

ID Caso Prueba	Nombre	Descripción	Precondiciones	Resultado esperado	Resultado obtenido	Comentarios
PI_01	Acceder al formulario con una acción no válida	Al acceder al formulario de crear, editar, mostrar o eliminar cines se pasa una acción no válida.		La aplicación redirigirá la página a una página de error indicando que la acción no es válida	OK	
PI_02	Acceder al formulario con la acción de añadir cine	Al acceder al formulario con la opción de añadir un cine.		La aplicación mostrará el formulario en blanco permitiendo editar los campos, el título del formulario será "Añadiendo nuevo cine" y tendrá un botón de confirmación (Añadir).	OK	
PI_03	Crear cine con los datos correctos	Desde la pantalla de creación de cines se rellenan los campos del formulario con datos válidos y se pulsa el botón Añadir.		La aplicación añade el nuevo cine a la base de datos, cambia el título del formulario, muestra los datos del cine que se acaba de añadir y un mensaje de éxito. También muestra un botón que tras pulsarlo vuelve a llevar al formulario para agregar otro cine.	OK	
PI_04	Crear cine duplicado	Desde la pantalla de creación de cines se rellenan los campos del formulario con el nombre de un cine que ya exista y todos los datos válidos y se pulsa el botón Añadir.	Debe existir un cine con el mismo nombre que estamos introduciendo.	La aplicación muestra un mensaje de error indicando que ya existe un cine con ese nombre. La aplicación seguirá mostrando los datos que se han introducido en el formulario para que puedan ser modificados y se pueda volver a enviar el formulario.	OK	
PI_05	Crear cine sin introducir los campos obligatorios	Desde la pantalla de creación de cines NO se rellenan los campos obligatorios (marcados con un *) y se pulsa el botón Añadir.		El frontend muestra un mensaje diciendo que se deben completar los campos, pero si el usuario consigue saltarse la validación del frontend el backend mostrará un mensaje de error debajo del formulario diciendo que se deben completar esos campos.	OK	
PI_06	Crear cine introduciendo una antigüedad no numérica	Desde la pantalla de creación de cines se rellenan todos los campos con datos correctos excepto el campo antigüedad que se rellena con una cadena.		El frontend directamente no te deja poner una cadena, pero si el usuario consigue saltarse la validación del frontend la aplicación mostrará un mensaje de error diciendo que se debe introducir un número.	OK	
PI_07	Crear cine introduciendo una antigüedad menor o igual a 0	Desde la pantalla de creación de cines se rellenan todos los campos con datos correctos excepto el campo antigüedad que se rellena con un número menor o igual a 0.		Desde el frontend se mostrará un aviso diciendo que el número debe ser superior o igual a 1, pero si el usuario consigue saltarse la validación del frontend la aplicación mostrará un mensaje de error diciendo que el número debe ser mayor que 0.	OK	
PI_08	Crear cine con la misma dirección que otro	Desde la pantalla de creación de cines se rellenan todos los campos con datos correctos, pero en el campo dirección se pondrá una dirección que ya exista en otro cine.	Debe existir un cine con la misma dirección que estamos introduciendo.	La aplicación mostrará un mensaje de error indicando que ya existe un cine en la dirección proporcionada.	OK	
PI_09	Acceder a la página de mostrar todos los cines	Desde el header, se pulsará sobre la opción Cines y Mostrar todos.		La aplicación redirigirá a la página de mostrar cines la cual tendrá una lista de todos los cines (mostrando solo el nombre y la ciudad) que haya en la base de datos, por cada cine habrá 3 botones (Ver más, Editar y Eliminar). Esta página se irá actualizando según se añadan o se eliminen cines de la base de datos.	OK	
PI_10	Ver más información de un cine con un cine existente	Desde la pantalla de mostrar todos los cines se debe elegir un cine cualquiera y pulsar sobre el botón Ver más.	Debe existir al menos un cine en la base de datos.	La aplicación redirigirá al formulario rellenándolo con los datos del cine seleccionado y no permitirá su edición. El formulario tendrá un botón (Volver) que permitirá al usuario volver a la página de mostrar todos los cines.	OK	

ID Caso Prueba	Nombre	Descripción	Precondiciones	Resultado esperado	Resultado obtenido	Comentarios
PI_11	Ver más información de un cine con un cine inexistente	Se intentará acceder al formulario con la acción "showCinema", pero con un cine inexistente.		La aplicación redirigirá a la página de error indicando que el cine especificado no existe.	OK	
PI_12	Editar un cine con todos los datos correctos	Desde la pantalla de mostrar todos los cines se debe elegir un cine cualquiera y pulsar sobre el botón Editar. El usuario editará los datos del cine con datos válidos y pulsará el botón Guardar Cambios.	Debe existir al menos un cine en la base de datos.	La aplicación redirigirá al formulario rellenándolo con los datos del cine seleccionado, permitirá la edición de todos los campos excepto del nombre. Tras editar los datos y pulsar el botón Guardar Cambios el formulario se pondrá en modo solo lectura, el título del formulario cambiará a "Cine actualizado" y aparecerá un mensaje diciendo que el cine se ha actualizado con éxito.	OK	
PI_13	Editar un cine con una antigüedad no numérica	Desde la pantalla de mostrar todos los cines se debe elegir un cine cualquiera y pulsar sobre el botón Editar. El usuario editará los datos del cine introduciendo una antigüedad no numérica y pulsará el botón Guardar Cambios.	Debe existir al menos un cine en la base de datos.	El frontend directamente no te deja poner una cadena, pero si el usuario consigue saltarse la validación del frontend la aplicación mostrará un mensaje de error diciendo que se debe introducir un número.	OK	
PI_14	Editar un cine con una antigüedad menor o igual a 0	Desde la pantalla de mostrar todos los cines se debe elegir un cine cualquiera y pulsar sobre el botón Editar. El usuario editará los datos del cine introduciendo una antigüedad menor o igual a 0 y pulsará el botón Guardar Cambios.	Debe existir al menos un cine en la base de datos.	Desde el frontend se mostrará un aviso diciendo que el número debe ser superior o igual a 1, pero si el usuario consigue saltarse la validación del frontend la aplicación mostrará un mensaje de error diciendo que el número debe ser mayor que 0.	OK	
PI_15	Editar un cine sin introducir los campos obligatorios	Desde la pantalla de mostrar todos los cines se debe elegir un cine cualquiera y pulsar sobre el botón Editar. El usuario editará los datos del cine dejando en blanco los campos obligatorios (en este caso solo será Ciudad ya que el nombre no se puede editar) y pulsará el botón Guardar Cambios.	Debe existir al menos un cine en la base de datos.	El frontend muestra un mensaje diciendo que se deben completar los campos, pero si el usuario consigue saltarse la validación del frontend el backend mostrará un mensaje de error debajo del formulario diciendo que se deben completar esos campos.	OK	
PI_16	Editar un cine con la misma dirección que otro	Desde la pantalla de mostrar todos los cines se debe elegir un cine cualquiera y pulsar sobre el botón Editar. El usuario editará los datos del cine introduciendo la dirección de un cine ya existente y pulsará el botón Guardar Cambios.	Debe existir al menos un cine con la misma dirección que se va a introducir en la base de datos.	La aplicación mostrará un mensaje de error indicando que ya existe un cine en la dirección proporcionada.	OK	
PI_17	Editar un cine inexistente	Se intentará acceder al formulario con la acción "editCinema", pero con un cine inexistente.		La aplicación redirigirá a la página de error indicando que el cine especificado no existe.	OK	
PI_18	Borrar un cine existente	Desde la pantalla de mostrar todos los cines se debe elegir un cine cualquiera y pulsar sobre el botón Eliminar. Después de que la página cambie al formulario el usuario pulsará el botón Confirmar eliminación.	Debe existir al menos un cine en la base de datos.	Tras pulsar el primer botón Eliminar se podrá ver el formulario en modo solo lectura con todos los datos del cine seleccionado, el usuario tendrá 2 botones (Volver, que llevará a la lista de cines y Confirmar eliminación, que eliminará el cine). Tras pulsar el botón Confirmar eliminación el título del formulario cambiará, aparecerá un mensaje de éxito y un botón para volver a la página de la lista de cines.	OK	
PI_19	Borrar un cine inexistente	Se intentará acceder al formulario con la acción "deleteCinema", pero con un cine inexistente.		La aplicación redirigirá a la página de error indicando que el cine especificado no existe.	OK	

PI_20	Crear personaje válido	Crear un personaje con todos los campos obligatorios y válidos.		El personaje se crea correctamente y se devuelve un mensaje de éxito.	OK	
PI_21	Crear personaje con datos incompletos	Intentar crear un personaje sin proporcionar todos los campos obligatorios.		Se devuelve un mensaje de error indicando qué campos son obligatorios.	OK	
PI_22	Crear personaje con datos inválidos	Crear un personaje ingresando datos en formatos incorrectos.		Se devuelve un mensaje de error indicando los problemas con los datos ingresados.	OK	
PI_23	Obtener lista de personajes	Consultar la base de datos para obtener todos los personajes.		Se devuelve una	OK	
PI_24	Actualizar personaje válido	Actualizar la información de un personaje existente con datos válidos.		Los cambios se reflejan correctamente en la base de datos y se devuelve un mensaje de éxito.	OK	

PI_25	Actualizar personaje con datos incompletos	Intentar actualizar un personaje dejando campos obligatorios vacíos.		Se devuelve un mensaje de error indicando qué campos son obligatorios.	OK	
PI_26	Actualizar personaje no existente	Intentar actualizar un personaje usando un nombre que no existe.		Se devuelve un n	OK	
PI_27	Eliminar personaje existente	Intentar eliminar un personaje que existe en la base de datos.		Intentar eliminar un personaje que existe en la base de datos.	OK	
PI_28	Eliminar personaje no existente	Intentar eliminar un personaje usando un ID que no existe.		Se devuelve un mensaje de error indicando que el personaje no fue encontrado.	OK	

ID Caso Prueba	Nombre	Descripción	Precondiciones	Resultado esperado	Resultado obtenido	Comentarios
TA_01	Acción inexistente	Desde el formulario de tarea, eliminamos "action" de la barra de búsqueda.		Nos muestra un mensaje de error.	OK	
TA_02	Acción incorrecta	Desde el formulario, añadimos una palabra diferente de "add", "edit", "delete", "show", "alreadyDeleted" y "alreadyUpdated" en la barra de búsqueda.		Nos muestra un mensaje de error.	OK	
TA_03	Añadir tarea: aceptar nombre válido	Desde la pantalla de añadir o editar tarea, acepta el nombre de las tareas que no están vacías y su tamaño es mayor que 0 y menor o igual que 30.	Debe estar en la pantalla de añadir o editar tarea.	No se mostrará ningún mensaje de error.	OK	
TA_04	rechazar nombre no ñAña	Desde la pantalla de añadir o editar tarea, no valida el nombre de la tarea si está vacío o si su tamaño es igual a 0 o mayor que 30.	Debe estar en la pantalla de añadir o editar tarea.	No se mostrará ningún mensaje de error.	OK	
TA_05	Añadir tarea con longitud de nombre mayor a 30	Desde la pantalla de formulario para añadir tarea, introducimos una tarea con una longitud superior a 30 caracteres.	Debe estar en la pantalla de añadir tarea.	Muestra un mensaje de error.	OK	
TA_06	Añadir tarea con un nombre ya registrado, escrito respetando las mayúsculas y minúsculas y mismo sexo que la tarea registrada	Desde la pantalla de añadir tarea, se introduce el campo de tarea escogiendo un dato ya registrado, y añadiendo el mismo sexo. Se pulsa el botón de "guardar datos". El sistema muestra un mensaje de error.	Debe estar en la pantalla de añadir tarea.	Muestra un mensaje de error.	OK	
TA_07	Añadir tarea con nombre registrado, escrito con todas las letras mayúsculas y con el mismo sexo	Desde la pantalla de añadir tarea, se introduce el campo de tarea escribiendo como nombre un dato ya registrado, pero con todas las letras en mayúsculas, y seleccionando el mismo sexo que la tarea ya guardada. Se pulsa el botón de "guardar datos". El sistema muestra un mensaje de error.	Debe estar en la pantalla de añadir tarea.	Muestra un mensaje de error.	OK	

TA_08	Añadir tarea con nombre registrado escrito respetando las mayúsculas y minúsculas y distinto sexo	Desde la pantalla de añadir tarea, se introduce el campo de tarea escogiendo un dato ya registrado, escrito igual con las mismas mayúsculas y minúsculas, y seleccionando un sexo distinto al registrado. Se pulsa el botón de "guardar datos". El sistema muestra un mensaje de error.	Debe estar en la pantalla de añadir tarea.	Muestra un mensaje de error.	OK	
TA_09	Añadir tarea con nombre registrado escrito en mayúsculas y distinto sexo	Desde la pantalla de añadir tarea, se introduce el campo de tarea escogiendo un dato ya registrado, con todas las letras en mayúsculas y con distinto sexo. Pulsamos el botón de "guardar datos". El sistema muestra un mensaje de error.			OK	
TA_10	Añadir o editar tarea: aceptar sexo de la tarea si es válido	Desde la pantalla de añadir o editar tarea, se rellenan los campos de "tarea" y "salario" con información correcta. La información sobre el sexo de la tarea también es correcta (está presente, no está vacío, su valor es 'H', 'M' u 'O', y si su valor sólo tiene una longitud de 1). Se pulsa en el botón de "guardar" (si estamos en "añadir") o "guardar cambios" (si estamos en editar), y mostrará un mensaje de confirmación, añadiendo la información a la base de datos.	Debe estar en la pantalla de añadir o editar tarea.	No se mostrará ningún mensaje de error.	OK	
TA_11	Añadir tarea con el campo de sexo vacío	Desde la pantalla de añadir o editar tarea, se rellenan los campos de "tarea" y "salario" con información correcta. El sistema recibirá por post el campo de sexo vacío. El sistema enviará un mensaje de error y no guardará los cambios o no añadirá los datos.	Pantalla en añadir tarea	Se muestra un mensaje de error	OK	

TA_12	Añadir tarea donde el campo de sexo tenga un valor distinto de 'H', 'M' u 'O'.	Desde la pantalla de añadir o editar tarea, se rellenan los campos de "tarea" y "salario" con información correcta. El sistema recibirá por post un valor de sexo distinto de 'H', 'M' u 'O'. El sistema enviará un mensaje de error y no guardará los cambios o no añadirá los datos.	Pantalla en añadir tarea	Se muestra un mensaje de error	OK	
TA_13	Añadir tarea donde el campo de sexo tenga una longitud diferente a 1	Desde la pantalla de añadir o editar tarea, se rellenan los campos de "tarea" y "salario" con información correcta. El sistema recibirá por post información no correcta sobre el sexo de la tarea, donde valor no tiene una longitud de 1. El sistema enviará un mensaje de error y no guardará los cambios o no añadirá los datos.	Pantalla en añadir tarea	Se muestra un mensaje de error	OK	
TA_14	Al añadir o editar tarea, salario base correcto	Desde la pantalla de añadir o editar tarea, se rellenan los campos de "tarea" y "sexo" con información correcta. Introduciremos en el salario datos válidos (mensaje vacío, 0, números menores que 9999999999, números con un decimal y número con dos decimales). El sistema guardará los cambios en la base de datos.	Debe estar en la pantalla de añadir o editar tarea.	No se mostrará ningún mensaje de error. Si el valor del número era 0 o no había, aparecerá 0 en la nueva información.	OK	
TA_15	Añadir o editar tarea con el campo "salario" vacío	Desde la pantalla de añadir o editar tarea, se rellenan los campos de "tarea" y "sexo" con información correcta. Dejaremos el campo de salario vacío.	Debe estar en la pantalla de añadir o editar tarea.	Se mostrará un mensaje indicando que se ha añadido correctamente, y la cantidad que se visualizará será de 0€.	OK	
TA_16	Añadir o editar tarea con el campo de salario con un número con un decimal	Desde la pantalla de añadir o editar tarea, se rellenan los campos de "tarea" y "sexo" con información correcta. Introduciremos en el salario números con una cifra decimal.	Debe estar en la pantalla de añadir o editar tarea.	Se mostrará un mensaje indicando que se ha añadido correctamente, y se verá una cantidad redondeada.	OK	
TA_17	Añadir o editar tarea con el campo de salario con un número con dos decimales	Desde la pantalla de añadir o editar tarea, se rellenan los campos de "tarea" y "sexo" con información correcta. Introduciremos en el salario números con dos cifras decimales.	Debe estar en la pantalla de añadir o editar tarea.	Se mostrará un mensaje indicando que se ha añadido correctamente, y se verá una cantidad redondeada.	OK	

TA_18	Añadir o editar tarea con el campo de salario con caracteres alfabéticos	Desde la pantalla de añadir o editar tarea, se rellenan los campos de "tarea" y "sexo" con información correcta. Introduciremos en el salario caracteres alfabéticos.	Debe estar en la pantalla de añadir o editar tarea.	Se mostrará un mensaje de error y no se guardarán o añadirán los datos.	OK	
TA_19	Añadir o editar tarea con el campo de salario con caracteres especiales	Desde la pantalla de añadir o editar tarea, se rellenan los campos de "tarea" y "sexo" con información correcta. Introduciremos en el salario caracteres especiales.	Debe estar en la pantalla de añadir o editar tarea.	El sistema enviará un mensaje de error y no guardará los cambios o no añadirá los datos.	OK	
TA_20	Añadir o editar tarea con el campo de salario con números negativos	Desde la pantalla de añadir o editar tarea, se rellenan los campos de "tarea" y "sexo" con información correcta. Introduciremos en el salario números negativos.	Debe estar en la pantalla de añadir o editar tarea.	El sistema enviará un mensaje de error y no guardará los cambios o no añadirá los datos.	OK	
TA_21	Añadir o editar tarea con el campo de salario con un número mayor de 9999999999	Desde la pantalla de añadir o editar tarea, se rellenan los campos de "tarea" y "sexo" con información correcta. Introduciremos en el salario números superiores a 9999999999.	Debe estar en la pantalla de añadir o editar tarea.	El sistema enviará un mensaje de error y no guardará los cambios o no añadirá los datos.	OK	
TA_22	Añadir o editar tarea con el campo de salario con un número con más de dos decimales	Desde la pantalla de añadir o editar tarea, se rellenan los campos de "tarea" y "sexo" con información correcta. Introduciremos en el salario números con más de dos decimales.	Debe estar en la pantalla de añadir o editar tarea.	El sistema enviará un mensaje de error y no guardará los cambios o no añadirá los datos.	OK	
TA_23	Añadir tarea: se añade una tarea si cumple los requisitos	Desde la pantalla de añadir tarea, se introduce información correcta y se pulsa el botón de "guardar datos". El sistema acepta los datos y muestra un mensaje de confirmación.	Debe estar en la pantalla de añadir tarea.	No se mostrará ningún mensaje de error.	OK	
TA_24	Cambiar el nombre de la tarea al editar	Desde la pantalla de editar la tarea, el nombre no podrá ser modificado y, en caso de mandarse información en el formulario, se mostrará un mensaje de error.	Debe estar en la pantalla de editar tarea.	El nombre de la tarea no podrá ser modificado	OK	
TA_25	Editar tarea: si los datos son válidos, los datos de la tarea se actualizarán en la base de datos y podrán visualizarse en la pantalla de detalle de la tarea.	Desde la pantalla de editar tarea, al introducir datos válidos y pulsar el botón "Guardar cambios" podremos ver los datos cambiados de la tarea.	Debe estar en la pantalla de editar tarea.	Se mostrará un mensaje confirmando el cambio, y los datos registrados se actualizarán.	OK	

TA_26	Eliminar una tarea existente	Desde el formulario de borrar tarea, al pulsar en "confirmar eliminación", nos mostrará los datos eliminados y visualizaremos un botón para volver a la lista de tareas.	Debe estar en la pantalla de eliminar tarea.	Se mostrará un mensaje confirmando la eliminación, podrán consultarse los datos eliminados y no volverán a mostrarse en la pantalla de lista de tareas.	OK	
-------	------------------------------	--	--	---	----	--

ID Caso Prueba	Nombre	Descripción	Precondiciones	Resultado esperado	Resultado obtenido
1.1	Agregar Película Válida	Agregar una nueva película con todos los campos válidos	No existe una película con id=001 en la base de datos	La película se agrega correctamente y muestra "Película Creada correctamente". Se muestra el botón "Volver".	OK
1.2	Película Duplicada	Intentar agregar una película con un título y año de producción que ya existen	Existe una película con name="Película de Prueba" y age="2022"	Se redirige a error.php con el mensaje "Error: Ya existe una película con el mismo título y año de producción."	OK
1.3	Año de Producción Inválido	Intentar agregar una película con un año de producción en el futuro	No existe una película con id=003 y el año ingresado es futuro (age=2030)	La operación se detiene por la función ageproduction sin agregar la película.	OK
1.4	Agregar Sin Título	Intentar agregar una película sin ingresar el título	No existe una película con id=004 y el campo name está vacío	La película no se agrega y muestra el mensaje de "Campo Título requerido".	OK

1.5	Agregar Sin Año	Intentar agregar una película sin ingresar el año de producción	No existe una película con id=005 y el campo age está vacío	La película no se agrega y muestra el mensaje de "Campo Año de Producción requerido".
1.6	Agregar Con ID Repetido	Intentar agregar una película usando un id que ya está en uso	Existe una película con id=001	No se agrega la película, y muestra un mensaje de error de ID duplicado.
1.7	Agregar Sin Presupuesto	Intentar agregar una película sin ingresar presupuesto	No existe una película con id=007, el campo budget está vacío	La película se agrega con el presupuesto vacío.
2.1	Editar Película Válida	Editar una película existente con datos válidos	Existe una película con cip=001 en la base de datos	Los cambios se guardan correctamente y se redirige a showMoviesList.php.
2.2	Editar Película, Año Inválido	Intentar editar una película con un año de producción en el futuro	Existe una película con cip=001 en la base de datos	La operación se detiene por ageproduction, sin guardar los cambios.
2.3	Editar Película Sin Título	Intentar editar una película sin ingresar un nuevo título	Existe una película con cip=002 en la base de datos	No se guardan cambios y se muestra el mensaje de "Campo Título requerido".

2.4	Editar Duración Invalida	Intentar editar una película asignando una duración negativa	Existe una película con cip=002 en la base de datos	No se guardan cambios y se muestra un mensaje de error de duración negativa.	OK
3.1	Eliminar Película Existente	Eliminar una película existente en la base de datos	Existe una película con cip=001 en la base de datos	La película se elimina y muestra "Película eliminada correctamente". Se muestra el botón "Volver".	OK
3.2	Eliminar Película Inexistente	Intentar eliminar una película que no existe en la base de datos	No existe una película con cip=999	No ocurre ninguna acción y se redirige a showMoviesList.php.	OK