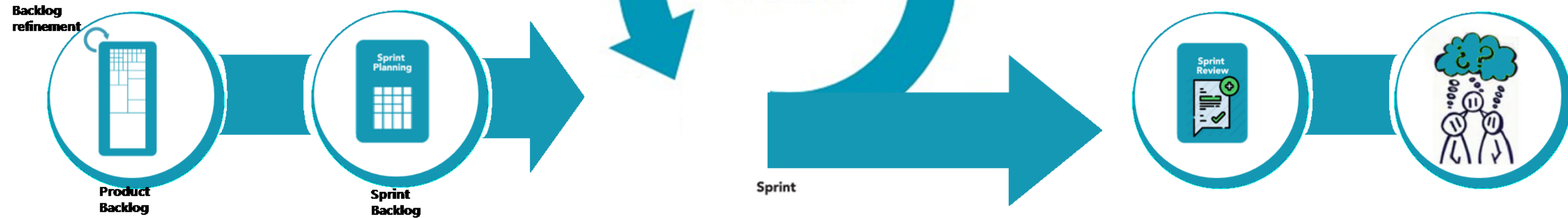


# Pruebas en metodología ágil



## Manifiesto ágil      12 Principios      El poder de 3

RELEASE PLANNING	SPRINT PLANNING	SPRINT	SPRINT REVIEW	RETROSPECTIVA
<p>General – alto nivel</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición de historias de usuario</li> <li>➤ <b>Análisis de riesgos</b> del proyecto y del producto</li> <li>➤ <b>Estimación de esfuerzo</b> de pruebas asociado a las historias de usuario</li> <li>Definición de los <b>niveles de prueba</b></li> <li>➤ Planeación de las pruebas para la liberación</li> </ul>	<p>Basadas en las historias de usuario o “epics”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar la capacidad para ser probadas (<b>criterios de aceptación</b>)</li> <li>➤ Identificación de características funcionales y no funcionales a probar</li> <li>➤ Creación de <b>pruebas de aceptación</b></li> <li>➤ <b>Análisis de riesgos del producto</b> detallado</li> <li>➤ Desglose de las actividades de pruebas</li> <li>➤ <b>Estimación de esfuerzo</b> de las actividades de pruebas</li> <li>➤ Automatización de pruebas</li> </ul>	<p><b>Sprint 0 (grooming)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición de “done”</li> <li>Definición de “Time box”</li> <li>Verificación de herramientas</li> </ul> <p><b>Sprint spike</b> (iteraciones de estabilización)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Resolución de deuda técnica (resolver los defectos persistentes y otras formas de compromisos técnicos)</li> </ul>	<p>Basadas en los criterios de aceptación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aplicación de pruebas de <b>aceptación</b></li> <li>➤ Aplicación de pruebas <b>alpha</b> (aún no liberadas) y <b>beta</b> (grupo reducido de usuarios)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Reunión del equipo</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Planning poker</li> <li>➤ Cuadrantes de pruebas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lluvia de ideas</li> <li>➤ Mapas mentales</li> <li>➤ INVEST (Independiente, Negociable, Valioso, Estimable, Pequeño y Se puede probar)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Desarrollo guiado por pruebas (TDD)</li> <li>➤ Desarrollo guiado por comportamiento (CDD)</li> <li>➤ Arneses de pruebas (subs y drivers para aplicar la prueba)</li> <li>➤ Pruebas basadas en la experiencia</li> <li>➤ Pruebas exploratorias</li> <li>➤ Pruebas basadas en defectos (taxonomía)</li> <li>➤ Pruebas basadas en riesgos</li> <li>➤ Oráculos de pruebas</li> <li>➤ Trabajo en pares Desarrollador – Tester Tester – Tester * burndown charts</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Desarrollo guiado por pruebas de aceptación (ATDD)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Retrospectiva del software (cambios y defectos)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Historias de usuario de alto nivel</li> <li>➤ Análisis de riesgos del producto</li> <li>➤ Plan de pruebas de alto nivel, incluye el cuadrante de pruebas, documentación a generar * Product Backlog - prioritized release backlog</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Historias de usuario detallados</li> <li>➤ Análisis de riesgos del producto</li> <li>➤ Actualización del plan de pruebas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Acuerdos “done”, “Time box”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Retroalimentación del software (cambios y defectos)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mejoras a proceso, participantes, manera de organizarse y relacionarse, herramientas</li> <li>➤ Cómo incorporar mejoras</li> </ul>