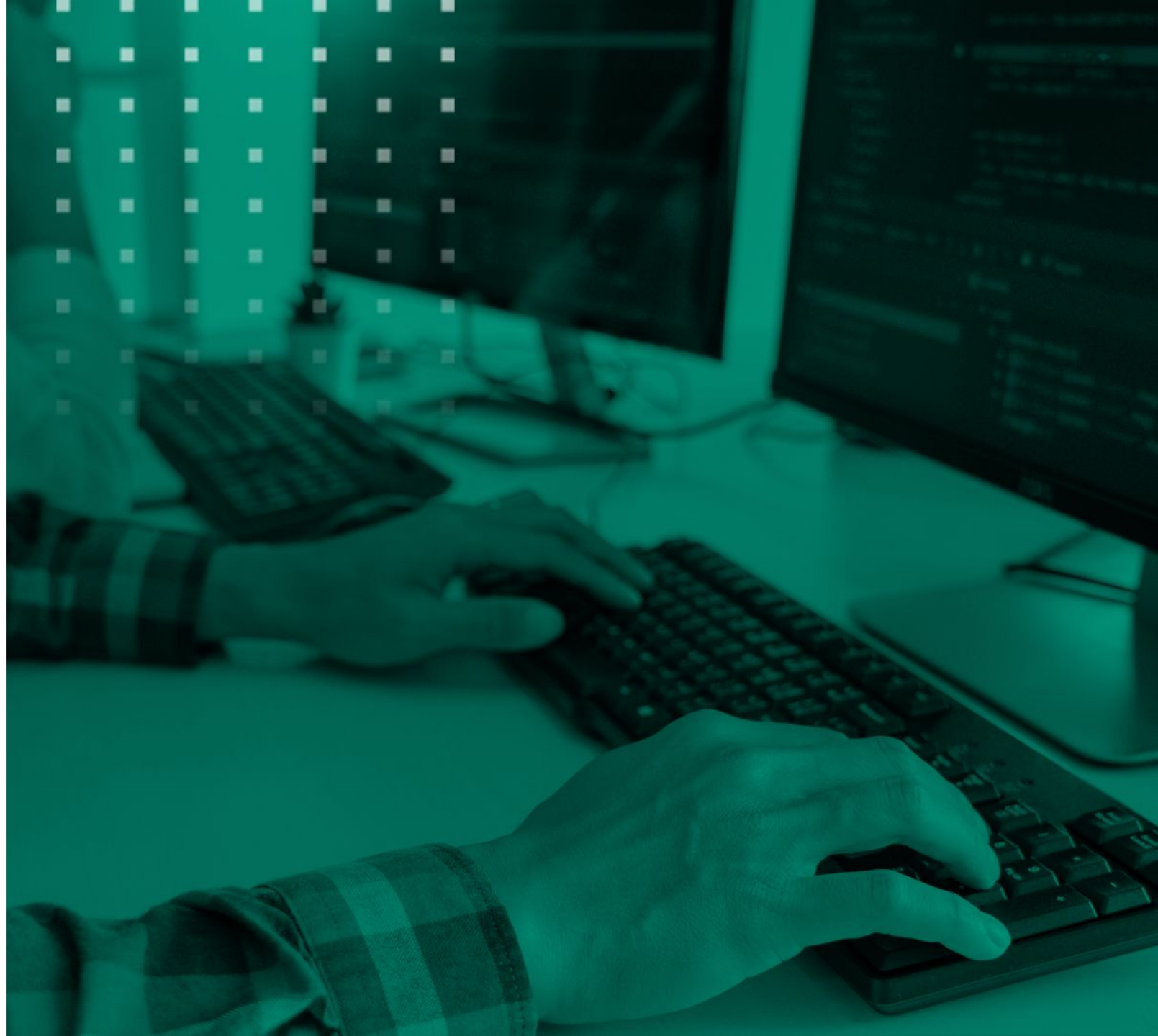


CURSO

SOFTWARE TESTING

UNIDAD 2 - Casos de Prueba



PRESENTACIÓN

En esta unidad vamos a adentrarnos en el mundo del testing para conocer cómo trabaja el área y vamos a comenzar a desarrollar el concepto de Caso de Prueba

TEMARIO

1. – Ciclo de Vida del Testing
2. – Depuración de errores
3. – Casos de Prueba.
4. – Ejemplos.

UNIDAD 2
CASOS DE
PRUEBAS

URUARIO

NECESIDAD

ANALISTA
FUNCIONAL

CASOS
USO

DESARROLLO

PROGRAMADOR

RELEASE

SISTEMAS

QA

ANALISTA QA

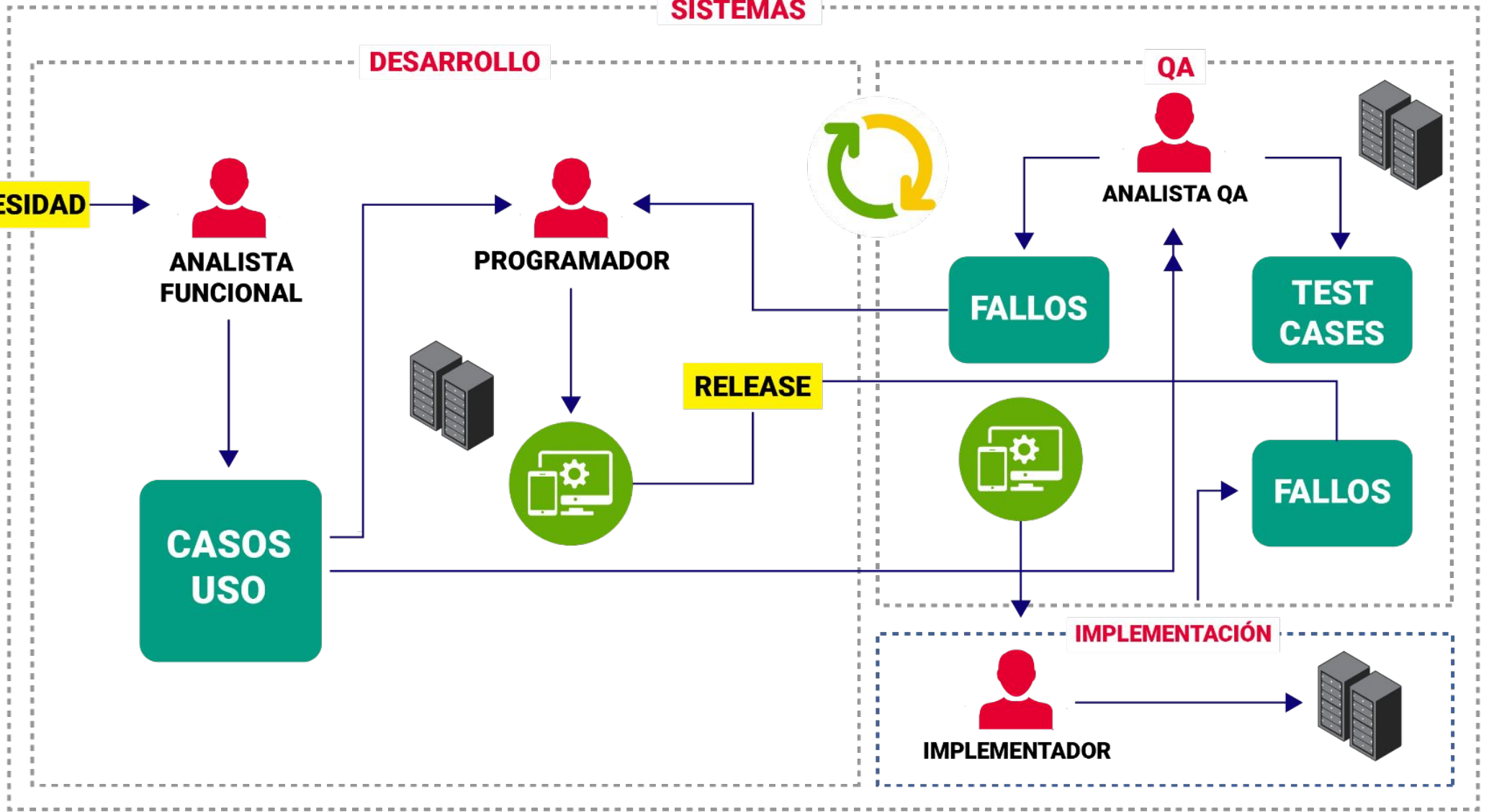
FALLOS

TEST
CASES

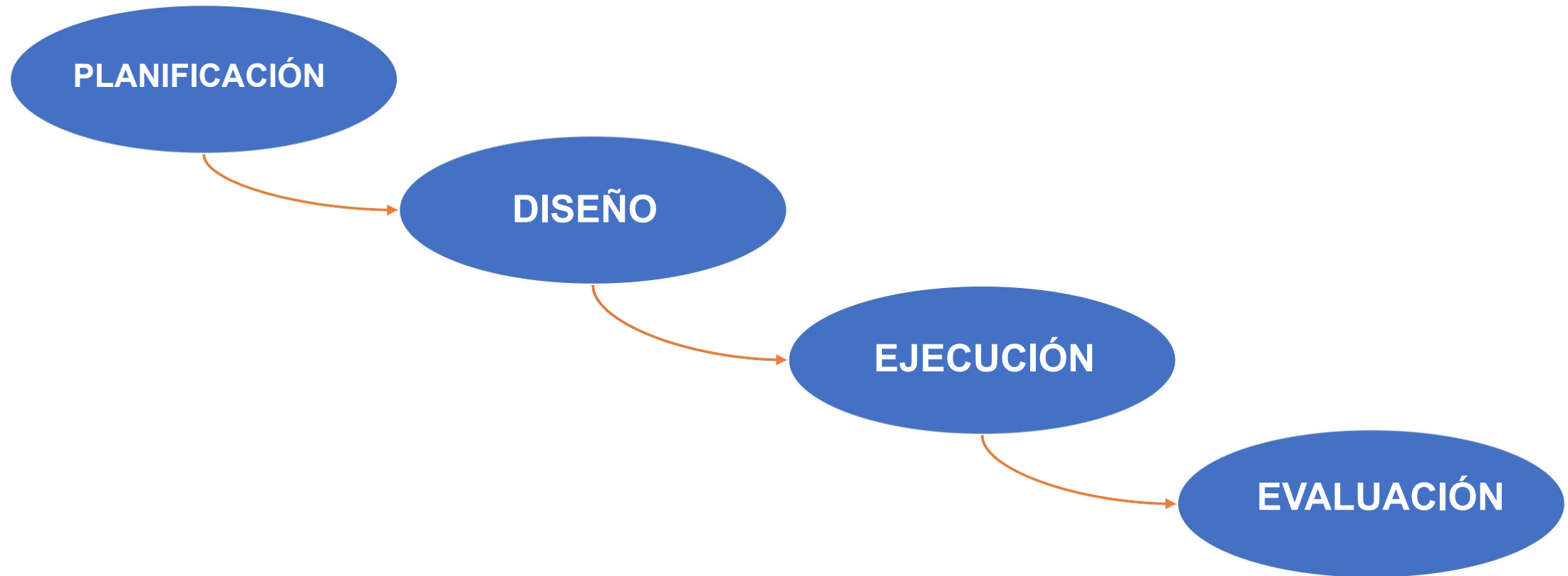
FALLOS

IMPLEMENTACIÓN

IMPLEMENTADOR



Ciclo de vida



Ciclo de vida

Planificación

- Qué probar
- Cuándo probar
- Cuándo detenerse
- Recursos involucrados
- Verificación de especificaciones
- Costos

Diseño

- Diseño de los casos de prueba
- Casuística
- Resultados esperados

Ciclo de vida

Ejecución

- Ejecución de casos de prueba
- Registro de resultados de la prueba

Evaluación

Generar métricas de:

- Cobertura de las pruebas (barrido)
- Ejecución de las pruebas
- Reportes de defectos

Casos de Prueba

Casos de Prueba:

- Son conjuntos de condiciones o variables necesarias para determinar si un sistema o una característica del mismo funciona correctamente

Casos de Prueba

Plan de pruebas:

Documento donde se especifican las funciones a probar, cómo serán ejecutadas esas pruebas, quienes serán los responsables y el cronograma para su ejecución

Ciclo de Prueba

- Se denomina así al proceso iterativo de ejecución de las pruebas:

Prueba - Corrección - Vuelta a probar

- Las pruebas deben ordenarse por riesgo (o criticidad):

Riesgo = Probabilidad de fallo * valor de impacto

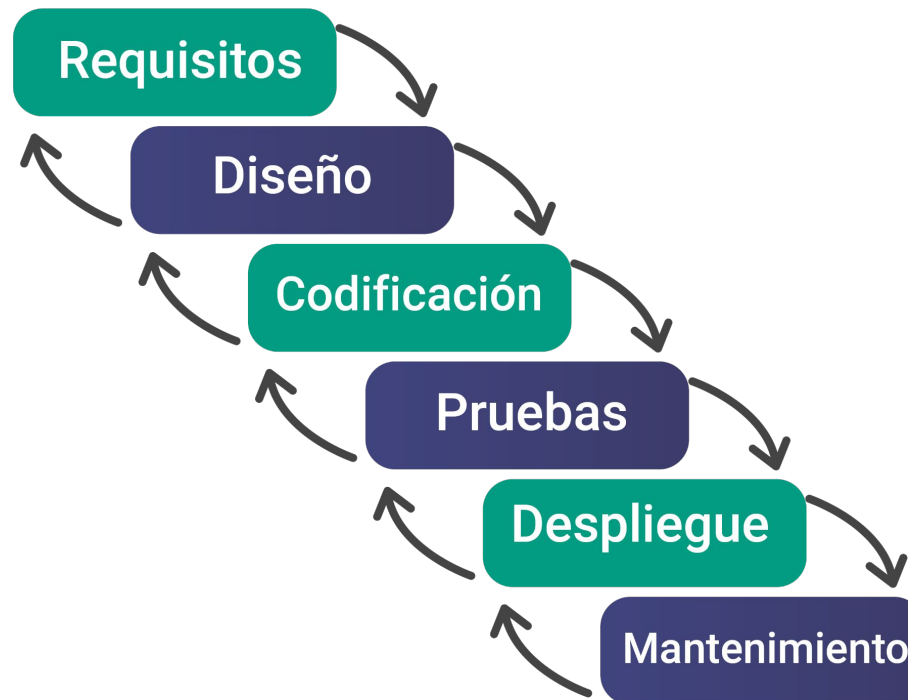
Ciclo de Prueba

Si se cuenta con tiempo, lo recomendable es hacer 3 ciclos o más:

- **Completo:** Se prueba toda la funcionalidad.
- **Alta prioridad:** Se prueban los casos que tuvieron defectos en el primer ciclo.
- **Solo regresión:** Se prueba toda la funcionalidad para confirmar que las correcciones no generaron nuevos bugs.

Ciclo de Vida del Software

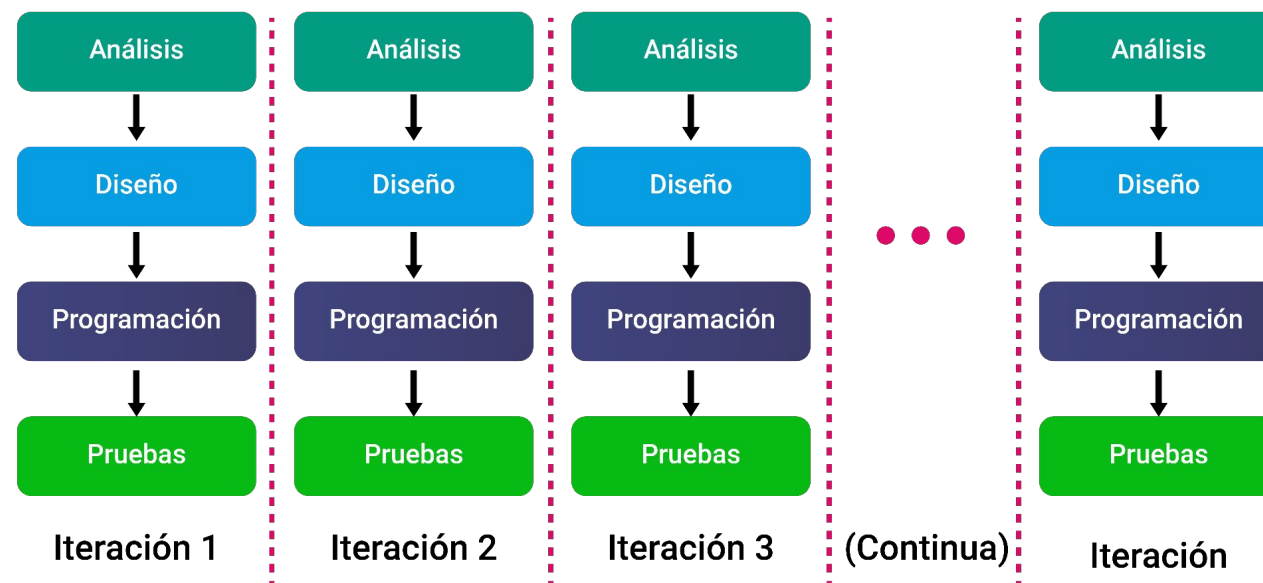
Cascada



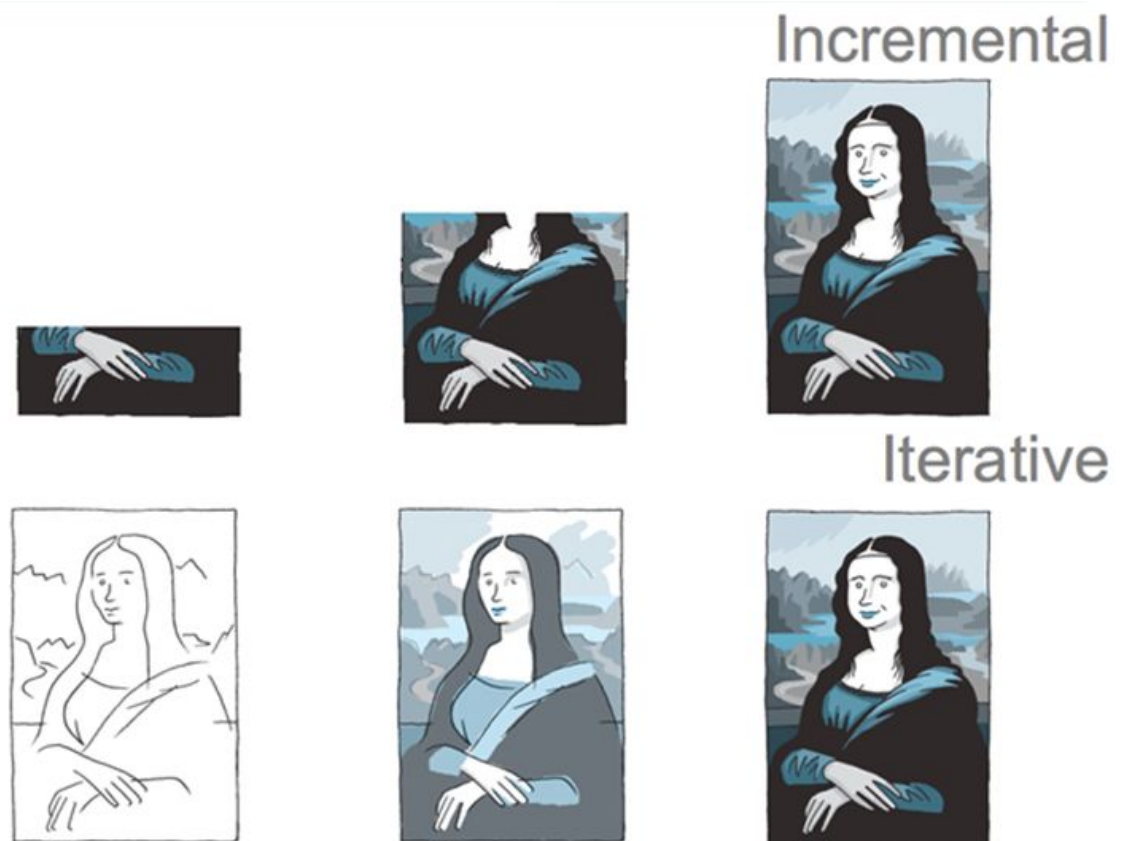
Ciclo de Vida del Software

Iterativo:

Consiste en la iteración de varios ciclos de vida en cascada donde al final de cada iteración se entrega una versión mejorada



Modelos de Desarrollo



Oráculo y Escenarios

- ¿Quién es el Oráculo?
- Test basado en escenarios: 2 testers distintos pasos y distintos resultados
- Camino Feliz y Caminos Alternos



Escenarios de Prueba

En un caso de prueba llamado Navegadores, se podrían incluir tres escenarios de prueba:

1. Prueba de inicio de sesión en Chrome
2. Prueba de inicio de sesión en Microsoft Edge
3. Prueba de inicio de sesión en Safari

Escenarios de Prueba

Un escenario es una secuencia de pasos que describen una interacción entre un usuario y un sistema.

Ejemplo:

- 1) El cliente navega en un catálogo y agrega artículos al carrito.
- 2) Cuando desea pagar, el cliente describe la información de envío y confirma la venta.

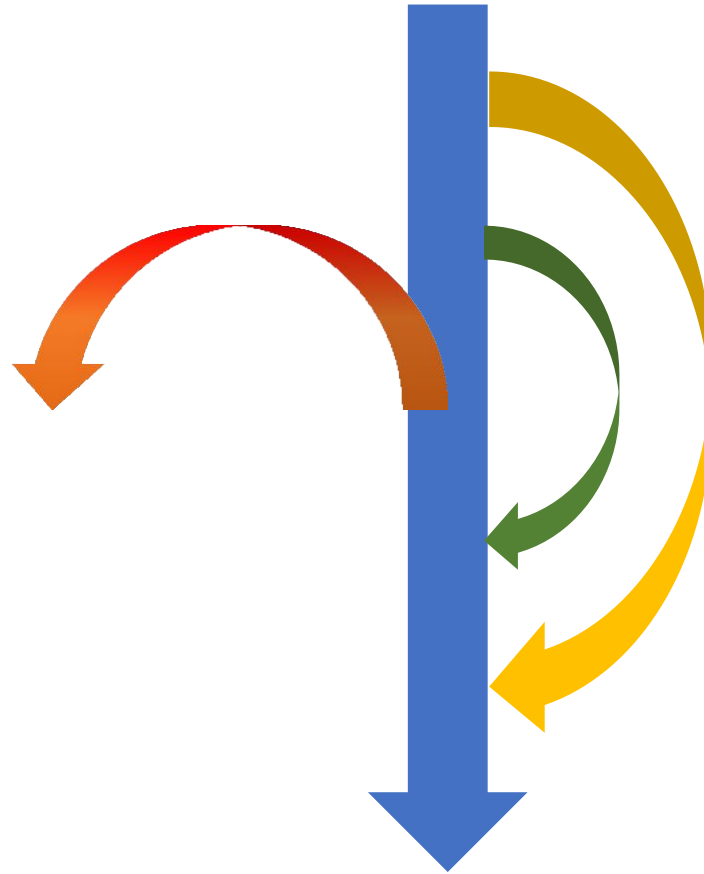
Escenarios de Prueba

- 3) El sistema verifica la autorización de la tarjeta de crédito e indica que la venta fue realizada exitosamente y envía el comprobante de pago al correo del cliente.
- 4) Idem, pero el usuario ingresa mal el numero de tarjeta.
- 5) Idem, pero el usuario pone un código postal incorrecto en la dirección.

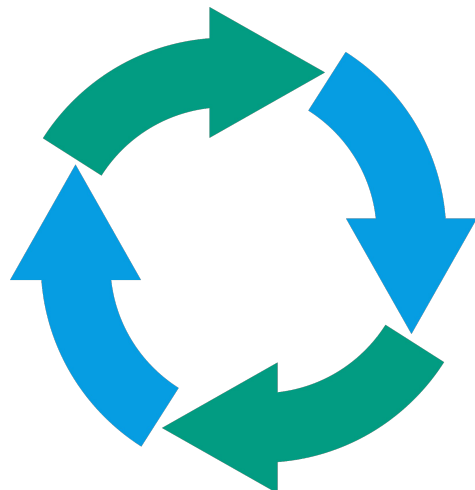
Notar que en todos estos escenarios hay una meta única para el usuario:

Comprar un Producto.

Caminos



Suite de Pruebas



- Caso de prueba 1: Iniciar sesión
- Caso de prueba 2: Añadir productos al carrito
- Caso de prueba 3: Ver Carrito
- Caso de prueba 4: Finalizar sesión



¡Muchas gracias!