

Plan de Pruebas
AUTOMATIONPRACTICE



Version del Documento: 1.0

Versión	Comentarios	Fecha	Descripción	Responsable
1.0	Creación	3/04/2022	Creación Plan de pruebas	Juan Carlos Maya Sánchez

Contenido

No se encontraron entradas de tabla de contenido.

PLAN DE PRUEBAS AUTOMATIONPRACTICE**1. Descripción del proceso**

La empresa AUTOMATIONPRACTICE 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 proceso inicia con el desarrollo del sitio web el cual le permitirá a los usuarios registrar una cuenta con la empresa, mediante la cual se podrá tener un historial de compras y datos personales del usuario, facilitando el proceso de uso del sitio.

Además, el sitio permite ver todos los productos ofrecidos por la compañía, así como sus precios, impuestos y distintas características particulares a cada uno, así como 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:
- Mozilla Firefox V40 o superior
- Chrome V 40 o superior
- Se realizarán pruebas a nivel de sistema (manuales)
- Se probará en un ambiente de pruebas
- Se realizarán dichas pruebas en computadores con sistema operativo Windows 10 y Ubuntu 20.04
- Se probará la visualización del sitio web en equipos móviles con sistema operativo Android 10 y Android 5.1.1 (Lollipop).
- El alcance de pruebas incluye la HU-001 y HU-002. Para ello se probarán cada uno de los criterios de aceptación como vemos a continuación.

HU-001 - Crear un mensaje para soporte técnico

Yo como cliente del sitio

necesito enviar un mensaje a soporte técnico
para poner una queja

Criterios de Aceptación

CA-1

El aplicativo deberá contar con un formulario que permita al usuario ingresar los siguientes ítems:

- Encabezado (Obligatorio, a donde está dirigido el mensaje: Webmaster o customer service)
- Dirección de correo electrónico del cliente que diligencia el formulario (Obligatorio).
- Referencia de la orden.
- Añadir un archivo
- Mensaje para enviar (Obligatorio).

CA-2

La aplicación deberá mostrar al cliente un mensaje en pantalla en caso de que el mensaje se haya enviado correctamente.

CA-3

Se debe garantizar que el mensaje cuente por lo menos con los datos obligatorios.

HU - 002: Añadir al carrito de compras
Yo como cliente registrado de la pagina
Necesito añadir al carrito de compras
Para comprar productos de la pagina

Criterios de Aceptación

CA - 4

Se debe agregar ítems al carrito de compras desde la página principal.

CA – 5

Se debe agregar ítems al carrito de compras desde las vistas auxiliares de los productos (more, quick view).

CA - 6

Se debe garantizar el checkout exitoso de los artículos seleccionados por el cliente.

3. Fuera del Alcance

- ✓ Verificar otras categorías diferentes a la opción de contacto o carrito de compras
- ✓ Verificar módulos diferente a los descritos en las historias de usuario
- ✓ Verificar que los precios de los productos sean los correctos
- ✓ Verificar que los emails tengan una estructura correcta.
- ✓ Realizar pruebas en navegadores diferentes a Mozilla Firefox y Google Chrome.

4. Estrategia de pruebas

La estrategia de ejecución de las pruebas será 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 por el riesgo.
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.

5. Requerimientos

- Se debe contar con un ambiente de pruebas en el que se encuentre la versión mas reciente de la aplicación a probar.
- Se debe contar con un computador con navegadores Mozilla V40 o superior, Chrome 40 o superior y sistemas operativos Windows 10 y Ubuntu 20.04
- Se debe contar con equipos móviles que cuenten con sistema operativo Android 10 y Android 5.1.1, respectivamente.

6. 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.

7. Cronograma

Pruebas HU – 001 y HU - 002	SEMANA 1				
	1	2	3	4	5
	Reunión Diaria	Reunión Diaria	Reunión Diaria	Reunión Diaria	Reunión Diaria
	Planeación	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 incidencia reportada	Pruebas	Tarea de cierre
	Reporte	Reporte	Pruebas		Entrega al Product Owner
			Reporte		

8. Análisis De Riesgos

Criterio de Aceptación	Probabilidad (1-5)	Impacto (1-5)	Nivel de Riesgo	Tipo de Ejecución
El aplicativo deberá contar con un formulario que permita al usuario ingresar los siguientes ítems: Encabezado (Obligatorio, a donde está dirigido el mensaje: Webmaster o customer service), Dirección de correo electrónico del cliente que diligencia el formulario (Obligatorio), Referencia de la orden, Añadir un archivo, Mensaje para enviar (Obligatorio).	2	3	6	Automatizada
La aplicación deberá mostrar al cliente un mensaje en pantalla en caso de que el mensaje se haya enviado correctamente	1	1	1	Automatizada
Se debe garantizar que el mensaje cuente por lo menos con los datos obligatorios	1	3	3	Automatizada
Se debe agregar ítems al carrito de compras desde la página principal	2	3	6	Automatizada
Se debe agregar ítems al carrito de compras desde las vistas auxiliares de los productos (more, quick view)	2	2	4	Automatizada
Se debe garantizar el checkout exitoso de los artículos seleccionados por el cliente	2	2	4	Automatizada