Trabajo Práctico Obligatorio

Actividades de Testing en un proyecto Agile (Scrum)

Este Trabajo Práctico Obligatorio (TPO) simula las actividades que realiza una persona con el rol de Tester / Ingeniero o Analista de QA / SDET dentro de una Célula Scrum, para un proyecto de una plataforma de E-commerce, realizando actividades para cada una de las iteraciones o Sprints.

Objetivos Generales del TPO

* Conocer, Entender y Ejecutar algunas de las actividades que los Testers, Ingenieros de QA o SDET realizan en un equipo de ingeniería
* Adquirir conocimientos de cómo se lleva adelante un proyecto Agile
* Utilizar herramientas de desarrollo que suelen utilizarse en proyectos de Software
* Conocer cómo se lleva adelante la gestión de las tareas, requerimientos y defectos encontrados durante el desarrollo de una aplicación de Software

# Entrega 1 – Proyecto “Plataforma Ecommerce”

## Objetivos de la Entrega

* Análisis de Requerimientos y Especificación de Casos de Prueba de las Historias de Usuario (User Stories) de los Sprints 2 y 3

### Descripción de la Entrega - Consignas

Vamos a suponer que formamos parte del equipo de Ingeniería que está desarrollando una aplicación de Ecommerce, “Plataforma Ecommerce”.

* El equipo de desarrollo está trabajando en la implementación de las tareas e historias de usuario, por lo que aún no tenemos un build del proyecto (una versión de la aplicación que podamos utilizar para ejecutar Casos de Prueba o hacer Testing)
* Sin embargo, nosotros podemos comenzar con nuestras actividades de Testing. Esto es lo que suele hacerse en todo proyecto de Software: mientras se desarrolla la aplicación, Calidad define las prioridades de Testing y crea los Casos de Prueba, para ejecutarlos lo antes posible

### Fuera de Alcance

Envío de mails: se realiza con una herramienta de terceros (que el equipo no está desarrollando). El equipo de Marketing se encarga de los mails relacionados a productos (pruebas de aceptación), y los emails de gestión de cuentas lo realiza el equipo de CSM (pruebas de aceptación)

* Mail de confirmación de Compras
* Mails de Carritos abandonados (abandoned checkouts)
* Mails de Promociones
* Mails de Olvido de Contraseñas

## Objetivos de la Entrega

#### Tareas a Realizar

* El equipo debe organizarse y definir cómo se dividirán las tareas
* Analizar los requerimientos, documentar y resolver todas las dudas sobre los mismos
  + El equipo debe llevar adelante el análisis de los Criterios de Aceptación incluidos en cada US, y despejar cualquier tipo de duda sobre éstos (consultar con el profesor, durante la clase)
* Identificar, para cada Historia de Usuario, los Escenarios Principales y Secundarios
* Crear los TCs para las Historias de Usuario y definir sus prioridades
  + Prioridades: Alta, Media, Baja
  + Pueden especificar los TCs en Español o Inglés, lo que les resulte más cómodo
* Agregar los TCs creados al repositorio:
  + Crear una carpeta “tests\_cases” dentro del repositorio, y colocar los TCs allí
    - Pueden crear un archivo por TC, una única planilla con todos los TC, o un archivo de texto plano con el link a un archivo en la nube (Google Drive por ejemplo)
  + Si crean diagramas o tablas para analizar los requerimientos: crear una carpeta “support” dentro de “test\_cases” y colocarlos allí. El nombre de estos archivos debe coincidir con los TCs correspondientes (o al menos, debe resultar simple consultar para qué TCs se usaron esos archivos)
  + Importante: Todos los TCs deben tener la información básica que tiene un TC, sin olvidar la Historia de Usuario que cubre (trazabilidad)

#### Fecha de Entrega

* 2 semanas a partir de la presentación de esta Entrega. En la semana 1 se hará un *checkpoint* para analizar el progreso de la Entrega.

## Template para la creación de los Test Cases

En Teams encontrarán un archivo que pueden utilizar como guía para especificar los TCs

## Historias de Usuario

### Sprint 2

#### PE-16: Como usuario quiero poder Crear mi cuenta para comprar productos

*Story Points: 8*

*Priority: Highest*

Table

Description automatically generated

##### Mocks

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated

Graphical user interface

Description automatically generated with low confidenceGraphical user interface, application

Description automatically generated

##### Q&A

|  |  |
| --- | --- |
| Team | Q&A |
| JALI | Q: qué es pre-populado  A: que el campo se ve con un valor apenas se muestra el formulario en pantalla |
| JALI | Q: Idioma de la aplicación  A: inglés |
| Los Alfa/ Sin Señal | Q: Requerimientos de la contraseña  A: 5 caracteres mínimo, 12 chars maximo, 1 char Mayúscula mínimo, 1 digito mínimo, 1 char especial (!$&, etc) mínimo |
| JALI / Black Jack | Q: Nombre y apellido, ¿caracteres especiales (letras chinas, japonesas, árabes, ñ, espacios)?  A: Sí (sólo los mencionados arriba) |
| JALI / Wordle | Q: teléfono, validación?  A: No hay validación. La única validación es que sea un valor numérico, que soporta espacios y el signo +, - |
| Wordle | Q: Validación del campo de mail  A: Sí, formato válido, estánda de la IEEE (1 @, hasta 3 strings separados por puntos luego del @, soporta alias. Ejemplo mail válido: “my.mail.address+alias01@example.co.uk” |
| Wordle | Q: validación del Adress  A: no hay validación de que exista. Puede ser letras, numeros, espacios |
| Wordle | Q: Cuidad, validación  A: Sólo letras, no importa si es mayúsucla o minúscula |
| Wordle | Q: País, validación  A: Sólo "United States” |
| Wordle | Q: State  A: sólo estados de "United States”. Es un selector del estado, y se puede elegir sólo 1 |
| Wordle | Q: Zip Code  A: Sólo números. Deben pertenecer al estado |
| Black Jack | Q: Hay alguna comparación del sistema por el número de teléfono?  A: No hay verificación de que ese número sea correcto. Esta fuera de alcance |
| Los Alfa/ Sin Señal | Q: ¿fecha de nacimiento, validación del campo?  A: son válidas las Fechas anteriores al 1 enero de 1994 (sin incluirla). |

#### PE-54: Como usuario quiero poder iniciar sesión

*Story Points: 8*

*Priority: Medium*

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated

##### Mocks

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated

Logo

Description automatically generated with medium confidence

Text

Description automatically generated with medium confidence

##### Q&A

|  |  |
| --- | --- |
| Team | Q&A |
| Black Jack | Q: Usuario o contraseña inválido:  A: el usuario es inválido cuando no existe (no está creado, no existe en la DB) |
| Black Jack | Q: Contraseña inválida:  A: Es inválida si no pertenece al usuario. Si tanto el usuario como contraseña son inválidos, la primer comprobación que hace el sistema es si el usuario existe, así que va a mostrar un error por esa situación |
| Sin Señal | Q: Hay alguna opción para mantener iniciada la sesión o “recordar usuario”?  A: No. Eso lo puede soportar el explorador web, pero no es algo hecho por la aplicación |

### Sprint 3

#### PE-53: Como Usuario quiero poder modificar mi cuenta

*Story Points: 3*

*Priority: Medium*

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated

##### Mocks

A picture containing graphical user interface

Description automatically generated

##### Q&A

|  |  |
| --- | --- |
| Team | Q&A |
| JALI | Q: fecha de nacimiento, se puede cambiar  A: Sí, se puede |
| Black Jack | Q: Secondary email:  A: tiene las mismas validaciones que el mail principal. No hay validación si el campo está completo o no (es un campo opcional, se puede dejar vacío). Está fuera de alcance qué sucede luego de ingresar un mail en este campo) |
| Los Alfa/ JALI | Q: Cuando cambiás la contraseña, qué pasa si cambio por la misma  A: Se muestra un mensaje de error: “Please enter a password different than your current password”. Se chequea sólo la última contraseña (la actual). |

#### PE-44: Como usuario quiero poder agregar productos al Carrito de Compra

*Story Points: 8*

*Priority: High*

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated

##### Q&A

|  |  |
| --- | --- |
| Team | Q&A |
| Sin Señal | Q: Validación de Stock  A: No hay validación de stock o inventario. Cuando se agrega un producto, sólo se puede agregar cantidad = 1. No existen variantes del productos ni opciones adicionales (al menos en esta versión) |
| Black Jack | Q: Mensaje de éxito de que se agrega el producto  A: es un popup que indica que el producto se agregó al carrito |
| JALI | Q: Tax  A: Se calcula para cada producto. Se muestra el valor del impuesto. |
| JALI | Q: dirección de envío, se puede modificar  A: se muestra el costo del envío para dirección ingresada al momento de crear la cuenta |

#### PE-10: Como usuario quiero poder acceder a la Página Principal (Home) del eCommerce

*Story Points: 8*

*Priority: High*

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated

##### Mocks

Esqueleto de la Página Principal

Treemap chart

Description automatically generated with medium confidence

##### Q&A

|  |  |
| --- | --- |
| Team | Q&A |
| Black Jack | Q: hacer click en el logo  A: te lleva al Home (la misma página) |
| Black Jack | Q: Click en selector de productos  A: Popular y Best Sellers son categorías, y estos botones te llevan a una vista con los productos de cada una. Eso no va a estar listo, así que la única validación sería que se abra la página correspondiente (por ahora) |
| Black Jack | Q: promotion banners  A: Son vistas con los productos en promoción. Te llevan a una vista con todos los productos en promoción. Por ejemplo, se muestran los productos con 70% de descuento |