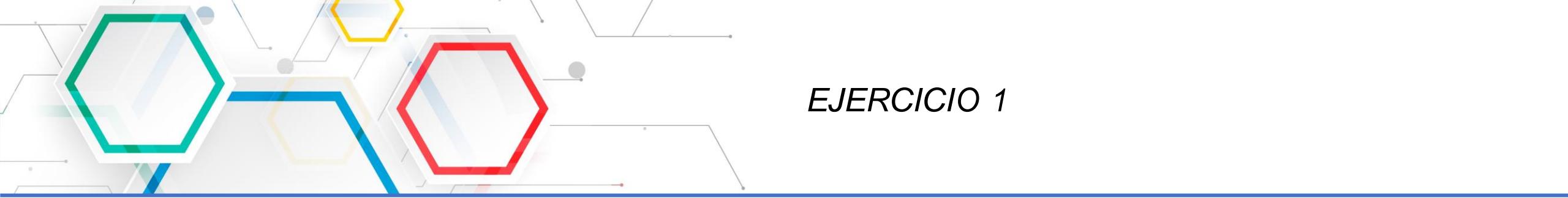




Curso ISTQB® Foundation LEVEL AGILE TESTER





EJERCICIO 1

¿A qué se refiere el término "Pirámide de prueba" considerando las ilustraciones citadas?

1. La carga de trabajo del equipo de pruebas aumenta de un sprint a otro.
2. El tamaño del backlog y el número de pruebas, por lo tanto disminuye
3. El número de pruebas unitarias automatizadas es mayor que el número de pruebas automatizadas para niveles más altos de prueba.
4. El número de pruebas automatizadas implementadas aumenta de un sprint a otro.



EJERCICIO 2

¿Cuál de los siguientes demuestra un uso eficaz de los cuadrantes de prueba?

1. Al comunicar ideas de prueba, el tester puede consultar el cuadrante de prueba correspondiente, de modo que el resto del equipo comprenda mejor el propósito de la prueba.
2. El tester puede usar los tipos de pruebas descritos en los cuadrantes de prueba como una métrica de cobertura. Cuantas más pruebas se cubran en cada cuadrante, mayor será la cobertura de la prueba.
3. El equipo debe elegir una serie de pruebas esperadas de cada cuadrante, y el tester debe diseñar y ejecutar esas pruebas para garantizar que se hayan ejecutado todos los niveles y tipos de pruebas
4. El tester puede usar los cuadrantes de prueba durante el análisis de riesgo; con los cuadrantes de nivel inferior que representan un menor riesgo para el cliente



EJERCICIO 3

¿De qué DOS cuadrantes de prueba formarían parte los casos de prueba anteriores?

Dadas las siguientes historias de usuarios:

- "Como cajero de banco, puedo navegar fácilmente a través del menú del sistema y los enlaces, y encontrar la información que estoy buscando"
- "Para todos los usuarios, el sistema debe mostrar todas las consultas en menos de 2 segundos, el 90 % del tiempo"

Y los casos de prueba asociados:

- TC1: Iniciar sesión como cajero bancario. Ingrese el ID de cliente. Verifique que el historial de transacciones del cliente sea fácil de encontrar y que la navegación por los menús sea intuitiva.
- TC2: Iniciar sesión como cajero bancario: introduzca el nombre del cliente. Verifique que las cuentas de los clientes sean fáciles de encontrar y que la navegación por los menús sea intuitiva.
- TC3: Simula el tráfico esperado en el sistema y valida que el tiempo para que se muestre el historial de transacciones del cliente sea inferior a 2 segundos.

1. Q1 & Q2
2. Q2 & Q3
3. Q3 & Q4
4. Q2 & Q4



EJERCICIO 4

¿Cuáles de los siguientes DOS describen mejor lo que debe hacer equipo con esta información? Seleccione DOS opciones. Dados los siguientes resultados de un análisis de riesgo de producto que se produjo al comienzo de una iteración:

- **Historia de usuario 1 (rendimiento): probabilidad: alta, impacto: alta**
- **Historia de usuario 2 (seguridad): probabilidad: alta, impacto: alta**
- **Historia de usuario 3 (funcional): probabilidad: media, impacto: alto**
- **Historia de usuario 4 (funcional): probabilidad: alta, impacto: medio**
- **Historia de usuario 5 (compatibilidad): probabilidad: baja, impacto: baja**
- **Historia de usuario 6 (recuperabilidad): probabilidad: baja, impacto: baja**

1. Pasar a la planificación de la sesión de póquer para estimar el esfuerzo de las historias de los usuarios y determinar qué se puede hacer en la iteración actual y qué se debe agregar a la acumulación.
2. Eliminar las historias de usuario 5 y 6 de la iteración actual y pasar a una iteración posterior.
3. Debido al número de riesgos de alta probabilidad y alto impacto asignados para esta iteración, el equipo no tiene más remedio que extender el período de tiempo de la iteración en 2 semanas.
4. El equipo debe colaborar en formas efectivas de mitigar los riesgos de alta probabilidad y alto impacto.
5. El equipo debe planear completar todos los elementos en el sprint actual, pero guardar los elementos de menor riesgo para el final del sprint y solo probar estos elementos si hay tiempo



EJERCICIO 5

¿Cuál es el mejor resultado después de esta sesión de poker planning?

Dada la siguiente historia de usuario: "Como director, ningún otro usuario del sistema debería poder ver los datos que cargue".

Durante la primera sesión de poker planning, se dieron los siguientes puntos de la historia en función del riesgo, el esfuerzo, la complejidad y el alcance adecuado de las pruebas:

Clientes: 5 Desarrolladores: 5 Probadores: 20

1. Dado que las estimaciones de tamaño del cliente y del desarrollador coinciden, el equipo puede estar seguro de que esta estimación es buena y debería pasar a la siguiente historia de usuario.
2. El equipo debe realizar una reunión para comprender por qué los testers estimaron que esta historia de usuario podía generar mucho más trabajo. Debería efectuarse otra ronda de poker planning.
3. Debido a que el cliente es el propietario del sistema al final, las estimaciones de los clientes deben tomarse como correctas cuando hay un conflicto.
4. Las sesiones de poker planning deben continuar hasta que todos los puntos estimados de la historia coincidan exactamente entre los clientes, los desarrolladores y los probadores.



EJERCICIO 6

Al comienzo de la quinta iteración de un proyecto, se introdujo un nuevo requisito para admitir un nuevo tipo de navegador. El tester se da cuenta de que el framework y los scripts de automatización de pruebas existentes no admiten el nuevo tipo de navegador. ¿Cuál es el mejor curso de acción que puede tomar el tester de este equipo?

1. El tester debe notificar al equipo que están planeando trabajar horas extras durante los siguientes 2 sprints para actualizar el framework de automatización de pruebas existente y los scripts para admitir el nuevo tipo de navegador para no perturbar el plan de sprint existente.
2. El tester notificará al equipo sobre el problema. Se realiza un análisis de riesgo y el equipo decide que las pruebas de regresión se deben realizar en el nuevo tipo de navegador además del otro navegadores compatibles. El tester actualizará el plan de sprint agregando tareas para modificar el framework y scripts para soportar el nuevo tipo de navegador.
3. El tester investiga un poco y concluye que existe un bajo riesgo de que cualquier defecto nuevo se introduzca en el nuevo tipo de navegador ya que aún no se ha encontrado en otros navegadores compatibles. El tester continúa con el plan de sprint existente y no realiza cambios para probar el framework de automatización o scripts.
4. El tester detendrá lo que está haciendo, diseñará pruebas específicas para las pruebas de compatibilidad del nuevo tipo de navegador y comunicará al equipo que cualquier otro elemento de trabajo para el sprint tendrá que pasar a la siguiente iteración.



EJERCICIO 7

Considere los cuatro cuadrantes de pruebas:

- I. Q1 - Pruebas orientadas a la tecnología que apoyan al equipo.
- II. Q2 - Pruebas orientadas al negocio que apoyan al equipo.
- III. Q3 - Pruebas orientadas al negocio que critican el producto.
- IV. Q4 - Pruebas orientadas a la tecnología que critican el producto.

Considere asimismo los siguientes tipos de pruebas:

1. Pruebas destinadas a comprobar la interoperabilidad con sistemas y procesos de importación/exportación de datos existentes
2. Pruebas destinadas a comprobar si el sistema gusta a los usuarios y lo fácil que resulta comprenderlo y aprenderlo.
3. Pruebas destinadas a expresar requisitos ejecutables utilizados en desarrollo guiado por pruebas de aceptación.
4. Pruebas escritas per desarrolladores a nivel de código para guiar la codificación utilizada en el desarrollo guiado por pruebas.

¿Cuál de las siguientes opciones establece la mejor correspondencia correcta entre cada cuadrante de pruebas y un tipo de pruebas adecuado?

1. I-1, II-3, III-2, IV-4
2. I-4, II-2, III-3, IV-1
3. I-4, II-3, III-2, IV-1
4. I-1, II-2, III-3, IV-4



Curso ISTQB® Foundation LEVEL AGILE TESTER

