**PLAN DE PRUEBAS**

**APLICACIÓN WEB (Site/Tienda Venta De Ropa Y Accesorios)**

**WILSON ESTRAD ZAPATA**

**JUAN FELIPE MONSALVE BEDOYA**

**JUAN JOSE CAMPIÑO PORRAS**

**FECHA: ABRIL DE 2022**

**INCUBADORA SEQUAL**

**CONTENIDO**

[**1.** **INTRODUCCIÓN.** 3](#_Toc102077969)

[**2.** **RESTRICCIONES.** 3](#_Toc102077970)

[**2.1.** **TIEMPO.** 3](#_Toc102077971)

[**2.2.** **DISPOSITIVOS.** 3](#_Toc102077972)

[**2.3.** **CARACTERISTICAS.** 3](#_Toc102077973)

[**3.** **EL ALCANCE DE LAS PRUEBAS (FUNCIONALIDADES).** 3](#_Toc102077974)

[**3.1.** **FUNCIONALIDADES.** 3](#_Toc102077975)

[**4.** **RIESGOS.** 4](#_Toc102077976)

[**5.** **ENFOQUES DE PRUEBA** 5](#_Toc102077977)

[**5.1.** **CRITERIOS DE ENTRADA** 5](#_Toc102077978)

[**5.2.** **TIPOS DE PRUEBAS** 5](#_Toc102077979)

[**5.3.** **PRUEBAS.** 5](#_Toc102077980)

[**5.4.** **MÓDULOS.** 5](#_Toc102077981)

[**5.5.** **TÉCNICAS.** 5](#_Toc102077982)

[**5.6.** **CASOS DE PRUEBAS.** 6](#_Toc102077983)

[**5.7.** **ACTORES.** 6](#_Toc102077984)

[**5.8.** **RECURSOS.** 6](#_Toc102077985)

**PLAN DE PRUEBAS**

1. **INTRODUCCIÓN.**

**APLICACIÓN WEB (Site/Tienda Venta De Ropa Y Accesorios)**

La aplicación virtual para manejar el site de una tienda lo usaran administrador proveedor y el usuario. Se realiza el plan de pruebas con la finalidad de llevar registro de procesos de pruebas y pruebas aplicados y verificar que los requisitos lleguen al objetivo planteado.

1. **RESTRICCIONES.**
   1. **TIEMPO.**

El producto debe ser lanzado en 2 semanas.

* 1. **DISPOSITIVOS.**

Solo se va a probar en navegadores para proporciones de un pc.

* 1. **CARACTERISTICAS.**

Probar todo el aplicativo.

1. **EL ALCANCE DE LAS PRUEBAS (FUNCIONALIDADES).**

Las pruebas van a estar aplicadas a todos los módulos de la aplicación web del site de una tienda.

* 1. **FUNCIONALIDADES.**
* Catálogo de prendas.
* Pasarela de pago.
* Notificaciones al usuario.
* Comunicación entre los módulos anteriores.

1. **RIESGOS.**
2. Un cálculo podría realizarse de manera incorrecta.
3. Un bucle podría generar un daño al momento de ejecución.
4. Coexistencia.
5. Interoperabilidad.
6. Estética.
7. Confidencialidad.
8. Responsabilidad.
9. Las habilidades del personal pueden ser insuficientes.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **RIESGO** | **IMPACTO X PROBABILIDAD** | | **INSIGNIFICANTE** | **MENOR** | **MODERADO** | **MAYOR** | **CATASTROFICO** | **PLAN DE CONTINGENCIA** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| INTEROPERABILIDAD | ALTA | 4 | 4 | 8 | 12 | 16 | 20 | Pruebas Funcionales |
| CONFIDENCIALIDAD | ALTA | 4 | 4 | 8 | 12 | 16 | 20 | Pruebas No Funcionales |
| UN CALCULO PODRA REALIZARSE DE MANERA INCORRECTA | MEDIA | 2 | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | Pruebas De Caja Blanca |
| UN BUCLE PODRIA GENERAR UN DAÑO AL MOMENTO DE EJECUCIÓN | BAJA | 2 | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | Pruebas De Caja Blanca |
| LAS HABILIDADES DEL PERSONAL PUEDEN SER INSUFICIENTES | BAJA | 2 | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | Capacitación |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **Escala Del Riesgo** | |  |  |  |  |  |  |
|  | ALTA | 10-20 |  |  |  |  |  |  |
|  | MEDIA | 6-8 |  |  |  |  |  |  |
|  | BAJA | 2-4 |  |  |  |  |  |  |

1. **ENFOQUES DE PRUEBA**

**Método (Methodical).**

Se basa en hacer uso sistemático de un conjunto predefinido de pruebas, como una taxonomía de tipos comunes o probables fallas, una lista de características de calidad importantes, o estándares de usabilidad de la compañía para aplicaciones móviles o páginas web.

* 1. **CRITERIOS DE ENTRADA**
* Disponibilidad de requisitos testeables, historias de usuario.
* Disponibilidad de datos de pruebas.
* Disponibilidad de herramientas.
  1. **TIPOS DE PRUEBAS**
* Integration level
* System level
  1. **PRUEBAS.**
* Funcionales
* No funcionales
* Tiempo de respuesta,
* Seguridad
* Portabilidad.
  1. **MÓDULOS.**

Módulos mencionados en el apartado 3.1, página 2.

* Catálogo de prendas.
* Pasarela de pago.
* Notificaciones al usuario.
* Comunicación entre los módulos anteriores.
  1. **TÉCNICAS.**
* Técnica De Caja Negra
* Pruebas Basadas En La Experiencia
* Pruebas Estáticas.
  1. **CASOS DE PRUEBAS.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CASOS DE PRUEBA** | | |
| **PRUEBAS CAJA NEGRA** | **EXPERIENCIA** |
| Partición De Equivalencias | Predicción De Errores |
| Análisis De Valores Límites | Pruebas Exploratorias |
| Pruebas De Transición De Estado |  |
| Tablas De Decisión |  |

* 1. **ACTORES.**
* Administrador.
* Usuario final.
* Proveedor.
* Banco.
* Base de datos.
  1. **RECURSOS.**
* Softwares licenciados.
* Hardware completo.
* Ambientes para probar el producto y hacerle pruebas respectivas.
* Las dependencias funcionales con los requisitos del cliente y lo apruebe.
* Base de datos.
* Un arnés para la pasarela de pago.