

DIGITAL MONEY HOUSE

**Digital
Money
House**

Nuestra billetera digital

**Plan
De
Pruebas**

Índice

Análisis del Producto	3
Diseño de la estrategia de pruebas	3
Definición de objetivos	4
Criterios de prueba	5
Planificación de la configuración del entorno de pruebas	5
Determinación y estimación del calendario de pruebas	6

Análisis del Producto

Digital Money House es una billetera virtual en la que los usuarios podrán enviar y recibir dinero, realizar pagos, gestionar sus tarjetas de crédito y débito, entre otras operaciones disponibles.

El backend de esta aplicación está desarrollado en lenguaje Java. Desarrollar una aplicación con POO (programación orientada a objetos) es mucho más sencillo y también contribuye a mantener un sistema modular, flexible y extensible.

Diseño de la estrategia de pruebas

Alcance de la prueba:

- En el Sprint 1, se realizarán las pruebas sobre el módulo USERS, más específicamente en los endpoints “/user/register”, “user/login” y “user/logout”, para comprobar el registro de usuario nuevo, el login de un usuario registrado y el logout de un usuario registrado. No se realizarán pruebas al front end de la aplicación.

Tipo de prueba:

- Sprint 1: En base a los requerimientos se redactarán los casos de prueba en la planilla **TestCases**, del archivo **TestingManual.xls** los cuales se ejecutarán de forma manual mediante el uso de Postman.

Dicha ejecución se realizará en 2 ciclos, cuyo seguimiento quedará plasmado en su planilla correspondiente del archivo .xls utilizado. Los casos de prueba que componen la suite de humo creada en este Sprint, serán clasificados como Funcionales o No Funcionales. Todos aquellos defectos encontrados, serán informados mediante una planilla **BugReport** al equipo de desarrollo, especificando la relevancia y la prioridad de cada defecto.

Logística de la prueba:

- Sprint 1: Las pruebas en este Sprint estarán a cargo de Catalina Forgione y Maria Niveiros, teniendo como fecha de finalización el día 27/10/22.

Definición de objetivos

- Sprint 1: Se probarán los endpoints “user/register”, “user/login” y “user/logout”, para poder registrar un nuevo usuario, loguearse mediante un usuario registrado y cerrar la sesión de dicho usuario respectivamente y que cada prueba retorne el valor esperado. Se verificarán en caso de error que retornen el código de error correcto.

Establecer los criterios de prueba

Criterios de suspensión:

- Sprint 1: En caso de que el 50% de las pruebas ejecutadas fallen, se suspenderán automáticamente todas las pruebas, informando al equipo de desarrollo y a la espera de la solución de todos los defectos para poder continuar con las pruebas establecidas para este Sprint.

Criterios de salida:

- Sprint 1:
 - En caso que el 80% o más de las pruebas ejecutadas en el sprint deben ser calificados como exitosos para considerar que este criterio se cumple satisfactoriamente.
 - No deben registrarse defectos en estado abierto que cuenten con relevancia crítica.

Planificación de la configuración del entorno de pruebas

En **Postman**, se crea el workspace denominado **Digital Money House**, con acceso abierto a todo el equipo de testers.

En dicho workspace, creamos dos ambientes llamados **Local** para las pruebas realizadas localmente por el tester y **Web** para las futuras pruebas a realizarse cuando la aplicación ya esté subida en nuestro servicio cloud.

En el caso de Local, creamos una variable de entorno llamada **Host**, cuyo valor será <http://localhost:8080>. En el caso de Web, la variable de entorno **Host** tendrá como valor el dominio de nuestra aplicación.

Esto nos permite reutilizar los tests en cualquiera de los ambientes creados.

Determinación y estimación del calendario de pruebas

- Sprint 1:
 - Inicio de Sprint: 18/10/2022
 - Desarrollo del plan de pruebas: 19/10/2022 al 20/10/2022
 - Ejecución de prueba manual: 20/10/2022 al 27/10/2022
 - Cierre de las pruebas de Sprint: 27/10/2022
 - Fin de Sprint: 28/10/2022