

**REGICODERS**



**PLAN DE PRUEBAS**

| FUNCIONALIDADES | INTEGRANTE |
| --- | --- |
| FUNCIONALIDAD 1: Gestión de usuarios |  |
| FUNCIONALIDAD 2: Crear equipos Pokemón |  |
| FUNCIONALIDAD 3: ChangeLog |  |
| FUNCIONALIDAD 4: Lista Completa de Pokémon y Búsquedas con Filtros |  |
| FUNCIONALIDAD 5: ChatBot | Diego Pomares |
| FUNCIONALIDAD 6: Compartir equipo a través de Telegram | Sofía Granja |
| FUNCIONALIDAD 7: Pokedle |  |

**ÍNDICE**

[FUNCIONALIDAD 1: Gestión de usuarios 4](#_3i4s7y15b0bv)

[FUNCIONALIDAD 2: Crear equipos Pokémon 6](#_yxdfspa3yqaw)

[FUNCIONALIDAD 3: Changelog 7](#_jyktll8rc1y)

[FUNCIONALIDAD 4: Lista de Pokémons y búsquedas con filtro 8](#_iicj1kuaczt4)

[FUNCIONALIDAD 5: Chatbot 11](#_soa4qvrlck3y)

[FUNCIONALIDAD 6: Compartir equipo a través de telegram 12](#_3v3sb6litt9)

[FUNCIONALIDAD 7: Pokedle 13](#_ihyvyu1u682)

## 

## **FUNCIONALIDAD 1: Gestión de usuarios**

[si hay más de un error, ej: “nombre de usuario ya registrado” y “email no existe”, la aplicación mostrará solo el error que más arriba esté en esta tabla (preferencia mayor cuanto más arriba)]

| Código de Prueba | Descripción | Resultado esperado |
| --- | --- | --- |
| 1 (registro) | **nombre de usuario ya registrado** | **error** → el nombre de usuario debe ser único |
| 2 (registro) | nombre de usuario único, **email erróneo/no existe** | **error** → no existe el correo electrónico |
| 3 (registro) | nombre de usuario único, existe email, **contraseña no cumple con estándares marcados** **(**7 < length() < 17 && count(Mayuscula) > 0 && count(Numero) > 0 && count(CaracterEspecial) > 0 **)** | **error** → contraseña demasiado débil |
| 4 (registro) | nombre de usuario único, existe email, contraseña segura, pero **(contraseña ≠ verificar contraseña)** | **error** → la contraseña y verificar contraseña no coinciden |
| 5 (registro) | nombre de usuario único, existe email, contraseña segura, contraseña = verificar contraseña | **ACCESO AL SISTEMA** |
| 6 (login) | **usuario no está registrado** | **error** → usuario no registrado o está mal escrito |
| 7 (login) | usuario registrado pero **contraseña incorrecta** | **error** → usuario o contraseña son incorrectos |
| 8 (login) | usuario registrado y contraseña correcta, pero **cuenta no validada** (por un administrador) | **error** → falta la aprobación por un administrador para usar la cuenta |
| 9 (login) | usuario registrado y contraseña correcta y cuenta validada | **ACCESO AL SISTEMA** |
| 10 (gestionar amigos) | busca un usuario y no existe ninguno con dicho nombre | **error** → no existe ningún usuario con este nombre |
| 11 (actualizar datos)  (apartado de modificar datos) | **nombre de usuario ya registrado** | **error** → el nombre de usuario debe ser único |
| 12 (actualizar datos)  (apartado de modificar | nombre de usuario único, **email erróneo/no existe** | **error** → no existe el correo electrónico |
| 13 (actualizar datos)  (apartado de modificar | nombre de usuario único, existe email, **contraseña no cumple con estándares marcados** **(**7 < length() < 17 && count(Mayuscula) > 0 && count(Numero) > 0 && count(CaracterEspecial) > 0 **)** | **error** → contraseña demasiado débil |
| 14 (actualizar datos)  (apartado de modificar | nombre de usuario único, existe email, contraseña segura, pero **(contraseña ≠ verificar contraseña)** | **error** → la contraseña y verificar contraseña no coinciden |
| 15 (actualizar datos)  (apartado de modificar | nombre de usuario único, existe email, contraseña segura, contraseña = verificar contraseña | **PERFIL ACTUALIZADO CORRECTAMENTE** |
| 1b (administrador modifica los datos) | Igual que los puntos 11-12-13-14-15 | Igual que los puntos 11-12-13-14-15 |

## **FUNCIONALIDAD 2: Crear equipos Pokémon**

| Código de Prueba | Descripción | Resultado esperado |
| --- | --- | --- |
| 1. Ver equipos | Acceder a la opción ver equipos desde el menú principal, teniendo mínimo un equipo | Se muestra el primer equipo, con 6 ranuras para los Pokémon. |
| 1. Ver equipos | Acceder a la opción ver equipos desde el menú principal, sin tener ningún equipo. | Se muestra un mensaje con “no hay equipos creados” y la opción para crear nuevo equipo. |
| 1. Crear equipo | Seleccionar la opción crear nuevo equipo, teniendo menos de 10 equipos. | Se muestran 6 ranuras vacías para los Pokémon del equipo, junto con un buscador, opciones para eliminar/añadir Pokémon, renombrar el equipo y guardar los cambios. |
| 1. Crear equipo | Seleccionar la opción crear nuevo equipo, 10 equipos. | Mensaje de error → “Límite de equipos alcanzado.” |
| 1. Crear equipo | Guardar el equipo sin ningún Pokémon añadido. | Mensaje de error → “Añade al menos un Pokémon.” |
| 1. Crear equipo | Guardar el equipo sin nombre establecido. | Mensaje de error → “Introduce un nombre para el equipo.” |
| 1. Crear equipo | Guardar el equipo con nombre y mínimo un Pokémon, seleccionando “Sí” en el cuadro de texto. | El equipo se añade correctamente, y se vuelve a la pantalla de lista de equipos. |
| 1. Crear equipo | Guardar el equipo con nombre y mínimo un Pokémon, seleccionando “No” en el cuadro de texto. | No se guardan los cambios, y se vuelve a la pantalla de crear equipo. |
| 1. Editar equipo | Añadir un Pokémon a una ranura vacía u ocupada, seleccionando la opción “añadir”. | El Pokémon seleccionado aparece en la ranura correspondiente. |
| 1. Editar equipo | Eliminar un Pokémon del equipo, seleccionando la opción “expulsar”. | La ranura se muestra vacía. |
| 1. Editar equipo | Añadir un Pokémon de la misma especie en el equipo. | El Pokémon seleccionado aparece en la ranura correspondiente. |
| 1. Editar equipo | Renombrar el equipo, con un nombre de longitud ≤ 20 caracteres. | El nombre se cambia correctamente. |
| 1. Editar equipo | Renombrar el equipo, con un nombre de longitud > 20 caracteres. | Mensaje de error → “Nombre demasiado largo.” |
| 1. Editar equipo | Guardar los cambios, seleccionando “Sí” en el cuadro de texto. | Se guardan los cambios en el equipo, y se vuelve a la pantalla de lista de equipos. |
| 1. Editar equipo | Guardar los cambios, seleccionando “No” en el cuadro de texto. | No se guardan los cambios, y se vuelve a la pantalla de editar equipo. |
| 1. Eliminar equipo | Eliminar un equipo, seleccionando “Sí” en el cuadro de texto. | Se borra el equipo de su lista de equipos. |
| 1. Eliminar equipo | Eliminar un equipo, seleccionando “No” en el cuadro de texto. | Se cancela la operación y se regresa a la lista de equipos. |
| 1. Navegación | Pulsar la flecha de la esquina superior izquierda, estando en la lista de equipos. | Se vuelve al menú principal. |
| 1. Navegación | Pulsar la flecha de la esquina superior izquierda, estando en la pantalla de edición/creación de equipos. | Aviso→ “Se perderá todo tu progreso”. Al pulsar “Sí” se regresa al listado de equipos, y al pulsar “No” se continuará editando. |

## 

## 

## **FUNCIONALIDAD 3: Changelog**

| Código de Prueba | Descripción | Resultado esperado |
| --- | --- | --- |
| 1. Acceso y visualización básica | Acceder a la opción “Ver ChangeLog” en el menú principal. | El sistema muestra en orden cronológico una lista de eventos (un total de 20 eventos). |
| 1. Límite de notificaciones | Acceder a la opción “Ver ChangeLog”. Ahora con más de 20 notificaciones | El sistema sólo muestra las últimas 20 notificaciones. |
| 1. ChangeLog vacío | Acceder a la opción “Ver ChangeLog”. | Se muestra una lista de eventos vacía o un mensaje indicando que no hay notificaciones recientes. |
| 1. Filtrar por usuario | Acceder a la opción “Ver ChangeLog” y seleccionar la opción de filtro por “Usuario” y seleccionar el usuario deseado. | La lista de eventos se actualiza para mostrar sólo los eventos realizados por el usuario seleccionado. |
| 1. Filtrar por el tipo de cambio: creación de equipos | Acceder a la opción “Ver ChangeLog” y aplicar el filtro de “Creación de equipos”. | La lista de eventos se actualiza para mostrar sólo los eventos de creación de equipos. |
| 1. Filtrar por el tipo de cambio: captura | Acceder a la opción “Ver ChangeLog” y aplicar el filtro por “Capturas”. | La lista de eventos se actualiza para mostrar sólo los eventos de capturas. |
| 1. Filtrar y resultado vacío | Acceder a la opción “Ver ChangeLog” y aplicar un filtro cualquiera. | La lista de eventos aparece vacía o un mensaje: “Sin resultado”. |

## **FUNCIONALIDAD 4: Lista de Pokémons y búsquedas con filtro**

| Código de Prueba | Descripción | Resultado esperado |
| --- | --- | --- |
| 1. Ver lista de todos los Pokémon. | Desde el menú principal, hacer click en el botón de “Ver lista de todos los Pokémon”. | Debe aparecer la interfaz inicial de la funcionalidad, en la que se muestra una lista deslizante de todos los Pokémons. Además, aparece una barra de búsqueda y un botón para filtrar. |
| 1. Ver información de Pokémon. | Desde el menú inicial de “Ver lista de todos los Pokémon”, hacer click sobre cualquiera de los Pokémon. | Debe aparecer una pantalla en la que se muestre la información sobre la especie de Pokémon correspondiente al Pokémon sobre el que se ha hecho click. |
| 1. Filtrar: interfaz. | Desde el menú inicial de “Ver lista de todos los Pokémon”, hacer click sobre el botón filtrar. | Debe aparecer una lista de todos los posibles filtros que se han querido añadir a la aplicación. |
| 1. Filtrar: selección de filtros. | Desde la lista de filtros, al hacer click sobre cualquier filtro. | Debe resaltarse el filtro sobre el que se ha hecho click, para hacer ver que está seleccionado. Al hacer click en otros filtros, éstos también deben resaltarse. Cuando se apliquen los filtros, la aplicación debe detectar que se aplican únicamente los filtros seleccionados. |
| 1. Filtrar: deseleccionar filtros. | Desde la lista de filtros, al hacer click sobre cualquier filtro resaltado. | Debe dejar de resaltarse el filtro sobre el que se ha hecho click (si es que estaba resaltado), para hacer ver que ya no está seleccionado. Cuando se apliquen los filtros, la aplicación debe detectar que se aplican únicamente los filtros seleccionados, y ya no se aplican los deseleccionados. |
| 1. Filtrar: Aplicar filtros | Desde la lista de filtros, al hacer click sobre el botón “aplicar”. | Se debe cerrar automáticamente la lista de filtros, y se debe mostrar la nueva lista de Pokémons actualizada con los filtros. |
| 1. Filtrar: Aplicar filtros, 0 filtros. | Tras la situación del caso de prueba nº 6, si no se aplican filtros. | Se muestra la lista de Pokémons inicial, sin cambios, con todos los Pokémon. |
| 1. Filtrar: Aplicar filtros, 1 filtro. | Tras la situación del caso de prueba nº 6, si solo se aplica un filtro. | Se muestra la lista de Pokémons que cumplen solamente la condición del filtro aplicado. |
| 1. Filtrar: Aplicar filtros, 2 filtros o más. | Tras la situación del caso de prueba nº 6, si se aplican 2 filtros o más. | Se muestra la lista de Pokémons que cumplen únicamente la condición de los filtros aplicados. Por ejemplo, si se aplican los filtros: tipo fuego, tipo roca, habilidad avalancha; Entonces se muestra la lista de Pokémons que son de tipo fuego y roca (los dos, no vale con ser uno solo), y que además pueden aprender la habilidad “avalancha”. Si un pokémon tipo fuego y roca no puede aprender “avalancha”, no se mostrará. |
| 1. Ver información de Pokémon tras filtrar. | Después de aplicar filtros, hacer click sobre cualquier Pokémon. | Debe aparecer una pantalla en la que se muestre la información sobre la especie de Pokémon correspondiente al Pokémon sobre el que se ha hecho click. |
| 1. Filtrar: Interfaz, tras haber aplicado filtros. | Después de aplicar filtros, hacer click sobre el botón “filtrar”. | Debe aparecer la lista de todos los filtros posibles que se han querido añadir a la aplicación, y también deben aparecer marcados los filtros que han sido aplicados la última vez. |
| 1. Cerrar lista de todos los Pokémon. | Pulsando la flecha que se muestra en la interfaz de la funcionalidad 4, en una esquina. | Se debe cerrar dicha interfaz y se debe poder regresar al menú principal de la aplicación, reiniciando la lista de Pokémon y los filtros aplicados. Por ejemplo, si antes se mostraba la lista con los filtros: tipo planta y tipo veneno, al cerrar la lista, se deben deseleccionar todos esos tipos, y se deben desmarcar. De esta manera, si se vuelve a abrir la lista de todos los Pokémons, aparecerá la lista inicial, sin filtros aplicados. |

## 

## 

## **FUNCIONALIDAD 5: Chatbot**

| Código de Prueba | Descripción | Resultado esperado |
| --- | --- | --- |
| 1. Mostrar mejor pokemon | Se le pide al bot que genere la vista (mejor pokemon o consultar info de pokemon) cuando el usuario no tiene ningún equipo pokémon o ningún pokémon respectivamente. | El bot dice un mensaje de error indicando la ausencia de pokemon/equipo. |
| 1. Mostrar estadísticas | Se intenta acceder a las estadísticas y hay un atributo ausente en la base de datos. | Se pueden ver todas las estadísticas excepto ese atributo, cuyo valor se representa con una señal (NotFound, Unavailable, etc..). |
| 1. Mostrar mejor pokemon | Al preguntar que pokemon es el mejor, puede que haya uno o más pokemons que “empaten” o que sean idénticos. | Una solución sería enseñar ambos como equivalentes o a la par. También se puede elegir un pokémon por ejemplo por su nombre (alfabéticamente). |
| 1. Mostrar cadena evolutiva | Un pokémon no tiene cadena evolutiva (hablando del botón “ver evoluciones”). | Lo ideal sería que no hubiera botón en primer lugar. |
| 1. Mostrar counters (+/-rival) | No es posible encontrar unos malos/buenos rivales (por lo que sea). | Esto es prácticamente imposible, pero aparece un mensaje: “No se ha podido encontrar un buen/mal rival”. |

## 

## 

## **FUNCIONALIDAD 6: Compartir equipo a través de telegram**

| Código de Prueba | Descripción | Resultado esperado |
| --- | --- | --- |
| 6.1 | Se le pide al bot que mande la vista a un usuario cuya ID no está relacionada con ningún usuario dentro de la aplicación. | El bot dice un mensaje de error: “Tu ID no está vinculada a ningún usuario en la app”. |
| 6.2 | Se le pide al bot que genere la vista cuando el usuario no tiene ningún equipo pokémon. | El bot dice un mensaje de error: “No tienes ningún equipo pokémon” |
| 6.3 | Ocurre un error al intentar vincular la cuenta de telegram a la aplicación. | Se notifica un error dentro de la aplicación y se vuelven a vaciar los formularios para que se vuelva a intentar. |
| 6.4 | Error de conexión Telegram->App. | El bot dice un mensaje de error: “Ha habido un error, intentelo más tarde”. |

## 

## 

## FUNCIONALIDAD 7: Pokedle

| Código de Prueba | Descripción | Resultado esperado |
| --- | --- | --- |
| 7.1 Adivinar | Introduces un pokemon ya probado | Mensaje de error y te deja seguir jugando |
| 7.2 Adivinar | Introduces un pokemon incorrecto (no existe) | Mensaje de error y te deja seguir jugando |
| 7.3 Adivinar | Adivinas sin haber escrito nada | Mensaje de error y te deja seguir jugando |
| 7.4 Adivinar | Introduces el pokemon correcto | Mensaje de felicitación y te deja volver a jugar o salir |
| 7.5 Adivinar | Introduces un pokemon que no es el objetivo por primera vez | Te da las pistas y te deja seguir jugando |
| 7.6 Rendirse | Te rindes (mediante el botón) | Te da el pokémon objetivo y te deja volver a jugar o salir |
| 7.7 Salir | Sales de la pestaña y vuelves a entrar | Se pierde el progreso y se empieza de nuevo con un pokémon aleatorio |