

PRÁCTICA 6 – CASOS DE PRUEBA

ELEMENTOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

EJERCICIO 1: DEFINICIÓN

- ¿El diseño de caso de prueba es un tipo de prueba? ¿por qué?
- ¿Sólo en la metodología ágil se diseñan casos de prueba?
- ¿Para que se diseñan los casos de prueba? ¿Qué etapas involucran los casos de prueba?
- ¿Cuál es la estructura de un caso de prueba?

EJERCICIO 2: FUNCIONALIDADES

Marcar cuáles de los siguientes títulos de casos de prueba representan funcionalidades:

- ☐ Validar el botón para Guardar producto
- ☐ Que se vea el botón de agregar producto
- ☐ Agregar un producto al carrito de compras
- ☐ Probar el carrito de compras
- ☐ Comprar un producto
- ☐ Buscar un producto por nombre
- ☐ Aumentar la cantidad de un producto
- ☐ Probar filtro
- ☐ Ingresar el nro de tarjeta de crédito

EJERCICIO 3: CAMPOS DE UN CP

Se cuenta con los siguientes casos de prueba de una app de inscripción a materias de una universidad.

- Marcar los errores y corregirlos, completando la información faltante (de ser necesario):
- Clasificar cada caso de prueba



ID	Título	Pasos + datos	Resultado Esperado	Precondición	Criticidad	Prioridad
1	Seleccionar una materia para inscribirse	1. Ingresar a la url http://uv.unq.edu.ar 2. Loguearse 3. Seleccionar una materia 4. Click en "Inscribirse"	Ver el estudiante inscripto	–	Alta	8
2	Inscribirse un estudiante inválido	1. Seleccionar una materia 4. Click en "Inscribirse"	Ver el estudiante inscripto	Estar logueado		
3	Verificar el botón de inscripción	1. Ingresar a la url http://uv.unq.edu.ar 2. Se ve el botón de inscripción correctamente	Ver el botón en la página de inscripción		Baja	4
4	Dar de alta una materia	1. Completar los campos con: Nombre: Elementos de ingeniería de Software Docente: Warmi Guercio Correlativas: Objetos II 2. Click en "Guardar"		Estar logueado como admin		
5	Correlativas	1. Seleccionar una materia 2. Click en "Correlativas"	Ver un listado con las materias correlativas	Que la materia tenga correlativas		1

EJERCICIO 4: DISEÑO DE CP

Elegir las 2 historias de usuario del tope del product backlog de la app del centro cultural para:

- Mencionar qué técnicas de diseño de casos de prueba se pueden utilizar en cada caso, explicando cada una.
- Realizar los casos de prueba correspondientes, utilizando las técnicas mencionadas en el punto anterior.