

Plan de Pruebas
SAUCE DEMO



Version del Documento: 1.0

Versión	Comentarios	Fecha	Descripción	Responsable
1.0	Creación	27/07/2022	Creación Plan de pruebas	Juan Carlos Maya Sánchez

TABLA DE CONTENIDO

1. Descripción del proceso	4
2. Alcance De Pruebas	4
3. Escenarios de prueba	7
4. Fuera del Alcance	8
5. Estrategia de pruebas	8
6. Requerimientos	9
7. Acuerdos	9
8. Estimación del proceso de pruebas	10
9. Oportunidades de mejora	11
10. Historias de usuario para descripción de las mejoras	11
11. Análisis de Riesgos de las Mejoras Propuestas	13

PLAN DE PRUEBAS AUTOMATIONPRACTICE

1. Descripción del proceso

La empresa SAUCE DEMO requiere desarrollar un canal virtual que permita a sus clientes realizar compras, evitando la necesidad de dirigirse hacia la tienda física para tal fin.

El sitio permite ver todos los productos ofrecidos por la compañía, sus precios, y da la opción para agregar dichos productos al carrito de compras para adquirir los productos que el cliente requiera.

2. Alcance De Pruebas

- Las pruebas se realizarán para los navegadores:
- Chrome version 90 o superior
- Se realizarán pruebas a nivel de sistema (manuales) y automáticas de ruta crítica.
- Se probará en un ambiente de pruebas
- Se realizarán dichas pruebas en computadores con sistema operativo Windows 11 y Ubuntu 20.04
- El alcance de pruebas incluye las historias de usuario que comprenden la ruta crítica del proyecto, las cuales implican el login del usuario en el sitio web y el uso de los componentes de la tienda como lo son el dashboard y el carro de compras. Para ello se probarán cada uno de los criterios de aceptación propuestos para tal fin como se describe a continuación.

HU-01: Login de usuario

Yo como usuario de SauceLabs
Deseo Ingresar a mi cuenta
Para visitar la página de compras

Criterios de aceptación:

CA-01: La página inicial del proyecto debe contener un formulario para el ingreso de los datos de usuario siguientes:

- ◆ Nombre de usuario (Obligatorio)
- ◆ Contraseña (Obligatorio)
- ◆ Botón de login

Al hacer click en el botón de login, se debe ingresar al dashboard del proyecto.

CA-02: El dashboard del proyecto debe contener en la parte superior izquierda una lista desplegable, la cual debe contener un botón que le permita al usuario cerrar su sesión de forma segura

HU-02: Compras en la pagina

Yo como usuario

Deseo ingresar a la pagina de Sauce Labs
para comprar items de la pagina

Criterios de aceptación:

CA-03: La aplicación deberá mostrar al cliente en su dashboard una lista de productos, los cuales deben incluir:

- ◆ Imagen de referencia del producto
- ◆ Nombre de referencia del producto
- ◆ Descripción breve del producto
- ◆ Precio del producto (En dolares estadounidenses)
- ◆ Botón añadir al carro

CA-04: La aplicación deberá incluir en su dashboard en la parte superior izquierda una lista desplegable, la cual permita ordenar los productos de acuerdo a los siguientes criterios:

- ◆ Nombre (A a la Z)
- ◆ Nombre (Z a la A)
- ◆ Precio (Ascendente)
- ◆ Precio (Descendente)

CA-05: La aplicación deberá incluir en su dashboard, en la parte superior derecha, un boton que le permita acceder al carro de compras, para verificar su orden

- ◆ Al hacer clic en el botón de carro de compras, se deberá mostrar una lista con los productos seleccionados para ser adquiridos por el cliente.

CA-06: Al mostrarse la lista de los productos seleccionados por el cliente para ser adquiridos, dicha lista debe contener los siguientes elementos por cada producto seleccionado:

- ◆ Nombre del producto
- ◆ Descripción del producto
- ◆ Cantidad del producto
- ◆ Precio del producto
- ◆ Botón para remover el producto del carro de compras

Adicionalmente, debe incluirse los siguientes botones de accesibilidad:

- ◆ Botón para regresar al dashboard (para seleccionar mas productos)
- ◆ Botón procesar la orden

CA-07: Al presionarse el botón para procesar la orden, deben mostrarse un formulario que le permita al usuario ingresar los siguientes datos personales:

- ◆ Nombre del usuario (Obligatorio)
- ◆ Apellido del usuario (Obligatorio)
- ◆ Código postal del usuario (Código Zip, Obligatorio)

Adicionalmente deben mostrarse también los siguientes botones:

- ◆ Botón para retirar la orden
- ◆ Botón para continuar con la revisión de la orden

CA-08: Al presionarse el botón continuar, deberá mostrarse la orden de compra. Dicha orden debe contener para cada uno de los productos a adquirir, los siguientes datos:

- ◆ Nombre del producto
- ◆ Descripción del producto
- ◆ Precio del producto

Así también, debe realizarse el calculo de los siguientes datos:

- ◆ Valor parcial de la compra
- ◆ Valor de los impuestos (8% del valor parcial de la compra)
- ◆ Valor total de la compra (Valor parcial + impuestos)

Por ultimo, debe mostrarse los siguientes botones:

- ◆ Botón Cancelar la orden
- ◆ Botón finalizar

CA-09: Al presionarse el botón finalizar, se iniciara el procesamiento de la orden, y se mostrara una pantalla de agradecimiento por la compra. Dicha pantalla debe incluir:

- ◆ Caja de texto mensaje de agradecimiento
- ◆ Imagen de pony Express (suministrada por el cliente)
- ◆ Botón para regresar al dashboard

CA-10: Al presionarse el botón para regresar al dashboard, debe nuevamente mostrarse la pagina de la tienda.

3. Escenarios de prueba

A continuación se describen los escenarios de pruebas automatizadas y manuales propuestos para las HU-01 y HU-02

HU-01: Login de usuario

Escenario: El usuario hace login en el sistema

Dado Que el usuario se encuentra registrado en el sistema con el nombre de usuario "**usuario**" y la contraseña "**contraseña**"

Cuando el usuario ingresa a la plataforma

Entonces se muestra la pagina de la tienda

Escenario: El usuario hace login y logout del sistema

Dado Que el usuario se encuentra registrado en el sistema con el nombre de usuario "**usuario**" y la contraseña "**contraseña**"

Cuando el usuario ingresa a la plataforma

Y hace logout

Entonces se muestra la pagina de login

Escenario: El usuario hace login con credenciales incorrectas

Dado Que el usuario se encuentra registrado en el sistema con el nombre de usuario "**usuario**" y la contraseña "**contraseña**"

Cuando el usuario intenta ingresar a la plataforma, pero se da cuenta que su contraseña esta Incorrecta

Entonces se muestra un mensaje de error

HU-02: Compras en la pagina

Escenario: El usuario agrega un item al carrito y lo compra

Dado Que el usuario se encuentra registrado en el sistema con el nombre de usuario "**usuario**" y la contraseña "**contraseña**" y hace login

Cuando el usuario ingresa a la plataforma, añade el primer articulo del inventario al carrito, y hace checkout

Entonces se verifica que el precio es correcto y se realiza la compra

Escenario: El usuario agrega dos items al azar al carrito y los compra

Dado Que el usuario se encuentra registrado en el sistema con el nombre de usuario "**usuario**" y la contraseña "**contraseña**" y hace login

Cuando el usuario ingresa a la plataforma, añade dos artículos del inventario al carrito, y hace checkout

Entonces se verifica que el precio es correcto y se realiza la compra

Escenario: El usuario agrega todos los items de la lista al carrito y los compra

Dado Que el usuario se encuentra registrado en el sistema con el nombre de usuario "**usuario**" y la contraseña "**contraseña**" y hace login

Cuando el usuario ingresa a la plataforma, añade todos los artículos del inventario al carrito, y hace checkout

Entonces se verifica que el precio es correcto y se realiza la compra

4. Fuera del Alcance

- ✓ Verificar otras categorías diferentes al login de usuario o al proceso del carrito de compras.
- ✓ Verificar módulos diferente a los descritos en las historias de usuario.
- ✓ Verificar que los precios de los productos sean los correctos
- ✓ Realizar pruebas en navegadores diferentes a Google Chrome.

5. Estrategia de pruebas

La estrategia de ejecución de las pruebas será manual y automática.

Al iniciar el sprint, se realizará un análisis minucioso de los documentos recibidos por parte del equipo de pruebas con el fin de analizar a profundidad los requerimientos del cliente.

Posteriormente se realizarán reuniones con el product owner y los demás integrantes del equipo para establecer y conocer las reglas del negocio.

Se definirán acuerdos entre el equipo de pruebas con el fin de analizar cuales son los tipos de prueba requeridos para agendar correctamente el tiempo y tener claro los espacios disponibles para que cada integrante del equipo de pruebas haga uso del ambiente de prueba y los diferentes módulos a probar.

Se mantendrá comunicación directa con el personal encargado del despliegue del ambiente de pruebas en caso de encontrar fallos, con el fin de obtener una solución a la mayor brevedad posible.

Acto seguido serán diseñados y ejecutados los casos de prueba basándose en el impacto de los posibles riesgos en el siguiente orden:

1. Se realizará una prueba para probar la funcionalidad principal. Se ejecutarán los casos de pruebas acorde a la funcionalidad y/o historias de usuario priorizadas de acuerdo a la ruta crítica del negocio.
2. Para los módulos mencionados en el alcance, se realizarán pruebas funcionales a nivel de sistema.
3. La gestión de los errores y bugs encontrados se realizará usando una herramienta de reporte y se enviara un informe diario al equipo de desarrollo.
4. Una vez el equipo de desarrollo solucione lo errores previamente hallados, se realizarán pruebas adicionales y de regresión

con el fin de verificar el correcto estado de la aplicación y el cierre de los hallazgos encontrados.

6. Requerimientos

- Se debe contar con un ambiente de pruebas en el que se encuentre la versión mas reciente de la aplicación a probar.
- Para realizar las pruebas se debe proveer al equipo con multiples usuarios con su respectiva contraseña para el proceso de pruebas.
- Se debe contar con equipos de computo con navegador Chrome 90 o superior y sistemas operativos Windows 11 y Ubuntu 20.04

7. Acuerdos

- Se acuerda con el área de desarrollo que una vez se realice el reporte de alguna anomalía, esta deberá ser resuelta a la mayor brevedad, contando con un máximo de 2 días para su resolución.
- Al finalizar el sprint se realizará la documentación correspondiente a las pruebas realizadas sobre los módulos antes descritos.
- La entrega de las historias de usuario se entregará en el último día del sprint correspondiente.

8. Estimación del proceso de pruebas

Para el correcto desarrollo de las funcionalidades descritas por la HU-01 y la HU-02, se sugiere el siguiente cronograma para ser desarrollado a lo largo del primer sprint del proyecto

Pruebas HU – 01 y HU - 02	SEMANA 1				
	1	2	3	4	5
	Reunión Diaria	Reunión Diaria	Reunión Diaria	Reunión Diaria	Reunión Diaria
	Planificación	Gestión de set de datos	Entrega a pruebas por parte del área de desarrollo	pruebas	Entrega a pruebas, solución de incidencias reportadas
			Pruebas	Reporte	Pruebas
			Reporte		Reportes
	SEMANA 2				
	1	2	3	4	5
	Reunión Diaria	Reunión Diaria	Reunión Diaria	Reunión Diaria	Reunión Diaria
	Pruebas	Pruebas	Entrega a QA solución de incidencias reportadas	Pruebas	Tareas de cierre
	Reporte	Reporte	Pruebas		Entrega al Product Owner
			Reporte		

En caso de que las funcionalidades descritas se logren realizar antes de lo previsto, se analizara por parte del equipo la posibilidad de atender mas historias de usuario prioritarias del backlog con el fin de maximizar el rendimiento.

9. Oportunidades de mejora

- Con el fin de reducir la carga laboral que a la fecha tienen las personas encargadas de las ordenes de compra, se sugiere implementar un formulario equipado con una pasarela de compras con tarjetas de crédito. De esa forma el usuario pagaría de inmediato por la orden de compra y la empresa solo cargaría con la responsabilidad del envío de los paquetes.
- Al momento solo es posible cargarle al sistema un solo producto por cada uno de los tipos de productos ofrecidos en la tienda. Sería útil implementar una caja de texto donde se muestre la cantidad de productos del mismo tipo que el cliente desea adquirir, pudiendo adquirir desde dos o mas productos del mismo tipo. Esto haría necesario que haya independiente al botón agregar al carro un botón que se encargue de remover items del carro (dicha funcionalidad ya se encuentra implementada en el botón añadir al carro cuando se ha añadido un tipo de producto al carro).
- Sería muy útil para los consumidores de la pagina tener una sección donde se pueda editar los detalles de la cuenta de cada uno, tales como nombre, apellido, teléfono, contraseña, opciones de pago disponibles, correo electrónico, entre otras.
- Dentro de la anterior, sería bastante útil también disponer de un menu en donde se muestre un histórico de las compras realizadas mediante el aplicativo.
- También dentro de la cuenta del usuario, sería bastante útil tener una sección donde el usuario pueda ingresar sus direcciones o las de sus amigos para enviar los productos ofrecidos en el aplicativo a una dirección en particular y agilizar el proceso de envío
- Para mejorar la calidad del sitio web, sería indispensable contar con una sección de “contáctenos”, en donde un usuario de la pagina pueda enviar un mensaje directamente a soporte técnico de la empresa, en donde pueda reportar fallos y notificar sobre problemas que pueda tener con el envío de los productos adquiridos en la tienda.

10. Historias de usuario para descripción de las mejoras

HU-03: Pasarela de compras

Yo como administrador de SauceLabs

Deseo implementar una pasarela de compras con tarjeta de credito

Para incrementar la velocidad de mi negocio

HU-04: Cantidad de tipos de producto

Yo como usuario de SauceLabs

Deseo poder comprar varios productos del mismo tipo

Para satisfacer mis necesidades.

HU-05: Cuenta de usuario

Yo como usuario de SauceLabs
Deseo contar con una sección personalizada
Para realizar cambios a mi cuenta

HU-06: Histórico de compras

Yo como usuario de SauceLabs
Deseo contar con un histórico de mis compras
Para llevar una trazabilidad de mis gastos

HU-07: Direcciones de envío

Yo como usuario de SauceLabs
Deseo contar con una sección para ingresar las direcciones de mis residencias
Para agilizar el proceso de compra

HU-08: Sección Contactenos

Yo como usuario de SauceLabs
Deseo tener una sección de contacto
Para contactar directamente con soporte técnico

11. *Análisis de Riesgos de las Mejoras Propuestas*

Criterio de Aceptación	Probabilidad (1-5)	Impacto (1-5)	Nivel de Riesgo	Tipo de Ejecución
El aplicativo deberá contar con un formulario que le permita ingresar su nombre completo, numero de tarjeta de crédito, CVV, fecha de expedición de la tarjeta y un botón para ejecutar la transacción.	2	4	8	Manual
La aplicación deberá al lado de cada tipo de producto ofrecido una caja de texto (contador) en donde se pueda incrementar o decrementar la cantidad de productos de cada tipo que se desean adquirir.	1	1	1	Manual
La aplicación deberá contar con una sección que le permita al usuario, mediante un formulario, agregar su nombre, apellido, teléfono, contraseña, opciones de pago disponibles y su correo electrónico.	1	3	3	Manual
La aplicación deberá contar con una sección que le permita al usuario revisar sus compras anteriores	1	2	2	Manual
La aplicación deberá contar con una sección que le permita al usuario agregar o cambiar sus direcciones de envío	2	2	4	Manual