Plan de Pruebas

SAUCE DEMO

Un dibujo de una cara feliz

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**Version del Documento: 1.0**

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

contenido

**No se encontraron entradas de tabla de contenido.**

**PLAN DE PRUEBAS AUTOMATIONPRACTICE**

## **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 opcion para agregar dichos productos al carrito de compras para adquirir los productos que el cliente requiera.

## **Alcance De Pruebas**

* Las pruebas se realizarán para los navegadores:
* Mozilla Firefox version 90 o superior
* Chrome version 90 o superior
* Se realizarán pruebas a nivel de sistema (manuales) y automaticas de ruta critica.
* 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 critica 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 pagina de compras

**Criterios de aceptación:**

**CA-01:** La pagina 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.

## **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**

## **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 Mozilla Firefox y Google Chrome.

## **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 critica 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.

## **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 navegadores Mozilla version 90 o superior, Chrome 90 o superior y sistemas operativos Windows 11 y Ubuntu 20.04

## **Acuerdos**

* Se acuerda con el área de desarrollo que una vez se realice el reporte de alguna anomalia, esta deberá ser resuelta a la mayor brevedad, contando con un máximo de 2 dias 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.

## **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.