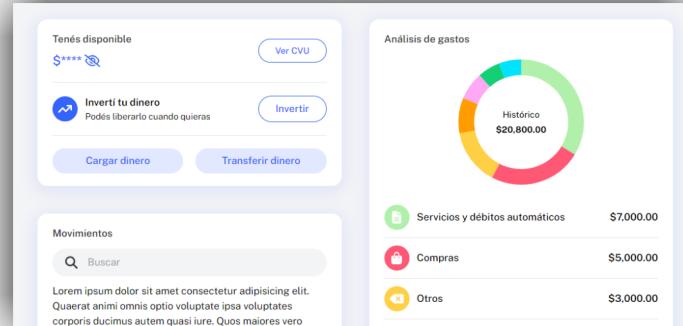
Alta

Step Number

1. Ingresar al sitio web.
2. Click en cada botón del menú lateral.

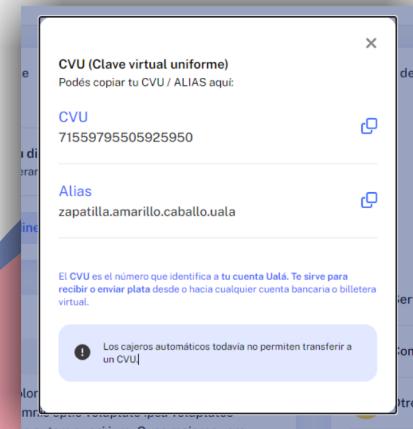
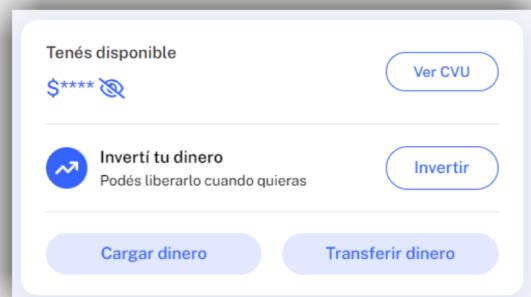
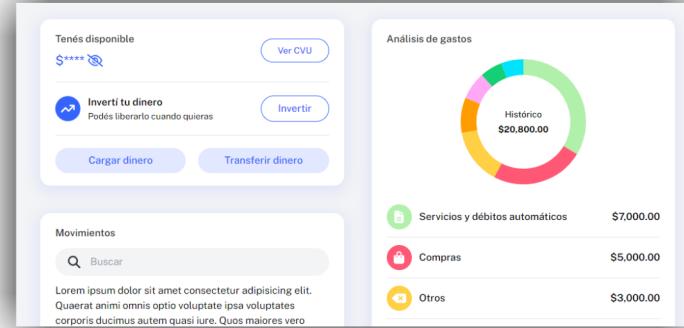
TESTS CASES - DISPONIBILIDAD

Módulo: DASHBOARD				Funció:n: DISPONIBLE
Test Keys	Summary	Type	Component	Description
T000008	Mostrar dinero Disponible al presionar el botón eye	Manual	Button	Se testeará la funcionalidad de mostrar los caracteres ocultos al presionar el ícono eye.



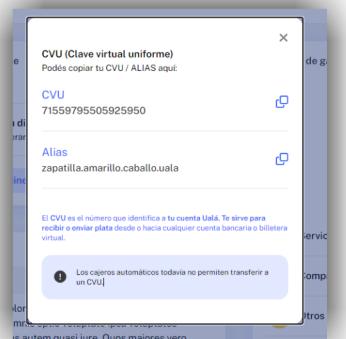
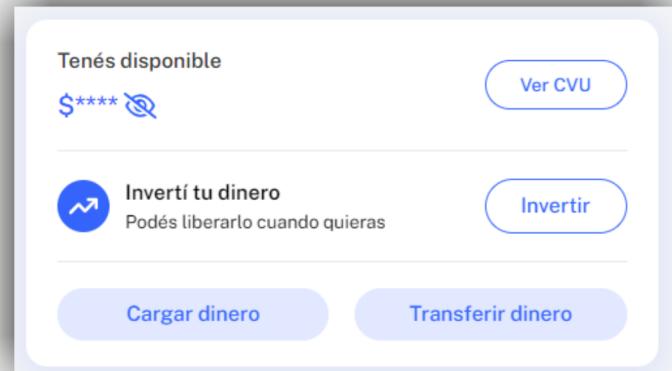
TESTS CASES - VER CVU

Módulo: DASHBOARD				Funcióñ: VER CVU
Test Keys	Summary	Type	Component	Description
T000009	Mostrar popup con la información del CVU y alias.	Manual	Button	Se testeará la funcionalidad de mostrar una ventana modal con la información del CVU y alias.



TESTS CASES - COPIAR CVU o ALIAS

Módulo: DASHBOARD				Funcióñ: VER CVU
Test Keys	Summary	Type	Component	Description
T000010	Copiar la información del CVU y alias.	Manual	Button	Se testeará la funcionalidad de mostrar una ventana modal con la información del CVU y alias.



ualá
DEFECT - LOGIN



DEFECT REPORTS - LOGIN

N° de Registro	D00001
Título	Link olvidaste tu contraseña
Reportado	Dante Fontana
Fecha de Reporte	10/09/2023
Plataforma	Laptop Banghó
Sistema Operativo	Windows 10
Navegador	Google Chrome
Asignado	Federico Burgos
Prioridad	Media

Descripción

Al clickear sobre el link, no redirige a ningún lugar

Reproducción

1. Ingresamos a la url del sistema.
2. Buscamos el link que analizamos y clickeamos sobre el.

Result. Esperado

Redirige a recuperar contraseña o a pantalla “en proceso”

Result. Actual

No realiza acción alguna.

Ej. Result. Actual



Como vemos, el link no se encuentra realizando alguna acción

DEFECT REPORTS - LOGIN

Nº de Registro	D00002
Título	Link compartimos detalles
Reportado	Dante Fontana
Fecha de Reporte	10/09/2023
Plataforma	Laptop Banghó
Sistema Operativo	Windows 10
Navegador	Google Chrome
Asignado	Federico Burgos
Prioridad	Media

Descripción

Al clickear sobre el link, no redirige a ningún lugar

Reproducción

1. Ingresamos a la url del sistema.
2. Buscamos el link que analizamos y clickeamos sobre el.

Result. Esperado

Redirige a recuperar contraseña o a pantalla “en proceso”

Result. Actual

No realiza acción alguna.

Ej. Result. Actual

Como vemos, el link no se encuentra realizando alguna acción



DEFECT REPORTS - LOGIN

N° de Registro	D00003
Título	Verificación de ingreso erróneo
Reportado	Dante Fontana
Fecha de Reporte	10/09/2023
Plataforma	Laptop Banghó
Sistema Operativo	Windows 10
Navegador	Google Chrome
Asignado	Federico Burgos
Prioridad	Alta

Descripción

Al loguearse de manera errónea y hacer click en el botón de inicio no muestra señales de que existe un error en el ingreso de datos.

Reproducción

1. Ingresamos a la url del sistema.
2. Ingresamos el usuario y contraseña erronea.
3. Hacemos click en el botón ingresar.

Result. Esperado

Muestra un cartel con alto contraste indicando el ingreso de usuario o password incorrecto.

Result. Actual

No muestra acción alguna.

Ej. Result. Actual



Como vemos, no se muestra un warning de que se ingresó usuario o password incorrecto.

ualá
DEFECT - DASHBOARD

DEFECT REPORTS - DASHBOARD

Nº de Registro	D00004
Título	Movimientos
Reportado	Dante Fontana
Fecha de Reporte	10/09/2023
Plataforma	Laptop Banghó
Sistema Operativo	Windows 10
Navegador	Google Chrome
Asignado	Federico Burgos
Prioridad	Media

Descripción

Al ver los movimientos realizados encontramos un testo de prueba en lugar del listado con dichos movimientos.

Reproducción

1. Ingresamos a la url y nos loguamos en el sistema.
2. En el dashboard escroleamos hasta el final.
3. Veremos el espacio de Movimientos.

Result. Esperado

Listado de las transacciones realizadas.

Result. Actual

Se ven textos base de prueba.

Ej. Result. Actual

Como vemos, la información no se está mostrando de manera correcta.

ualá
RETEST - LOGIN



RETEST REPORTS - LOGIN

Nº de Registro	R00001
Título	Link olvidaste tu contraseña
Reportado	Dante Fontana
Fecha de Reporte	10/09/2023
Plataforma	Laptop Banghó
Sistema Operativo	Windows 10
Navegador	Google Chrome
Asignado	Federico Burgos
Prioridad	Media

Descripción

Al clickear sobre el link, redirige a pantalla de se encuentra en desarrollo.

Reproducción

1. Ingresamos a la url del sistema ()
2. Buscamos el link que analizamos y clickeamos sobre el.

Result. Esperado

Redirige a recuperar contraseña o a pantalla “en desarrollo”

Result. Actual

Redirige a la pantalla de “Se encuentra en Desarrollo”.

Ej. Result. Actual



Se encuentra redirigiendo a una pantalla que indica que se está trabajando en la misma.

RETEST REPORTS - LOGIN

N° de Registro	R00002
Título	Link compartimos detalles
Reportado	Dante Fontana
Fecha de Reporte	10/09/2023
Plataforma	Laptop Banghó
Sistema Operativo	Windows 10
Navegador	Google Chrome
Asignado	Federico Burgos
Prioridad	Media

Descripción

Al clickear sobre el link, redirige a pantalla de se encuentra en desarrollo.

Reproducción

1. Ingresamos a la url del sistema ()
2. Buscamos el link que analizamos y clickeamos sobre el.

Result. Esperado

Redirige a ver detalles o a pantalla “en desarrollo”

Result. Actual

Redirige a la pantalla de “Se encuentra en Desarrollo”.

Ej. Result. Actual

Se encuentra redirigiendo a una pantalla que indica que se está trabajando en la misma.

RETEST REPORTS - LOGIN

N° de Registro	R00003
Título	Verificación de ingreso erróneo
Reportado	Dante Fontana
Fecha de Reporte	10/09/2023
Plataforma	Laptop Banghó
Sistema Operativo	Windows 10
Navegador	Google Chrome
Asignado	Federico Burgos
Prioridad	Alta

Descripción

Al loguearse de manera errónea y hacer click en el botón de inicio no muestra señales de que existe un error en el ingreso de datos.

Reproducción

1. Ingresamos a la url del sistema.
2. Ingresamos el usuario y contraseña erronea.
3. Hacemos click en el botón ingresar.

Result. Esperado

Muestra un cartel con alto contraste indicando el ingreso de usuario o password incorrecto.

Result. Actual

No muestra acción alguna.

Ej. Result. Actual

Como vemos, el link no se encuentra realizando alguna acción

ualá
RETEST - DASHBOARD

RETEST REPORTS - DASHBOARD

Nº de Registro	R00004
Título	Movimientos
Reportado	Dante Fontana
Fecha de Reporte	10/09/2023
Plataforma	Laptop Banghó
Sistema Operativo	Windows 10
Navegador	Google Chrome
Asignado	Federico Burgos
Prioridad	Media

Descripción

Al ingresar al dashboard podemos ver la sección descrita en el cual aparece el listado de movimientos en lugar del texto de pruebas.

Reproducción

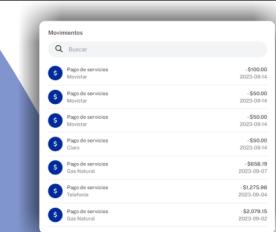
1. Ingresamos a la url del sistema.
2. En el bloque derecho bajamos al final.
3. Buscamos la sección Movimientos.

Result. Esperado

Muestra el listado con los movimientos realizados.

Result. Actual

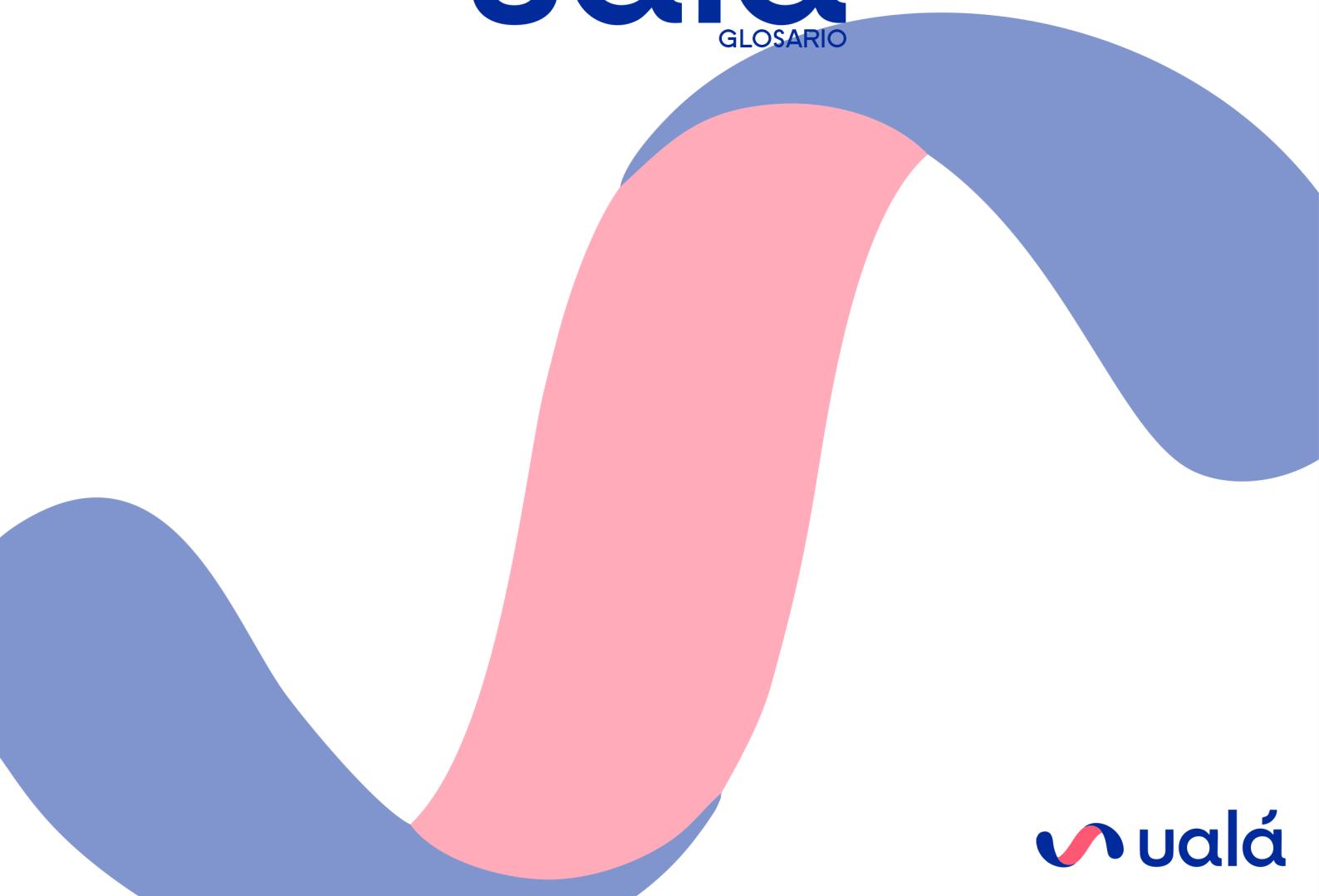
Muestra el listado de movimientos realizados.

Ej. Result. Actual

Se muestran los movimientos que se realizaron.

ualá

GLOSARIO



GLOSARIO

BDD - metodología de equipo, es escrito en lenguaje común por medio de Gherkins.

TDD - metodología utilizada por devs para test unitarios.

GIVEN - “dado que”, es el paso inicial en donde se coloca la información de comienzo.

WHEN - “cuando”, son las acciones o pasos que realizará el usuario.

THEN - “entonces”, es la comprobación o resultado del test.

AND - “y”, se añade en caso de necesitar mas precondiciones o pasos.

SCENARIO - es un guión o historia, mostrando cómo se espera que el software funcione.

SCENARIO OUTLINE - se utiliza para agregar tablas de ejemplos.

FEATURE - es la historia de usuario, es de dónde surge el caso de prueba.

BACKGROUND - es una precondición que se ejecuta antes de los test cases.

TEST CASE - es la descripción detallada de acciones para evaluar un aspecto del software.

*** _ ***

*** _ ***

*** _ ***

*** _ ***

*** _ ***

*** _ ***

*** _ ***

*** _ ***