

3.A.Diseño y realización de pruebas

2. Pruebas unitarias.

2.1. Procedimientos y casos de prueba.

Según el IEEE, un **caso de prueba** es un conjunto de entradas, condiciones de ejecución y resultados esperados, desarrollados para un objetivo particular, como por ejemplo, ejercitar un camino concreto de un programa o verificar el cumplimiento de un determinado requisito, incluyendo toda la documentación asociada.

Dada la complejidad de las aplicaciones informáticas que se desarrollan en la actualidad, es prácticamente imposible probar todas la combinaciones que se pueden dar dentro de un programa o entre un programa y las aplicaciones que pueden interactuar con él. Por este motivo, en el diseño de los casos de prueba, **siempre es necesario asegurar que se obtiene un nivel aceptable de probabilidad de que se detectarán los errores existentes.**

Las pruebas deben buscar un compromiso entre la cantidad de recursos que se consumirán en el proceso de prueba, y la probabilidad de que se detecten los errores existentes.

Los **procedimientos de prueba** identifican los casos de prueba y **han de definir los resultados esperados** para dichos casos. Tras la ejecución de las pruebas unitarias, una vez obtenidos los resultados del programa, **habrá que comparar y analizar los datos esperados** y los obtenidos para **concluir si el programa está libre de errores o por el contrario precisa ser actualizado.**

◀ Orientaciones UT03

Ir a...

3.B. Caja blanca ▶