

- Correctores ortográficos específicos de HTML.
- Herramientas de comprobación de Hojas de Estilo en Cascada¹¹⁷ (CSS¹¹⁸).
- Herramientas para comprobar posibles infracciones de las normas, por ejemplo, Sección 508 de las normas de accesibilidad en EE.UU. o M/376 en Europa.
- Herramientas que detectan una serie de problemas de seguridad.

[Web-7] es una buena fuente de herramientas de pruebas web de código abierto. La organización detrás de este sitio web establece los estándares para Internet y ofrece una serie de herramientas que permiten comprobar errores contra esos estándares.

Algunas herramientas que incluyen un motor araña de la web también pueden facilitar, información sobre el tamaño de las páginas, el tiempo necesario para descargarlas y si un pag está presente o no (por ejemplo, HTTP error 404). Esto ofrece información útil para el desarrollador, el administrador de la web¹¹⁹ y el probador.

Los Analistas de Pruebas y los Analistas de Pruebas Técnicas utilizan estas herramientas, principalmente, durante las pruebas de sistema.

6.3.4 Herramientas de Soporte Para Pruebas Basadas en Modelos

Las Pruebas Basadas en Modelos (PBM) constituyen una técnica según la cual se utiliza un modelo formal, como una máquina de estados finitos, para describir el comportamiento previsto en tiempo de ejecución¹²⁰ de un sistema controlado por software. Las herramientas PBM comerciales (ver [Utting 07]), a menudo, facilitan un motor que permite al usuario “ejecutar” el modelo. Los hilos de ejecución interesantes se pueden guardar y utilizar como casos de prueba. Otros modelos ejecutables, tales como las Redes de Petri y Gráficos de Estado también soportan PBM. Los modelos PBM (y las herramientas) se pueden utilizar para generar amplios conjuntos de hilos de ejecución distintos.

Las herramientas PBM pueden ayudar a probar un número de caminos posibles que se pueden generar en un modelo.

Realizar las pruebas empleando estas herramientas puede ofrecer un punto de vista distinto del software sujeto a pruebas. Esto puede dar lugar al descubrimiento de defectos que las pruebas funcionales podrían haber omitido.

6.3.5 Pruebas de Componente y Herramientas de Construcción¹²¹

Mientras que las herramientas de automatización de pruebas de componente y construcción son herramientas propias de los desarrolladores, en muchos casos, los Analistas de Pruebas Técnicas tienen que utilizarlas y mantenerlas, especialmente en el contexto de desarrollos ágiles.

Las herramientas de pruebas de componente, a menudo, son específicas del lenguaje empleado para programar un módulo. Así por ejemplo, si se ha utilizado Java como lenguaje de programación, JUnit se podría utilizar para automatizar las pruebas unitarias. Muchos otros lenguajes tienen sus propias herramientas de prueba especiales, que se conocen conjuntamente como marcos de trabajo xUnit. Este tipo de marco de trabajo genera objetos de prueba para cada clase creada, simplificando así las tareas que el programador debe realizar al automatizar las pruebas de componente.

¹¹⁵ “explorar” es la traducción de “scan”.

¹¹⁶ “enlace” es la traducción de “link”.

¹¹⁷ “Hojas de Estilo en Cascada” es la traducción de “Cascading Style Sheets”.

¹¹⁸ “CSS” es el acrónimo del término en inglés de “Cascading Style Sheets”.

¹¹⁹ “administrador de la web” es la traducción de “webmaster”.

¹²⁰ “tiempo de ejecución” es la traducción de “execution-time”.

¹²¹ “construcción” es la traducción de “build”. La construcción incluye, entre otras funciones: (control de versión + calidad del código + compilación + ...).

