

TAREA 4.- TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS DE PRUEBA DEL SOFTWARE

I.- Fuente: Ing. De Software – Un Enfoque Práctico (Pressman), Cap. 17.

1. Elabore una tabla comparativa de todos los tipos de prueba abarcados en el capítulo, incluyendo el tipo de errores al cual se enfoca, un grado de dificultad de aplicación según considere, del 1 al 5 (1 = menos difícil) y 2 posibles inconvenientes para aplicarla.

2. Aplique cada uno de estos tipos de prueba a su software. Para algunos tipos, como la prueba de interfaz y documentación de ayuda, primero debe presentar el objeto a probar (pantalla, ejemplo de ayuda, etc.)

3. Responda las preguntas a final del capítulo: (1-8, 11-18)

II.- Fuente: Ing. De Software – Un Enfoque Práctico (Pressman), Cap. 18.

1. Demuestre un ejemplo de verificación y validación, aplicado a su proyecto en el nivel 1 de la materia.

2. Estructure un GIP que considere adecuado para su proyecto, asumiendo que lo elabora para una empresa específica.

3. Para su proyecto, enfoque la estrategia de prueba como una espiral, detallando en cada vuelta el objetivo que considera correcto perseguir.

4. Aplique a su proyecto cada una de las pruebas descritas en el capítulo, iniciando en la prueba de Unidad. En cada caso, detalle quiénes, describa cómo (en pasos), qué probaría y especifique los formatos en los cuales se especifiquen los resultados finales de cada prueba.

5. Para su proyecto, en el proceso de depuración, detalle un ejemplo de cada una de las características de errores que expone el texto, y describa cómo las manejaría.

6. Aplique los diferentes enfoques de depuración (fuerza bruta, vuelta atrás y eliminación de causa) a su proyecto, con ejemplo detallado de cada caso y respondiendo las 3 preguntas sugeridas para el tercer enfoque.

7. Responda las preguntas a final del capítulo: (1-5, 7-10)

III.- Fuente: Doc. Casos de Prueba (pdf)

1. Resuma el documento en forma esquemática. Puede utilizar mapas mentales para estos fines.

2. Aplique las diferentes plantillas que se sugieren en el documento a su proyecto, detallando casos específicos a probar.

3. Estructure un GIP que considere adecuado para su proyecto, asumiendo que lo elabora para una empresa específica.

SUGEIRI BASILIO DINNIBEL TODOS