Plan de pruebas

Proyecto: 220701\_PETSTORE

## Historial de versiones

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha | Autor | Comentario |
| 18/07/2022 | Valentina Orejuela Albornoz | Creación del documento |

## Índice

Contenido

[Historial de versiones 1](#_Toc109399675)

[Introducción 1](#_Toc109399677)

[Recursos 1](#_Toc109399678)

[Alcance 2](#_Toc109399679)

[Infraestructura y suposiciones 2](#_Toc109399680)

[Riesgos 3](#_Toc109399681)

## Introducción

Este documento tiene como propósito suministrar la información y el marco requerido para planificar, analizar, diseñar, desarrollar y evaluar las actividades correspondientes al proceso de pruebas del sistema de la tienda de mascotas, el contenido de este documento se encuentra fundamentado en estándares de calidad que no solo permiten el seguimiento y correcciones a tiempo del software sino que además se encuentra definido por etapas, facilitando el seguimiento y control de los procesos del proyecto en desarrollo y proporcionando a Pet Store garantizar la operatividad y funcionalidad del sistema.

## Recursos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tester | % Participación | Seniority |
| Valentina Orejuela Albornoz | 100 | Junior |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Herramienta | Variable de entorno | Aplicación |
| Postman |  | x |
| Maven | x |  |
| IntelliJ IDEA 2022.1.2 |  | x |
| Cucumber |  | x |
| Grandle |  | x |

## Alcance

Se realizará la validación y verificación de la funcionalidad del sistema compuesto por un módulo:

Pet - Todo acerca de las mascotas:

- Crear una mascota

- Añadir imagenes de la mascota

- Actualizar información de una mascota

- Filtrar por mascotas (estado - id)

- Eliminar una mascota

Fuera del alcance

El alcance de implementa de este plan de pruebas que es el conjunto de procesos necesarios para dar por finalizado el proyecto no contempla los factores de calidad no funcionales (estas pruebas se externalizarán(outsourcing) a otra empresa) como:

* El rendimiento.
* La seguridad informática.
* Eficiencia.
* Usabilidad.
* La metodología de desarrollo de software.

## Infraestructura y suposiciones

**Suposiciones:**

* El ambiente de pruebas será un clon del ambiente de producción forma que se puedan comprobar funcionalidades utilizando data real.
* Se han realizado pruebas unitarias previamente, las cuales han arrojado resultados satisfactorios.
* Se tendrá disponibilidad de recursos críticos como tecnología, finanzas y personal.
* Se dispondrá de una herramienta/marco de prueba para impulsar la API.
* Los archivos que se suban en el módulo Pet/Añadir imágenes de la mascota admitirán los formatos de imagen: JPEG · GIF · PNG · PDF · SVG.

**Infraestructura:**

Se hará uso de recursos tecnológicos: software, soporte de IT o dispositivos físicos como:

* Equipos de cómputo.
* La metodología de desarrollo de software será Behaviour Driven Development (BDD) apoyada en Cucumber e IntelliJ IDEA.
* Se implementará la herramienta potsman la cual es una aplicación que permitirá realizar pruebas API ya que simula un cliente HTTP que nos da la posibilidad de testear 'HTTP requests a través de una interfaz gráfica de usuario.
* Se dispondrá de un ambiente de calidad donde ejecutar e implementar los casos de prueba necesarios sin intervenir con el ambiente de producción.
* Se requiere la implementación de variables de entorno como gestores de dependencias, para este proyecto se implementarán Maven y Grandle.

## Riesgos

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Factor de riesgo | Riesgo | Probabilidad (Alto - Medio - Bajo) | Impacto (Alto - Moderado - Bajo) | Severidad (Probabilidad por impacto) | Plan de mitigación |
| R1 | Rotaciones en el equipo | Si hay una alta rotación en el equipo, se incurrirá en pérdida de productividad por el on boarding y adaptación | Alto | Moderado | Alto | Negociar las horas del equipo hasta su finalización |
| R2 | Retrasos en la entrega | Se pueden producir retrasos en la entrega, la finalización del las tareas y el cumplimiento de los criterios de salida. | Alto | Alto | Alto | Tener en cuenta una holgura prudente en la estimación con el fin de que se terminen a tiempo las tareas definidas. |
| R3 | Cambios tardíos | Los cambios tardíos pueden resultar en cambios sustanciales de reelaboración de actividades. | Alto | Moderado | Alto | Establecer una trazabilidad correcta durante toda la ejecución de las tareas. |
| R4 | cambios no controlados y el alcance está en continuo crecimiento | Debido a un gran número de solicitudes de cambio como de prioridades, tenemos la percepción de que el proyecto fracasó. Cuando el calendario y el presupuesto se cambian continuamente - las partes interesadas pueden sentir que el proyecto ha perdido sus objetivos originales. | Alto | Alto | Alto | Establecer un plan de pruebas y de trabajo especifico que permita tener definido durante todo el proyecto el alcance. |
| R5 | La arquitectura carece de flexibilidad | Al presentar cambios el sistema podría no adaptarse fácilmente para satisfacer nuevas necesidades. | Alto | Alto | Alto | Establecer las herramientas a implementar, especificando los recursos. |
| R6 | La arquitectura es de baja calidad | Al utilizar herramientas que apoyen la gestión de las pruebas que sean open source, estas podrían representar un inconveniente al no poder soportar la totalidad de la implementación de las pruebas. | Alto | Alto | Alto | Tener presupuesto para soportar herramientas que respalden toda la implementación. |

Subprocesos de prueba

Las pruebas para el Sistema de Tienda de mascotas incluirán los siguientes subprocesos de prueba:

● Pruebas de componentes.

● Pruebas de integración.

● Pruebas de sistema.

Entregables de Prueba

Para cada subproceso de pruebas se debe generar la siguiente documentación:

● Plan de pruebas del subproceso de prueba;

● Especificación de Casos de Pruebas

● Informes de Estado de las Pruebas.

● Informe de Finalización del subproceso de prueba.