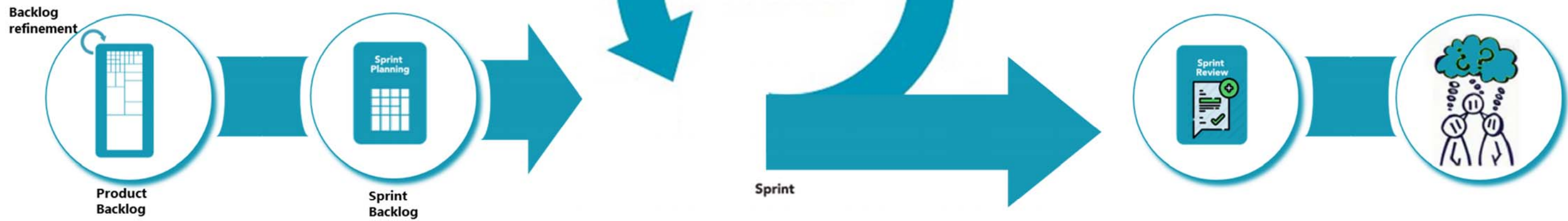


# Pruebas en metodología ágil



## Manifiesto ágil

## 12 Principios

## El poder de 3

### RELEASE PLANNING

General – alto nivel

- 1 Definición de historias de usuario
- 2 **Análisis de riesgos** del proyecto y del producto
- 3 **Estimación de esfuerzo** de pruebas asociado a las historias de usuario
- 4 Definición de los **niveles de prueba**
- 5 Planeación de las pruebas para la liberación

### SPRINT PLANNING

Basadas en las historias de usuario o "epics"

- 1 Determinar la capacidad para ser probadas (**criterios de aceptación**)
- 2 Identificación de características funcionales y no funcionales a probar
- 3 Creación de **pruebas de aceptación**
- 4 **Análisis de riesgos del producto** detallado
- 5 Desglose de las actividades de pruebas
- 6 **Estimación de esfuerzo** de las actividades de pruebas
- 7 Automatización de pruebas

### Sprint 0 (grooming)

- 1 Definición de "done"
- 1 Definición de "Time box"
- 1 Verificación de herramientas

### Sprint spike (iteraciones de estabilización)

- 1 Resolución de deuda técnica (resolver los defectos persistentes y otras formas de compromisos técnicos)

### SPRINT

Sprint ...

- 1 Análisis estático, cobertura de pruebas
- 1 Aplicación de pruebas **unitarias**
- 2 Aplicación de pruebas de **integración**
- 3 Aplicación de pruebas de **regresión**
- 4 Aplicación de pruebas **funcionales manuales**
- Identificación y **registro de defectos**
- Automatización** de pruebas funcionales
- 5 Aplicación de pruebas de **sistema: desempeño** (tiempo de respuesta), **usabilidad**, etc.
- 6 Aplicación de pruebas de **confirmación**

### SPRINT REVIEW

Basadas en los criterios de aceptación

- 1 Aplicación de pruebas de **aceptación**
- 2 Aplicación de pruebas **alpha** (aún no liberadas) y **beta** (grupo reducido de usuarios)

### RETROSPECTIVA

- 1 Reunión del equipo

- 3 Planning poker
- 4 Cuadrantes de pruebas

- 1 Lluvia de ideas
- 1 Mapas mentales
- 1 INVEST (Independiente, Negociable, Valioso, Estimable, Pequeño y Se puede probar)

- 4 Acuerdos "done", "Time box"

- 1 Desarrollo guiado por pruebas (TDD)
- 1 Desarrollo guiado por comportamiento (CDD)
- 2 Arnéses de pruebas (subs y drivers para aplicar la prueba)
- 4 Pruebas basadas en la experiencia
- 4 Pruebas exploratorias
- 4 Pruebas basadas en defectos (taxonomía)
- 4 Pruebas basadas en riesgos
- 4 Oráculos de pruebas
- 4 Trabajo en pares
- Desarrollador – Tester
- Tester – Tester
- \* burndown charts

- 1 Desarrollo guiado por pruebas de aceptación (ATDD)

- 1 Historias de usuario de alto nivel
- 2 Análisis de riesgos del producto
- 5 Plan de pruebas de alto nivel, incluye el cuadrante de pruebas, documentación a generar
- \* Product Backlog - prioritized release backlog

- 1 Historias de usuario detallados
- 4 Análisis de riesgos del producto
- 5 Actualización del plan de pruebas

- 4 Retroalimentación del software (cambios y defectos)

- 4 Mejoras a proceso, participantes, manera de organizarse y relacionarse, herramientas
- 4 Cómo incorporar mejoras