Proyecto PIS 2013 Grupo 10

DUSA

Reporte de Pruebas de Performance

Versión 2.0

Historia de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 03/10/2013 | 1.0 | Construcción del documento | Alexandra Castelli |
| 03/10/2013 | 1.0 | Revisión SQA | Shirley Ben |
| 16/11/2013 | 2.0 | Pruebas sobre versión beta | Alexandra Castelli |
| 25/11/2013 | 3.0 | Pruebas con cantidad de productos parecidos a la realidad. | Alexandra Castelli |

**Contenido**

[Historia de revisiones 1](#_Toc373149804)

[1. Objetivos de las Pruebas 2](#_Toc373149805)

[2. Descripción del entorno 3](#_Toc373149806)

[3. Plan de Pruebas 3](#_Toc373149807)

[4. Resultados de las pruebas 4](#_Toc373149808)

1. Objetivos de las Pruebas

El objetivo de las pruebas es medir y evaluar los comportamientos de performance y la habilidad de los objetos de continuar funcionando apropiadamente bajo diferentes cargas de trabajo. El objetivo es determinar y asegurar que el sistema funciona apropiadamente en circunstancias de máxima carga de trabajo esperada. Además evaluar las características de performance, como tiempos de respuesta.

1. Descripción del entorno

El entorno de pruebas es un componente importante en cuanto a la validez de los resultados obtenidos en estos tipos de pruebas.

Para definir el entorno se buscó reproducir, un ambiente similar al de producción. Cabe aclarar que el número de usuarios en la base de datos de prueba no es el mismo a la del sistema real.

Por esta razón las pruebas fueron realizadas sobre el servidor de DUSA.

Las características del equipo en el cual se generaron los usuarios virtuales es la siguiente:

* Tipo: Notebook
* Procesador: i5-3317U
* Memoria RAM: 4GB
* Sistema Operativo: Windows 8

La prueba se realizó con la herramienta JMeter y sobre un ancho de banda de 3 Mbps.

1. Plan de Pruebas

El formato básico de las pruebas constará de los siguientes pasos:

1. Obtener una línea base: ejecutar la prueba para un usuario sin concurrencia.
2. Las pruebas contaran de los siguientes pasos: el usuario inicia sesión en el sistema, realiza clic en realizar nuevo pedido, agrega a su pedido algunos productos (agrega 10 líneas de pedidos valor que se relevó como usual en un pedido), selecciona el modo de pago, selecciona un reparto, confirma el pedido y cierra sesión.
3. Definir el think time del usuario base: tomando el tiempo de respuesta de la línea base, se configura el tiempo entre acción y acción del usuario.
4. Aumentar progresivamente el número de usuarios concurrentes hasta el punto que el tiempo de respuesta se dispare, se encuentren fallos en las respuestas de los mismos o se llegue al máximo número de usuarios establecidos por el cliente.
5. Observar los resultados para obtener conclusiones de las pruebas.
6. Resultados de las pruebas

|  |  |
| --- | --- |
| Hilos | Tiempo de respuesta |
| Mayor a 150 | Muy Malo |
| 150 | Malo |
| 75 | Bueno (1.4seg) |
| 25 | Muy bueno |
| Menor a 25 | Excelente |