

Table of Contents

Plan de Pruebas Unitarias	2
1. Ambiente de Prueba	2
Recursos Físicos	2
Recursos Lógicos	2
2. Casos de Pruebas Unitarias de las Clases del Componente <nombre del componente>	2
2.1 Pruebas Unitarias de la Clase <nombre de la clase>	2
Casos de Prueba del Método <nombre del método>	2
Clases de equivalencia	2
Clase de equivalencia para la variable "nombre de la variable":	2
Casos de Prueba del Método <nombre del método>	3
Casos de prueba	3
Tabla 1. Casos de pruebas unitarias del método <nombre del método>	3
3. Casos de Pruebas Unitarias de las Funciones del Componente <nombre del componente>	3
3.1 Casos de Pruebas Unitarias de la Función <nombre de la función>	3
Variables a considerar en los casos de prueba	3
Clases de equivalencia:	4
Clase de equivalencia para la variable "nombre de la variable":	4
Casos de prueba	4
Tabla 2. Casos de pruebas unitarias de la función <nombre de la función>	4

Plan de Pruebas Unitarias

Las pruebas unitarias se aplican a las clases o funciones de un sistema. Estas son utilizadas para verificar el comportamiento (salida) de un método o función dada una entrada específica.

1. Ambiente de Prueba

Recursos Físicos

[Se colocan las características del equipo (hardware) a utilizar para la realización de la prueba, por ejemplo, tipo de computador y su velocidad, tipo de memoria, características de disco duro, etc.]

Recursos Lógicos

[Se indican las herramientas a instalar para la realización de las pruebas, por ejemplo, herramientas automatizadas para la aplicación de pruebas]

2. Casos de Pruebas Unitarias de las Clases del Componente <nombre del componente>

[El diseño de los casos de prueba que se indica en esta sección se realiza solo en caso de un desarrollo orientado a objeto]

2.1 Pruebas Unitarias de la Clase <nombre de la clase>

Casos de Prueba del Método <nombre del método>

Variables a considerar en los casos de prueba

[Se listan las variables de entrada del método sobre las cuales se realizarán los casos de prueba. Las variables pueden ser:

Tipos de datos de entrada a un método.

En el caso de que el programa a probar procese archivos o una tabla de base de datos, las variables a considerar serían estos registros.

Si el programa a probar maneja estructuras con rangos definidos (arreglos, pilas, etc.), las variables a considerar serían estas estructuras]

Clases de equivalencia

[Para cada variable se definen clases de equivalencias validas e inválidas. Se definen valores límites para las clases de equivalencia]

Clase de equivalencia para la variable “nombre de la variable”:

Casos de Prueba del Método <nombre del método>

# Clase de equivalencia	Clase de equivalencia	Clasificación de las clases de equivalencia
[Se indica la clase de equivalencia y el rango de valores límites asociado a la clase]		[Se indica si la clase es válida o inválida]
		Casos de Prueba del Método <nombre del método>[Se indica si la clase es válida o inválida]

Casos de prueba

[En la Tabla 1 se presenta el formato en el cual se indica la información correspondiente a cada uno de los casos de prueba del método en particular]

Tabla 1. Casos de pruebas unitarias del método <nombre del método>

# Caso de prueba	Objetivo de la prueba	Datos de entrada	Condiciones (opcional)	Salida esperada	Salida obtenida	Clases de equivalencia cubiertas	Observaciones
-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-

[La información que debe contener el formato de pruebas de este plan está referida a datos de los siguientes campos de la tabla: # del caso de prueba, objetivo de la prueba, datos de entrada, salida esperada, clases de equivalencia cubiertas. La información correspondiente a los demás campos se colocará una vez realizada la prueba]

[Los pasos contenidos en la sección 2.1 se repiten para todos los métodos que conforman cada una de las clases del componente <nombre del componente>]

[La sección 2 se repite para todos los componentes de la aplicación]

3. Casos de Pruebas Unitarias de las Funciones del Componente <nombre del componente>

[El diseño de los casos de prueba que se indica en esta sección se realiza solo en caso de un desarrollo no orientado a objeto]

3.1 Casos de Pruebas Unitarias de la Función <nombre de la función>

Variables a considerar en los casos de prueba

[Se listan las variables de entrada de la función sobre las cuales se realizarán los casos de prueba. Las variables pueden ser:

Tipos de datos de entrada a una función.

En el caso de que el programa a probar procese archivos o una tabla de base de datos, las variables a considerar serían estos registros.

Si el programa a probar maneja estructuras con rangos definidos (arreglos, pilas, etc.), las variables a considerar serían estas estructuras]

Clases de equivalencia:

[Para cada variable se definen clases de equivalencias validas e inválidas. Se definen valores límites para las clases de equivalencia]

Clase de equivalencia para la variable “nombre de la variable”:

# Clase de equivalencia	Clase de equivalencia	Clasificación de las clases de equivalencia
	[Se indica la clase de equivalencia y el rango de valores límites asociado a la clase]	[Se indica si la clase es valida o inválida]
	[Se indica la clase de equivalencia y el rango de valores límites asociado a la clase]	[Se indica si la clase es valida o inválida]

Casos de prueba

[En la Tabla 1 se presenta el formato en el cual se indica la información correspondiente a cada uno de los casos de prueba de la función en particular]

Tabla 2. Casos de pruebas unitarias de la función <nombre de la función>

# Caso de prueba	Objetivo de la prueba	Datos de entrada	Condiciones (opcional)	Salida esperada	Salida obtenida	Clases de equivalencia cubiertas	Observaciones
-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-

[La información que debe contener el formato de pruebas de este plan está referida a datos de los siguientes campos de la tabla: # del caso de prueba, objetivo de la prueba, datos de entrada, salida esperada, clases de equivalencia cubiertas. La la información correspondiente a los demás campos se colocará una vez realizada la prueba]

[Los pasos contenidos en la sección 3.1 se repiten para todas las funciones que conforman el componente (o módulos) en particular]

[La sección 3 se repite para todos los componentes de la aplicación]