



Plan de pruebas de software

Find&Eat Buscador app inteligente de restaurantes

Fecha: 01/04/2021

Tabla de contenido

Historial de versiones	2
Información del proyecto	3
Resumen ejecutivo	3
Alcance de las Pruebas	3
Pruebas de desempeño	3
Pruebas de estrés	3
Pruebas de carga	4
Pruebas Funcionales	4
Pruebas unitarias	4
Pruebas de aceptación	4
Referencias	4

Historial de versiones

Fecha	Versión	Autor	Organización	Descripción
01/04/2021 1	0.01	Gustavo Rey	Universidad El Bosque	Se presenta la primera versión del documento de pruebas, establecido para su validación o modificación por parte de los aprobadores

Información del proyecto

Empresa / Organización	Universidad El Bosque
Proyecto	Find & Eat
Fecha de preparación	01/04/2021
Cliente	Universidad El Bosque
Patrocinador principal	Universidad El Bosque
Gerente / Líder de proyecto	Gustavo Rey/Camila Uribe/Carlos Niño
Gerente / Líder de pruebas de software	Gustavo Rey

Resumen ejecutivo

El presente documento tiene como propósito establecer el plan en el cual se va a documentar todo lo referente a las pruebas realizadas para el desarrollo y validación del aplicativo móvil Find & Eat referente a la modalidad de Proyecto de Grado de la Universidad El Bosque ubicada en Bogotá, Colombia.

Este documento se presenta como parte de lo establecido en el cronograma de actividades propuesto por los estudiantes encargados de realizar el proyecto.

Alcance de las Pruebas

Pruebas de desempeño

Pruebas de estrés

El objetivo de esta prueba corresponde a medir la capacidad de peticiones que puede soportar la aplicación, creando así un estimado del tráfico regular en el que la aplicación pueda presentar un desempeño óptimo, utilizando la herramienta **JMeter**, se creará un escenario donde se utilizan hilos que actuarán como usuarios los cuales harán peticiones a la página y a cada usuario se le va a asignar una cantidad de peticiones específicas.

Configuración inicial:

- 10 hilos

- 1 Segundo entre cada hilo
- Duración 120 segundos

El rango de aceptación debe ser que el porcentaje de error no exceda del 10%

Pruebas de carga

El objetivo de esta prueba es medir el rendimiento de la aplicación en tiempo de respuesta, se utilizará la herramienta **JMeter**, en donde se va a simular peticiones al aplicativo web con hilos que actúan como usuarios.

Configuración inicial:

- 3 hilos
- 1 segundos entre cada hilo
- Duración 60 Segundos

El rango de aceptación será un porcentaje de error menor al 10%

Pruebas Funcionales

Pruebas unitarias

El objetivo de esta prueba es asegurar el correcto funcionamiento de las capas de persistencia y del modelo de negocio, así poder asegurar que no existan fallos al momento de integrar ambas capas.

Se implementará la herramienta **Junit**, elaborándose en un paquete de Prueba para probar las funcionalidades de cada uno de los métodos.

Como rango de aceptación, estas pruebas deben devolver una aserción del 100%

Pruebas de aceptación

Para esta prueba se utilizará SoapUI con el objetivo de validar que todas las peticiones necesarias para cumplir las funcionalidades de las historias de Usuario se reciban con éxito.

Cómo rango de aceptación, esta prueba debe reflejar que todas las solicitudes sean validadas y exitosas.

Referencias

[1]Oa.upm.es, 2021. [Online]. Available:
http://oa.upm.es/40012/1/PFC_JOSE_MANUEL_SANCHEZ_PENO_3.pdf. [Accessed: 01- Apr- 2021].