



PRÁCTICA 7 – BUGS

ELEMENTOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

EJERCICIO 1: TÍTULO

- a. Marcar cuáles de los siguientes títulos de reportes de bugs son correctos:
- Un producto válido no se guarda
 - Error al guardar el producto
 - Validar si el producto se guarda
 - Permite pagar sin seleccionar medio de pago
 - No se incrementa un producto
 - El carrito de compras no funciona
 - Los filtros no respetan las condiciones de búsqueda
 - Dar de alta un producto
 - Al buscar por un nombre de producto trae todos los productos

EJERCICIO 2: ERRORES

Se cuenta con el siguiente reporte de bugs producto de la ejecución de los CP del ejercicio anterior. Marcar y corregir los errores, completando la información faltante:

ID	Título	Descripción	Pasos + datos	Criticidad	Versión
1	Error al inscribirse en una materia	Error al inscribirse en una materia	1. Ingresar a la url http://uv.unq.edu.ar/inscripcion 2. Seleccionar una materia 3. Click en "Inscribirse"	Alta	1.1
2	Mal el comprobante	Al descargar el comprobante de inscripción, en lugar de descargar el archivo, se muestra una pantalla en blanco	1. Ingresar a la url http://uv.unq.edu.ar/ 2. Click en "Materias" 3. Click en descargar comprobante		
4	No se puede dar de alta una materia	Al dar de alta una materia tira un error	1. Ingresar a la url http://uv.unq.edu.ar/materias 2. Completar con: Nombre: Programación I Docente: Juana Suarez Días: Martes y viernes Horario: de 9:00 a 12:00 hs 3. Click en "Guardar"	Alta	1.1



5	El form no hace nada	Al guardar el form, la página no informa nada	1. Ingresar a la url http://uv.unq.edu.ar/materias 2. Completar con: Nombre: Programación I Docente: Juana Suarez Días: Martes y viernes Horario: de 9:00 a 12:00 hs 3. Click en "Guardar"	Alta	1.2
6	No se muestran las correlativas	En lugar de mostrar las correlativas de la materia, muestra los datos de la misma	1. Ingresar a la url http://uv.unq.edu.ar/materias 2. Click en link "Correlativas"	Media	1.2
7	Falta información de la materia	Al ver el detalle de la materia faltan campos	1. Ingresar a la url http://uv.unq.edu.ar/materias 2. Click en link "Ver" de la materia "Matemática II"	Baja	

EJERCICIO 3: CICLO DE VIDA DEL BUG

Graficar y explicar los estados principales del ciclo de vida de un bug, junto con los roles que intervienen en c/u.

EJERCICIO 4: REPORTAR

Asumir que algunos de los casos de prueba diseñados en la práctica anterior fallaron. Reportar un bug para cada uno.

EJERCICIO 5: CALIDAD

- Clasificar los tipos de prueba que se utiliza en la industria del software y explicar cuándo se utilizan c/u
- ¿Para qué sirve utilizar la práctica de integración continua (CI)?
- Completar la siguiente tabla detallando, en cada caso, cómo se aporta calidad en cada metodología (técnica, cómo y cuándo se realiza):

	Tradicional	Ágil
Técnica/Práctica		