

CURSO DE POSGRADO

# Técnicas y Gestión de las Pruebas de Software

---

Darío Macchi

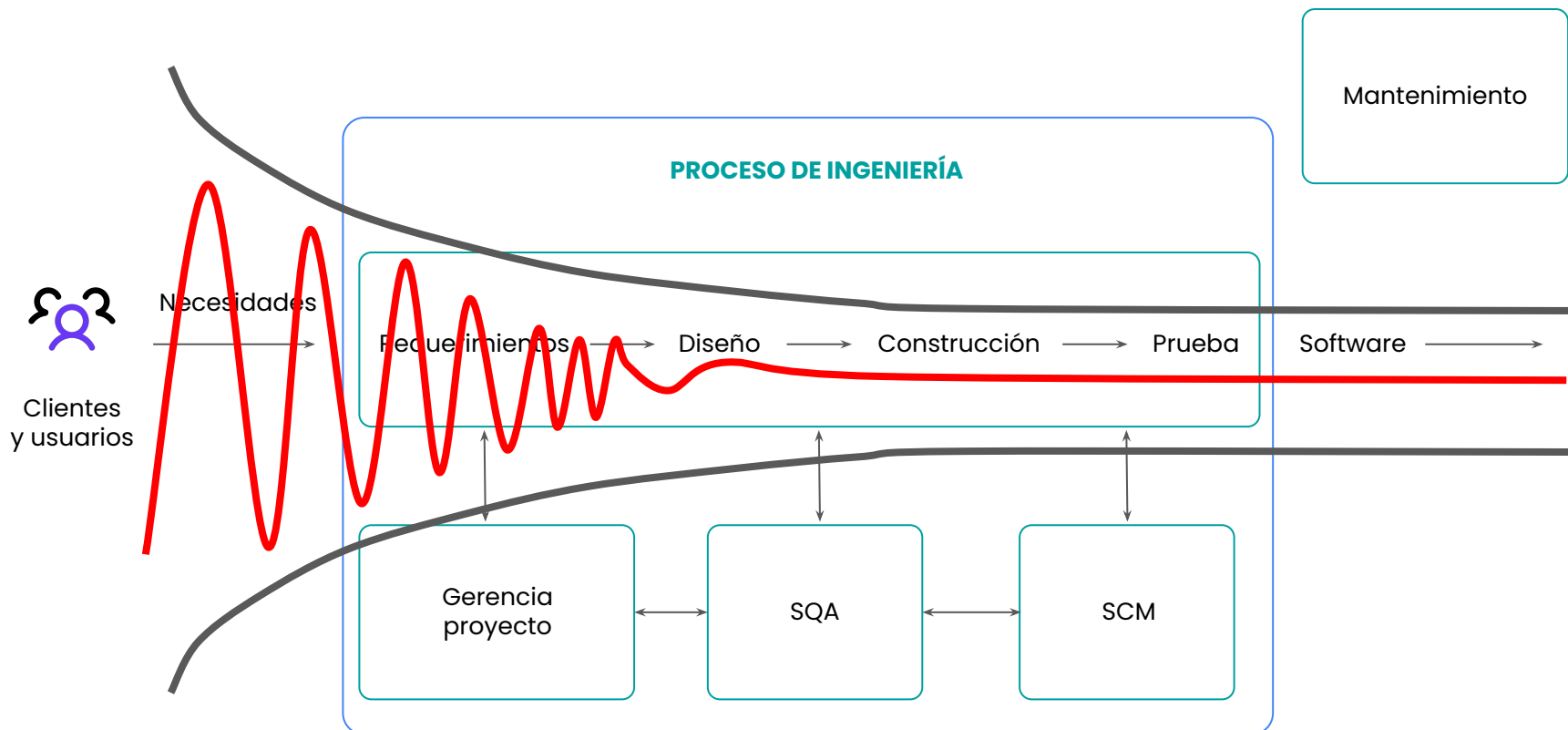
DOCENTE (invitado)

# Gestión de proyectos de prueba

Plan de pruebas

# Plan de pruebas

- Describe las **actividades** de prueba para un proyecto.
- Se ajusta conforme avanza el proyecto.



# Plan de pruebas

## Actividades:

- Determinar objetivos, alcance, y riesgos de la prueba
- Definir enfoque general de la prueba
- Integrar/coordinar pruebas en modelo de ciclo de vida
- Qué, cómo y cuándo se va a probar y recursos
  - Criterio de preparado y de hecho
- Establecer calendario de pruebas
- Métricas para monitoreo y control
- Presupuesto de actividades de prueba
- Determinar estructura de la doc. de prueba

# Plan de pruebas - Ejemplo

Ver ejemplo [Plan de Pruebas mínimo](#)

# Plan de pruebas

¿Cómo se podría adaptar el ejemplo anterior a un contexto ágil?

# Esfuerzo en testing (costos)

Depende de:

- La madurez del proceso de desarrollo
- Calidad y *testeabilidad* del software
- Infraestructura de pruebas
- Equipo y colaboradores
- Objetivos de calidad
- Estrategia de pruebas

¿El Gerente de Pruebas puede influir directamente en alguno de estos factores? ¿En cuáles?

# Estimación de esfuerzo en testing

Dos clásicos:

- Juicio de experto
- Basado en métricas

Regla general: hay que contar con dedicar entre el 25% y el 50% de todo el esfuerzo de desarrollo para pruebas (a todos los niveles).

En ágil, es importante planificar las pruebas y todas las demás tareas al planificar la iteración, incluyendo mantenimiento y la mejora de infraestructura de pruebas.



# Gestión de proyectos de prueba

Monitoreo / Seguimiento

# Monitoreo

Seguimiento del progreso de las pruebas →  
medir número de casos de prueba:

- previstos
- en progreso
- completados

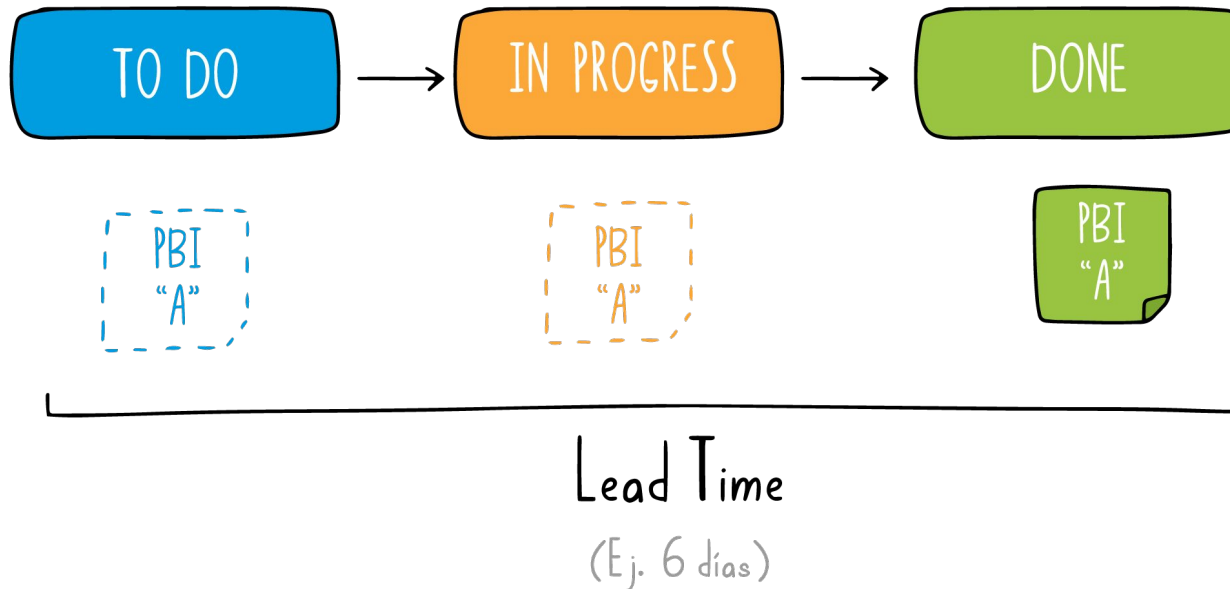
Software Development Kanban

Backlog	Analysis		Design		Development		QA		To Deploy
6	3		5		4		3		6
Feature U Feature V Feature W Feature X	Doing	Done	Doing	Done	Doing	Done	Doing	Done	Feature A Feature B Feature C Feature D Feature E
	Feature S Feature T	Feature R	Feature O Feature P Feature Q	Feature M Feature N	Feature K Feature L	Feature I Feature J	Feature G Feature H	Feature F	

# Monitoreo

Métricas de Kanban aplicadas a la gestión de pruebas

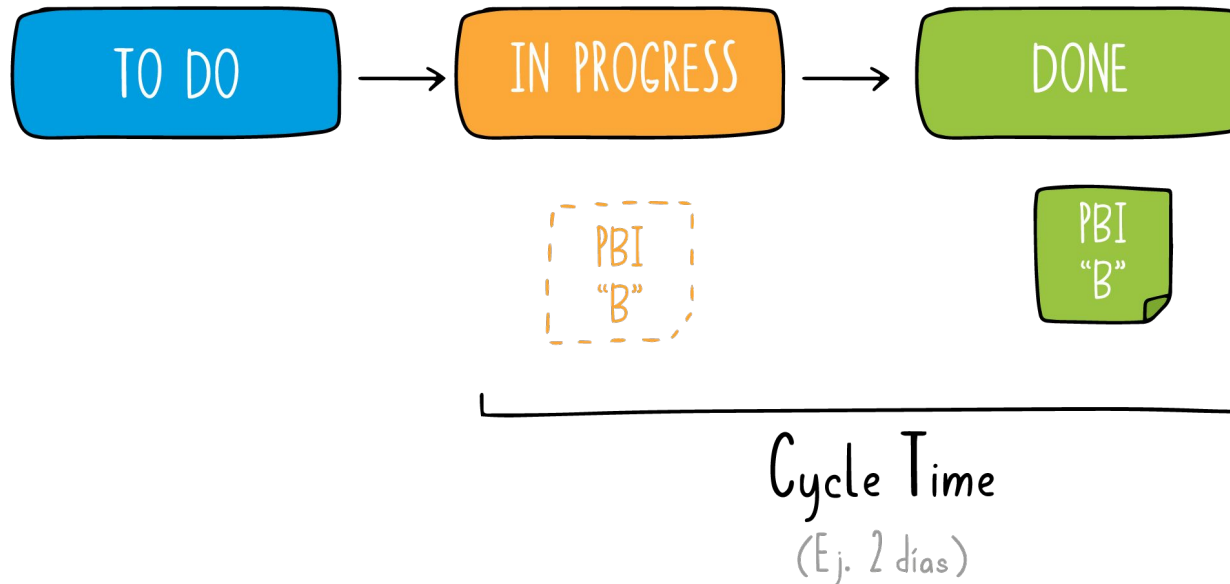
## Lead Time



# Monitoreo

Métricas de Kanban aplicadas a la gestión de pruebas

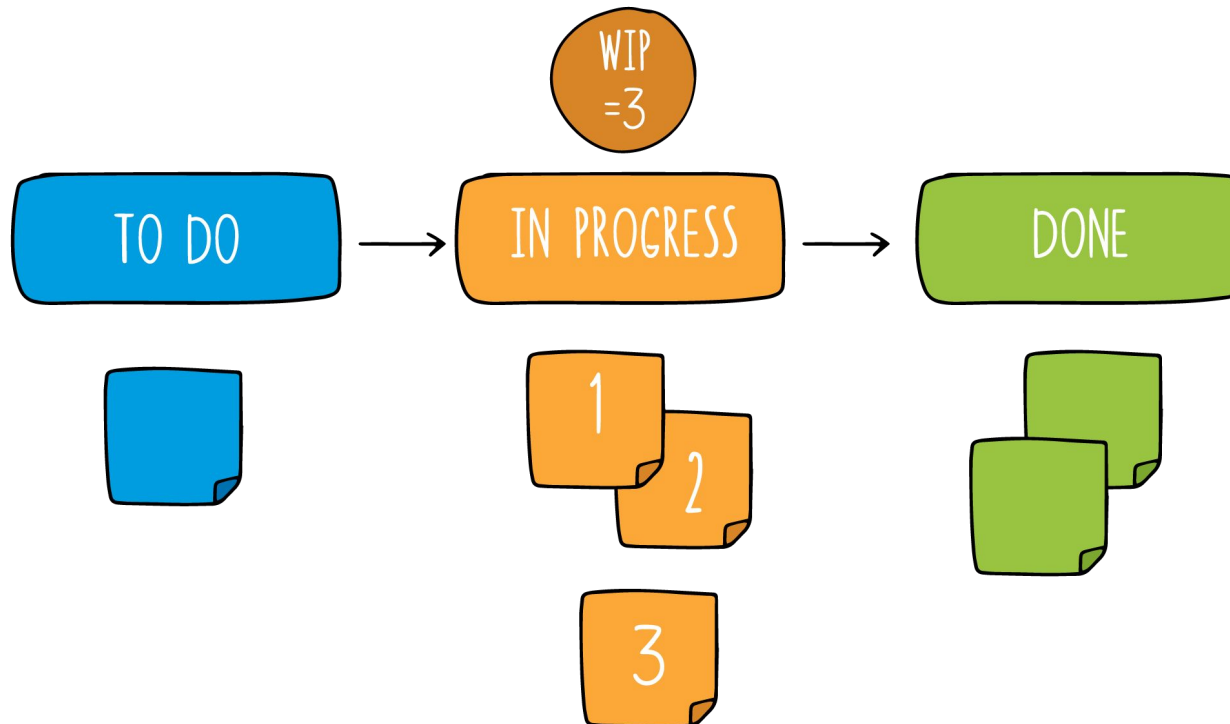
## Cycle Time



# Monitoreo

Métricas de Kanban aplicadas a la gestión de pruebas

## WIP



# Monitoreo

Métricas de Kanban aplicadas a la gestión de pruebas

## Throughput

Throughput  
7 PBI's / Semana

DONE

3 2 1

5 4

6

7

# Monitoreo - métricas base

- # total de casos de prueba
  - # de casos de prueba superados
  - # de casos de prueba fallidos
  - # de casos de prueba bloqueados
  - # de defectos
    - encontrados
    - aceptados
    - rechazados
    - críticos
  - # de horas de prueba previstas
  - # de horas de prueba reales
  - Tiempo medio de reparación de defectos
- } Filtrado por  
severidad

# Monitoreo - métricas calculadas

- Cobertura (eficacia)
  - Cobertura de ejecución de pruebas *top down* (módulos, funcionalidades, clases, funciones)
- Esfuerzo (eficiencia)
  - # de pruebas ejecutadas por hora
  - # de defectos por hora
  - # de defectos por prueba
  - Tiempo medio: de resolución de *bugs*, para testear un *bug fix*, etc.
- Calidad
  - Casos de prueba que pasaron
  - Casos de prueba fallidos
  - Casos de prueba críticos
  - Porcentaje de defectos corregidos



# Calidad - Métricas

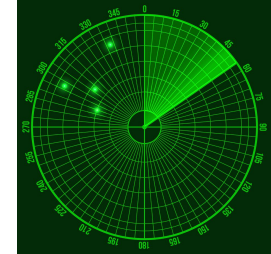
**Densidad de defectos** = # defectos identificados / unidad

unidad: 100LOC, clase, módulo, paquete, etc.

**Eficacia de eliminación de defectos** = (# de defectos detectados durante las pruebas de control de calidad / (número de defectos detectados durante las pruebas de control de calidad + número de defectos detectados por el usuario final)) \* 100

**Siembra de errores de software** (*bebuging*)

# Calidad - Métricas



## Siembra de errores de software (*bebugging*)

Contaminar un software con errores artificiales y ejecutar pruebas. Luego, se calcula la cantidad de errores reales y artificiales descubiertos.

$$\frac{\text{Discovered seeded bugs}}{\text{Seeded bugs}} = \frac{\text{Discovered real bugs}}{\text{Real bugs}}$$

**tasa de detección de errores** = bugs plantados / detectados

**bugs reales** = bugs plantados x (bugs reales-detectados / bugs plantados-detectados)