

## INGENIERIA DEL SOFTWARE II

**Prueba de software.-** Se usa para descubrir errores cometidos sin darse cuenta al realizar su diseño y construcción

**La prueba.-** Es un conjunto de actividades que se planean con anticipación y se realizan de manera sistemática.

**Verificación.-** Conjunto de actividades que aseguran que el software implemente correctamente una función específica

**Validación.-** Conjunto diferente de actividades que aseguran que el software construido corresponde con los requisitos del cliente

**La prueba de unidad.-** es una forma de probar el correcto funcionamiento de un módulo de código

**PRUEBAS DE INTEGRACION.-** Es una técnica sistemática para construir la estructura del programa mientras que, al mismo tiempo, se llevan a cabo pruebas para detectar errores asociados con la interacción.

**Prueba de Validación.-** La validación se consigue cuando el software funciona de acuerdo con las expectativas del cliente.

**PRUEBA ALFA.-** Se lleva a cabo en el lugar de desarrollo por un cliente. Se usa el software de forma natural con el desarrollador como observador del usuario y registrando errores y problemas de uso.

**PRUEBA BETA.-** Esta prueba se lleva a cabo por los usuarios finales del software en el lugar de trabajo de los clientes.

El cliente registra todos los problemas (reales o imaginarios) que encuentra durante esta prueba e informa al desarrollador del software.

**Prueba del Sistema .-** Se utiliza para verificar que se han integrado adecuadamente todos los elementos del sistema y que realicen las funciones apropiadas.

**Prueba de rendimiento.-** Esta diseñada para probar el rendimiento del software en tiempo de ejecución, se da durante todos los pasos del proceso de la prueba.

**Métricas del modelo del análisis.-** Estas métricas examinan el modelo del análisis con la intención de predecir el tamaño del sistema resultante, es probable que el tamaño y la complejidad del diseño estén directamente relacionados.

**METRICAS DE LA CALIDAD DE ESPECIFICACION.-** Es donde se emplean una lista de características o requisitos para valorar la calidad del software.

**PRUEBA DE CAJA NEGRA.-** Se denomina caja negra a aquel elemento que es estudiado desde el punto de vista de las entradas que recibe y las salidas o respuestas que produce, sin tener en cuenta su funcionamiento interno

**PRUEBAS DE CAJA BLANCA .-** Conociendo el funcionamiento del producto, se desarrollan pruebas que aseguren “que todas las piezas encajan”, que la operación interna se ajusta a las especificaciones y que todos los componentes internos se han comprobado adecuadamente.

**Prueba del camino básico.-** Genera casos de prueba que garanticen que se ejecuta, por lo menos una vez, cada instrucción del programa.

**Prueba de estructura de control.-** Estas variantes amplían la cobertura de la prueba mejoran la calidad de la prueba de caja blanca

**Prueba de documentación y ayuda.-** Los errores en la documentación pueden ser tan destructivos para la aceptación del programa como los errores en los datos o en el código fuente.

**Prueba de condición.-** Es un método de diseño de casos de prueba que ejercita las condiciones lógicas contenidas en el modulo de un programa

**Prueba de flujo.-** Selecciona caminos de prueba de un programa de acuerdo con la ubicación de las definiciones y los usos de las variables del programa

**Prueba de bucles.-** La prueba de bucles es una técnica de caja blanca que se centra exclusivamente en la validez de las construcciones de bucles