

Challenge Accepted

Evaluación de Verificación

Versión 1.1

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
01/11/2014	1.0	Primer versión del Documento.	Florencia Ruiz.
02/11/2014	1.1	Evaluación de las pruebas del sistema y revision del documento.	Federico Blumetto.

Contenido

- [1. Objetivos de la Verificación](#)
- [2. Evaluación de Verificación Unitaria](#)
 - [2.1. Windows Phone - Ver Ranking - Versión 1.0](#)
 - [2.1.1. Evaluación de errores](#)
 - [2.1.2. Acciones a tomar](#)
 - [2.2. Windows Phone - Desafío Carrera - Versión 1.0](#)
 - [2.2.1. Evaluación de errores](#)
 - [2.2.2. Acciones a tomar](#)
 - [2.3. Windows Phone - Invitar Amigos - Versión 1.0](#)
 - [2.3.1. Acciones a tomar](#)
 - [2.4. Windows Phone - Desafío 1: Laberinto - Versión 1.0](#)
 - [2.4.1. Evaluación de errores](#)
 - [2.4.2. Acciones a tomar](#)
 - [2.5. Windows Phone - Desafío 2: Búsqueda de código QR - Versión 1.0](#)
 - [2.5.1. Evaluación de errores](#)
 - [2.5.2. Acciones a tomar](#)
 - [2.6. Android - Ver Ranking - Versión 1.0](#)
 - [2.6.1. Evaluación de errores](#)
 - [2.6.2. Acciones a tomar](#)
 - [2.7. Android - Desafío Carrera - Versión 1.0](#)
 - [2.7.1. Evaluación de errores](#)
 - [2.7.2. Acciones a tomar](#)
 - [2.8. Android - Caso de Uso Invitar Amigos - Versión 1.0](#)
 - [2.8.1. Evaluación de errores](#)
 - [2.8.2. Acciones a tomar](#)
 - [2.9. Android - Desafío 1: Laberinto - Versión 1.0](#)
 - [2.9.1. Evaluación de errores](#)
 - [2.9.2. Acciones a tomar](#)
 - [2.10. Android - Desafío 2: Búsqueda de código QR - Versión 1.0](#)
 - [2.10.1. Evaluación de errores](#)
 - [2.10.2. Acciones a tomar](#)
- [3. Evaluación de la Integración](#)
- [4. Evaluación de Verificación de Integración](#)
 - [4.1. Dispositivo Mobile - Windows Phone - Versión 3.0](#)
 - [4.1.1. Evaluación de errores](#)
 - [4.1.2. Acciones a tomar](#)
 - [4.2. Dispositivo Mobile - Android - Versión 3.0](#)
 - [4.2.1. Evaluación de errores](#)
 - [4.2.2. Acciones a tomar](#)
- [5. Evaluación de Verificación de Documentos](#)
 - [5.1. Modelo de Diseño - DSMDIG10v3.1](#)
 - [5.1.1. Evaluación de errores](#)

- [5.1.2. Acciones a tomar](#)
 - [5.2. Plan de Desarrollo - GPPDEG10v5.1](#)
 - [5.2.1. Evaluación de errores](#)
 - [5.2.2. Acciones a tomar](#)
 - [5.3. Documento de Riesgos - GPDRIG10v2.1](#)
 - [5.3.1. Evaluación de errores](#)
 - [5.3.2. Acciones a tomar](#)
- [6. Evaluación de Verificación de Sistema](#)
 - [6.1. Evaluación de errores](#)
 - [6.2. Acciones a tomar](#)

1. Objetivos de la Verificación

Con las pruebas realizadas se intentaron cumplir los objetivos especificados a continuación:

Objetivo de las pruebas de funcionalidad:

Asegurar que la funcionalidad del objetivo de la prueba (caso de uso, función, regla de negocio, etc.) sea la apropiada. Esto incluye tanto la navegación o el ingreso de datos, como el proceso de recuperación frente a fallos.

Objetivos de las pruebas de interfaz de usuario:

Verificar que la navegación a través de los elementos de la interfaz de usuario reflejen el comportamiento esperado descrito por los analistas. También se aprovechará para verificar que las interfaces de usuario cumplan con los estándares indicados para cada plataforma.

Pruebas de falla y recuperación:

El objetivo de las pruebas de Fallas y Recuperación es someter al sistema a condiciones extremas que provocan fallas en el mismo, para verificar que la rutina de recuperación ante dicha falla es correcta y no genera indisponibilidad ni corrupción de datos.

2. Evaluación de Verificación Unitaria

2.1. Windows Phone - Ver Ranking - Versión 1.0

2.1.1. Evaluación de errores

Nivel de gravedad de error	Cantidad de errores encontrados
Catastrófico	0
Crítico	0
Marginal	0
Menor	0

Comportamiento del componente: El comportamiento es el esperado.

Nivel de aceptación: Aprobado.

2.1.2. Acciones a tomar

Ninguna.

2.2. Windows Phone - Desafío Carrera - Versión 1.0

2.2.1. Evaluación de errores

Nivel de gravedad de error	Cantidad de errores encontrados
Catastrófico	0
Crítico	0
Marginal	0
Menor	0

Comportamiento del componente: El comportamiento es el esperado.

Nivel de aceptación: Aprobado.

2.2.2. Acciones a tomar

Ninguna.

2.3. Windows Phone - Invitar Amigos - Versión 1.0

No se ejecutaron los casos de prueba de Invitar Amigos ya que por problemas con el desarrollo se movió el caso de uso para la proxima iteración.

2.3.1. Acciones a tomar

Se tendrán en cuenta dichas pruebas en la proxima verificación.

2.4. Windows Phone - Desafío 1: Laberinto - Versión 1.0

2.4.1. Evaluación de errores

Nivel de gravedad de error	Cantidad de errores encontrados
Catastrófico	0
Crítico	0
Marginal	0
Menor	0

Comportamiento del componente: El comportamiento es el esperado.

Nivel de aceptación: Aprobado.

2.4.2. Acciones a tomar

Ninguna.

2.5. Windows Phone - Desafío 2: Búsqueda de código QR - Versión 1.0

2.5.1. Evaluación de errores

Nivel de gravedad de error	Cantidad de errores encontrados
Catastrófico	0
Crítico	0
Marginal	0
Menor	0

Comportamiento del componente: El comportamiento es el esperado.
Nivel de aceptación: Aprobado.

2.5.2. Acciones a tomar

Ninguna.

2.6. Android - Ver Ranking - Versión 1.0

2.6.1. Evaluación de errores

Nivel de gravedad de error	Cantidad de errores encontrados
Catastrófico	0
Crítico	0
Marginal	0
Menor	0

Comportamiento del componente: El comportamiento es el esperado.
Nivel de aceptación: Aprobado.

2.6.2. Acciones a tomar

Ninguna.

2.7. Android - Desafío Carrera - Versión 1.0

2.7.1. Evaluación de errores

Nivel de gravedad de error	Cantidad de errores encontrados
Catastrófico	0
Crítico	0
Marginal	0
Menor	0

Comportamiento del componente: El comportamiento es el esperado.
Nivel de aceptación: Aprobado.

2.7.2. Acciones a tomar

Ninguna.

2.8. Android - Caso de Uso Invitar Amigos - Versión 1.0

2.8.1. Evaluación de errores

Nivel de gravedad de error	Cantidad de errores encontrados
Catastrófico	0
Crítico	0
Marginal	0
Menor	0

Comportamiento del componente: El comportamiento es el esperado.

Nivel de aceptación: Aprobado.

2.8.2. Acciones a tomar

Ninguna.

2.9. Android - Desafío 1: Laberinto - Versión 1.0

2.9.1. Evaluación de errores

Nivel de gravedad de error	Cantidad de errores encontrados
Catastrófico	0
Crítico	0
Marginal	0
Menor	0

Comportamiento del componente: El comportamiento es el esperado.

Nivel de aceptación: Aprobado.

2.9.2. Acciones a tomar

Ninguna.

2.10. Android - Desafío 2: Búsqueda de código QR - Versión 1.0

2.10.1. Evaluación de errores

Nivel de gravedad de error	Cantidad de errores encontrados
Catastrófico	0
Crítico	3
Marginal	0
Menor	0

Comportamiento del componente: El comportamiento es el esperado. Se genera error al bloquear el telefono en el medio del desarrollo, se congela la pantalla y no se puede continuar con el desafío.

Nivel de aceptación: Aprobado.

2.10.2. Acciones a tomar

Se le informará a los desarrolladores y al coordinador para que se pueda coordinar la corrección del error.

3. Evaluación de la Integración

Componente o Subsistema	Implementador responsable
Ver Ranking	
Desafío Carrera	
Desafío 1- Laberinto	
Desafío 2-Búsqueda de código QR	
Invitar Amigos	

Estado de la integración: Completa.

Acciones a tomar

Ninguna.

4. Evaluación de Verificación de Integración

4.1. Dispositivo Mobile - Windows Phone - Versión 3.0

4.1.1. Evaluación de errores

Nivel de gravedad de error	Cantidad de errores encontrados
Catastrófico	0
Crítico	0
Marginal	0
Menor	1

Comportamiento del Dispositivo Mobile - Windows Phone El sistema se comporta como es esperado. Se encuentra un error menor con el texto de un boton. Un caso no se ejecutó.

Nivel de aceptación: Aprobado

4.1.2. Acciones a tomar

Se planificará la ejecución de las pruebas que no se pudieron realizar por la integración para la proxima iteración.

4.2. Dispositivo Mobile - Android - Versión 3.0

4.2.1. Evaluación de errores

Nivel de gravedad de error	Cantidad de errores encontrados
Catastrófico	0
Crítico	0
Marginal	3
Menor	3

Comportamiento del Dispositivo Mobile - Windows Phone El sistema se comporta como es esperado. Se encontraron algunos errores en la integración ya que no coincide el planeamiento de los casos de uso con el diseño que se utilizó para la implementación. Por ejemplo luego de finalizar un desafío va a pagina principal, cuando se diseñó que se pasaba de desafío a desafío. Además al momento de diseñar las pruebas de integración se entendía que el desafío QR se realizaría sacando fotos pero se uso como scaner la cámara. Los errores encontrados no quitan una funcionalidad por lo cuanto se entiende que son menores o marginales.

Nivel de aceptación: Aprobado

4.2.2. Acciones a tomar

Se planificaran nuevamente pruebas que coincidan con el funcionamiento desarrollado y decisiones de desarrollo sobre los desafíos.

5. Evaluación de Verificación de Documentos

5.1. Modelo de Diseño - DSMDIG10v3.1

5.1.1. Evaluación de errores

No se encontraron errores.

Estado del Modelo de Diseño: Aprobado

5.1.2. Acciones a tomar

No se encontraron errores en la verificación, por lo tanto no hay acciones a tomar.

5.2. Plan de Desarrollo - GPPDEG10v5.1

5.2.1. Evaluación de errores

Nivel de gravedad de error	Cantidad de errores encontrados
Crítico	1

Estado del Modelo de Diseño: Aprobado

5.2.2. Acciones a tomar

Se informará al responsable del documento para que realice la corrección en la proxima versión del documento.

5.3. Documento de Riesgos - GPDRIG10v2.1

5.3.1. Evaluación de errores

No se encontraron errores.

Estado del Modelo de Diseño: Aprobado

5.3.2. Acciones a tomar

No se encontraron errores en la verificación, por lo tanto no hay acciones a tomar.

6. Evaluación de Verificación de Sistema

6.1. Evaluación de errores

Nivel de gravedad de error	Cantidad de errores encontrados
Catastrófico	2
Crítico	5
Marginal	0
Menor	0

Comportamiento del sistema: El comportamiento del sistema es correcto en lo general, presenta algunos detalles.

Nivel de aceptación: Con Observaciones.

6.2. Acciones a tomar

Se comunicará al coordinador de desarrollo los errores encontrados para que sean planificada su corrección.