

Universidad Rafael Landívar  
Campus de Quetzaltenango  
Facultad de Ingeniería  
Ingeniería Informática y Sistemas  
Ingeniería de Software I  
Ing. Iván de León

**Pruebas de caja negra**  
**Proyecto Ingeniería de Software I**

Pablo Andrés López Velásquez	16293-11
Miguel Orlando Díaz Muñoz	15227-12
Cristian Daniel Flores Puac	15730-11

### Prueba de valor en la frontera formulario de Registro

Realización de prueba de valor en la frontera sobre el campo de contraseña, este campo tiene límites en la cantidad de caracteres aceptados, los límites son, caracteres mínimos aceptados 8, caracteres máximos aceptados 16.

Se utilizaran cuatro contraseñas, las cuales son:

- a. Límite inferior – 1: 1234567
- b. Límite inferior: 12345678
- c. Límite superior: 123456789abcdefg
- d. Límite superior + 1: 123456789abcdefgh

Para los incisos a y d se espera que muestre un mensaje de error y que re direcciona a la página de registro: y para los incisos b y c, se espera que se inserten los usuarios y que re direcciona a página de inicio.

## Pruebas realizadas:

- a) La contraseña utilizada es menor a 8 caracteres, el registro tiene que ser fallido, re direcciona a la página de registro y mostrar un mensaje mostrando el error.

Nuevo Usuario

Nombres

Cristian

Apellidos

Flores

Usuario

realg4life

Correo Electronico

threcris.danny@gmail.com

Contraseña

\*\*\*\*\*

Repita Contraseña

\*\*\*\*\*

Sexo

Hombre

Fecha de Nacimiento

09/11/2015

Seleccione una imagen

D:\imagenes\alexandra\_c Examinar...

Aceptar

Cancelar

Corrige los siguientes errores

- su contraseña debe tener como minimo 8 caracteres

- b) La contraseña es mayor a 16 caracteres, el registro tiene que ser fallido, re direcciona a la página de registro y mostrar un mensaje mostrando el error.

Nuevo Usuario

Nombres

Cristian

Apellidos

Flores

Usuario

realg4life

Correo Electronico

threcris.danny@gmail.co

Contraseña

.....

Repita Contraseña

.....

Sexo

Hombre

Fecha de Nacimiento

09/11/2015

Seleccione una imagen

D:\imagenes\alexandra\_c Examinar...

Aceptar

Cancelar

Corrige los siguientes errores

- su contraseña debe tener como maximo 16 caracteres

- c) La contraseña es igual 8 caracteres, el registro tiene que ser aceptado, re direcciona a la página de inicio.

**Nuevo Usuario**

**Nombres**

**Apellidos**

**Usuario**

**Correo Electronico**

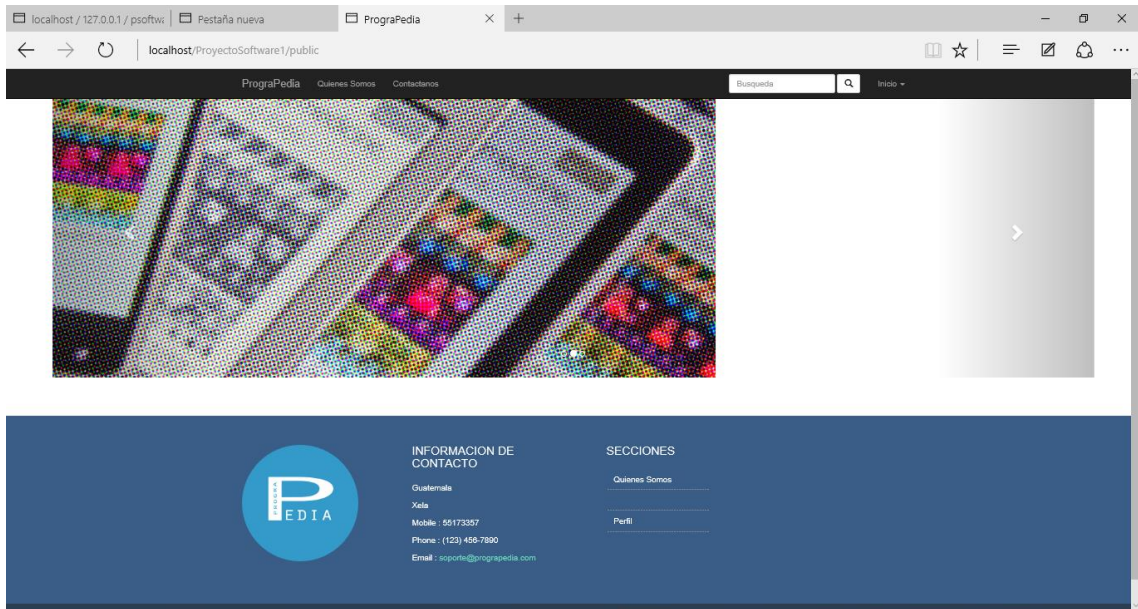
**Contraseña**

**Repita Contraseña**

**Sexo**

**Fecha de Nacimiento**

**Seleccione una imagen**



- d) La contraseña es igual a 16 caracteres, el registro tiene que ser aceptado, re direcciona a la página de inicio.

**Nuevo Usuario**

**Nombres**

**Apellidos**

**Usuario**

**Correo Electronico**

**Contraseña**

**Repita Contraseña**

**Sexo**

**Fecha de Nacimiento**

**Seleccione una imagen**

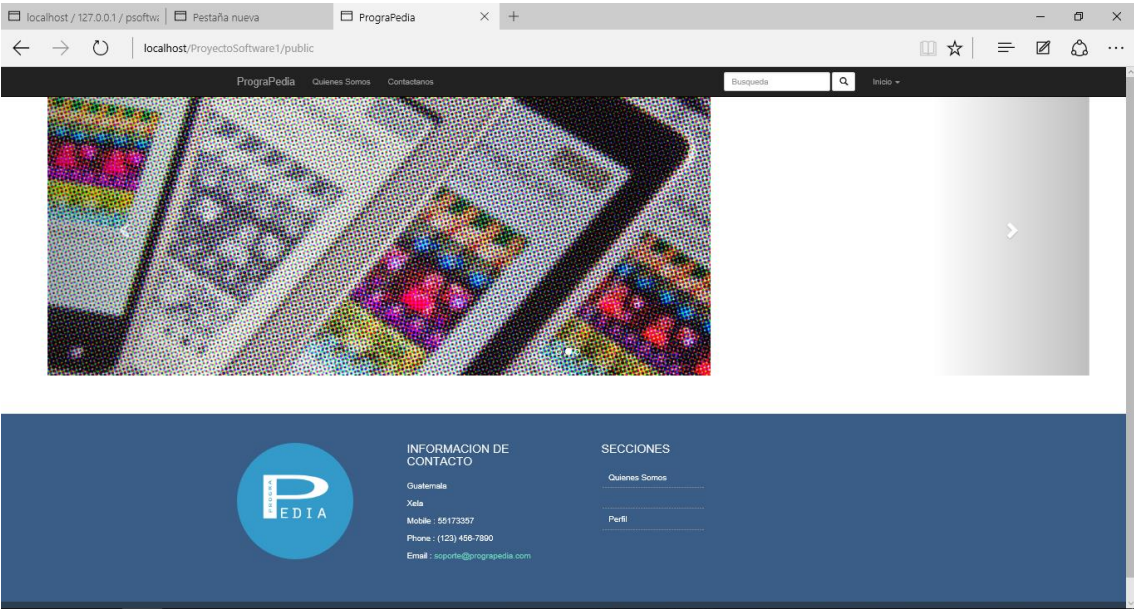


Tabla de Usuarios

Opciones									
				id	usuario	correo	contrasena	personaid	tipousuarioid
<input type="checkbox"/>	 Editar	 Copiar	 Borrar	1	panlopezv	panlopezv@gmail.com	\$2y\$10\$O/RMVSlo3Nx7MuPUdpjhSu91EkMzVAI5xl//HJkSomn...	1	1
<input type="checkbox"/>	 Editar	 Copiar	 Borrar	3	realg4life	thecris.danny@gmail.com	\$2y\$10\$J.ACzqCh6bbresLskPSUuebSNdXAFjUZobaR89ByAOQ...	4	3
<input type="checkbox"/>	 Editar	 Copiar	 Borrar	4	Vicky	vicky@outlook.com	\$2y\$10\$w2sacaBjgGog246SFISa/OPvrdyLjpUhTGIh6Fg2tP3...	5	3



## Pruebas de arreglo ortogonal formulario de creacion de nuevo tema

Pruebas de arreglo ortogonal sobre la interfaz para crear un nuevo tema.

- 1) Variables: titulo, contenido, categoria, referencia. Todos los campos son obligatorios.
- 2) Valores:
  - a. Titulo: rellenado, no rellenado, existente.
  - b. Contenido: rellenado, no rellenado, 0.
  - c. Categoria: seleccionado, no seleccionado, 0.
  - d. Referencia: rellenado, no rellenado, 0.
- 3) Arreglo ortogonal:
  - a. b (valores) = 3.
  - b. c (variables) = 4.
  - c.  $a = 3^4 = 81$ .
- 4) Mapeo: se llevaran acabo las primeras 8 pruebas del arreglo ortogonal.

#	Titulo	Contenido	Categoria	Referencia	Aceptado
1	Rellenado	Rellenado	Seleccionado	Rellenado	Si
2	Rellenado	Rellenado	Seleccionado	No Rellenado	No
3	Rellenado	Rellenado	No Seleccionado	Rellenado	No
4	Rellenado	Rellenado	No Seleccionado	No Rellenado	No
5	Rellenado	No Rellenado	Seleccionado	Rellenado	No
6	Rellenado	No Rellenado	Seleccionado	No Rellenado	No
7	Rellenado	No Rellenado	No Seleccionado	Rellenado	No
8	Rellenado	No Rellenado	No Seleccionado	No Rellenado	No

## Pruebas realizadas:

- 1) Todos los campos son rellenados y son correctos. Entrada aceptada.

Título

While

Categoría

Ciclos

Contenido

File Edit View Format

← → Formats **B** *I* U [List Icons] [Table Icon] [Link Icon] [Image Icon]

El **ciclo while** o **ciclo mientras** es una estructura de la mayoría de los [lenguajes de programación estructurados](#) cuyo propósito es repetir un [bloque de código](#) mientras una condición se mantenga verdadera.

**Sintaxis**

```
mientras condicion hacer
    instrucciones
fin mientras
```

p

Referencia

[https://es.wikipedia.org/wiki/Bucle\\_while](https://es.wikipedia.org/wiki/Bucle_while)

Aceptar

Cancelar

## Ejemplos

## While

El **ciclo while** o **ciclo mientras** es una estructura de la mayoría de los [lenguajes de programación estructurados](#) cuyo propósito es repetir un [bloque de código](#) mientras una condición se mantenga verdadera.

### Sintaxis

```
mientras condicion hacer
    instrucciones
fin mientras
```

### Condicion

La condición ha de ser una sentencia que devuelva un valor [booleano](#), y esta puede ser el valor booleano en sí, [verdadero](#)(true) si la condición se cumple, o [falso](#) si esta no se cumple(false). También puede contener el nombre de una [variable](#) booleana, y el valor de la expresión dependerá de su contenido. Se debe tener en cuenta que además de las variables también puede haber llamadas a funciones que devuelvan un valor.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Bucle\\_while](https://es.wikipedia.org/wiki/Bucle_while)

— Referencia

¡Aporta con un ejemplo!

2) Todos los campos han sido rellenados, excepto la referencia. Entrada rechazada.

Corregir los siguientes campos:

- El campo referencia es obligatorio.

Título

While

Categoría

Ciclos

Contenido

File Edit View Format

↶ ↷

Formats

**B** *I* U

☰

☰

☰

☰

☰

☰

☰

☰

El **ciclo while** o **ciclo mientras** es una estructura de la mayoría de los [lenguajes de programación estructurados](#) cuyo propósito es repetir un [bloque de código](#) mientras una condición se mantenga verdadera.

**Sintaxis**

mientras **condicion** hacer

    instrucciones

fin mientras

p

Referencia

Referencia del tema

Aceptar

Cancelar

3) Todos los campos han sido rellenados, excepto categoría. Entrada rechazada.

Corregir los siguientes campos:

- El campo categoría es obligatorio.

#### Título

While

#### Categoría

Categoría del tema ▼

#### Contenido

File ▼ Edit ▼ View ▼ Format ▼

↶ ↷ Formats ▼ **B** *I* U [List Icons]

El **ciclo while** o **ciclo mientras** es una estructura de la mayoría de los [lenguajes de programación estructurados](#) cuyo propósito es repetir un [bloque de código](#) mientras una condición se mantenga verdadera.

#### Sintaxis

mientras **condicion** hacer

    instrucciones

fin mientras

p

#### Referencia

[https://es.wikipedia.org/wiki/Bucle\\_while](https://es.wikipedia.org/wiki/Bucle_while)

Aceptar

Cancelar

4) Todos los campos han sido rellenados, excepto categoría y referencia. Entrada rechazada.s

Corregir los siguientes campos:

- El campo categoría es obligatorio.
- El campo referencia es obligatorio.

Título

While

Categoría

Categoría del tema

Contenido

File Edit View Format

↶ ↷ Formats **B** *I* U [List Icons]

El **ciclo while** o **ciclo mientras** es una estructura de la mayoría de los [lenguajes de programación estructurados](#) cuyo propósito es repetir un [bloque de código](#) mientras una condición se mantenga verdadera.

**Sintaxis**

mientras **condicion** hacer

    instrucciones

fin mientras

p

Referencia

Referencia del tema

Aceptar

Cancelar

5) Todos los campos han sido rellenados, excepto contenido. Entrada rechazada.

Corregir los siguientes campos:

- El campo contenido es obligatorio.

**Título**

While

**Categoría**

Ciclos

**Contenido**

File ▾ Edit ▾ View ▾ Format ▾

↶ ↷ Formats ▾ **B** *I* U [List Icons]

p

**Referencia**

[https://es.wikipedia.org/wiki/Bucle\\_while](https://es.wikipedia.org/wiki/Bucle_while)

Aceptar

Cancelar

6) Se han rellenado todos los campos, excepto categoría y contenido. Entrada rechazada.

Corregir los siguientes campos:

- El campo categoría es obligatorio.
- El campo contenido es obligatorio.

Título

While

Categoría

Categoría del tema ▼










Contenido

File ▼ Edit ▼ View ▼ Format ▼

↶ ↷

Formats ▼

**B** *I* U

p

Referencia

[https://es.wikipedia.org/wiki/Bucle\\_while](https://es.wikipedia.org/wiki/Bucle_while)

Aceptar

Cancelar



7) Se han rellenado todos los campos, excepto contenido y referencia. Entrada rechazada.

Corregir los siguientes campos:

- El campo contenido es obligatorio.
- El campo referencia es obligatorio.

Título

While

Categoría

Ciclos

Contenido

File Edit View Format

↶ ↷

Formats

**B** *I* U

☰ ☷ ☹ ☹

☰ ☷ ☹ ☹

☰ ☷ ☹ ☹

☰ ☷ ☹ ☹

p

Referencia

Referencia del tema

Aceptar

Cancelar

- 8) Se han rellenado todos los campos, excepto categoria, contenido y referencia. Entrada rechazada.

Corregir los siguientes campos:

- El campo categoria es obligatorio.
- El campo contenido es obligatorio.
- El campo referencia es obligatorio.

**Título**

While

**Categoria**

Categoria del tema ▼





**Contenido**





File ▼ Edit ▼ View ▼ Format ▼

↶ ↷

Formats ▼

**B** *I* U

p

**Referencia**

Referencia del tema

## Prueba de gráficos

Prueba de gráficos sobre la interfaz principal al momento de iniciar sesión.

