

## 3.A.Diseño y realización de pruebas

### 2. Pruebas unitarias.

#### 2.3. Pruebas de regresión.

Durante el proceso de prueba, tendremos éxito si detectamos un posible fallo o error. La consecuencia directa de ese descubrimiento, supone la modificación del componente donde se ha detectado. Estos cambios pueden generar errores colaterales, que no existían antes. La modificación realizada nos obliga a repetir pruebas que hemos realizado con anterioridad.

Las pruebas de regresión se deben llevar a cabo cada vez que se hace un cambio en el sistema, tanto para corregir un error, como para realizar una mejora. No es suficiente probar sólo los componentes modificados o añadidos, o las funciones que en ellos se realizan, sino que también es necesario controlar que las modificaciones no produzcan efectos negativos sobre el mismo u otros componentes.

El conjunto de pruebas de regresión contiene tres clases diferentes de pruebas:

- Una muestra representativa de pruebas que ejercite diversas funciones del software.
- Pruebas adicionales que se centran en las funciones del software que se van a ver probablemente afectadas por el cambio.
- Pruebas que se centran en los componentes del software que han cambiado.

El diseño de las pruebas de regresión podrá ser una combinación de casos de uso obtenidos desde los enfoques de caja blanca, caja negra y aleatoria.