

JUEGOS DE PRUEBA

Projecte de Programació

EQUIP 32.4



Tercera Entrega

23 de diciembre 2023

Versión Entrega: 1.0

Arnau Claramunt Soler:	arnau.claramunt
Joan Marc Coll Barroso:	joan.marc.coll
Pablo Franco Carrasco:	pablo.franco.c
David García Arévalo:	david.garcia.arevalo

Explicación juegos de prueba

Testear la Vista Inicial:

Accion	Condicion	Resultado Esperado
Pulsamos cargar teclado	No hay ningún teclado para poder cargarlo	Aparece un mensaje de error y se crea un botón de generar teclado para poder ir a la vista de generar el teclado.
Pulsamos cargar teclado	Hay varios teclados	Se muestran los nombres de teclados que hay en el sistema y se pueden pulsar para cargar.
Pulsamos generar teclado	/	Se abre la vista de generar teclado.
Pulsamos eliminar teclados	/	Se eliminan todos los teclados guardados.
Se cierra la vista	/	Se muestra un mensaje para preguntar si desea guardar los cambios realizados

Se han probado todas las acciones en esta vista y el resultado esperado es igual al obtenido. Hay un correcto funcionamiento del programa respecto a los juegos de prueba de esta vista.

Testear la Vista Generar Teclado (acciones en orden de ejecución):

Accion	Condicion	Resultado Esperado
Pulsamos Confirmar (o tecla Enter) para el nombre del teclado	El string esta vacio	Se muestra un mensaje de error conforme el nombre no es correcto (el formato)
Pulsamos Confirmar (o tecla Enter) para el nombre del teclado	El string tiene un espacio (ej: "nuevo teclado")	Se muestra un mensaje de error conforme el nombre no es correcto (el formato)
Pulsamos Confirmar (o tecla Enter) para el nombre del teclado	El string es una única palabra	Se muestra un mensaje conforme el nombre ha sido aceptado y se bloquea la opción de introducir nombre. Y se habilitan los botones

		LeerPantalla y LeerFichero.
Pulsamos Leer Pantalla	/	Se abre un cuadro de opciones para elegir el tipo de input que queremos introducir
Seleccionamos opción de texto o frecuencia de palabras	/	Se abre un cuadro de texto donde podemos introducir input.
Introducimos input en texto o frecuencia de palabras	El input introducido no es el formato correcto	Se muestra un mensaje el cual nos dice cual es el formato correcto y volvemos al inicio donde podemos pulsar el botón de nuevo de leer.
Introducimos input en texto o frecuencia de palabras	El formato es el correcto	Se abre el botón de Generar (disponible para pulsar)
Seleccionamos opción alfabeto + texto o bien alfabeto + frecuencia de palabras (después de botón leer pantalla)	/	Se abre un cuadro de texto donde podemos introducir el texto. Se abrirán dos ya que consta de dos partes este input.
Introducimos input en opción alfabeto + texto o bien alfabeto + frecuencia de palabras	El formato es el correcto	Se abre el botón de Generar (disponible para pulsar)
Introducimos input en opción alfabeto + texto o bien alfabeto + frecuencia de palabras	El formato es incorrecto	Se muestra un mensaje el cual nos dice cual es el formato correcto y volvemos al inicio donde podemos pulsar el botón de nuevo de leer.
Pulsamos Leer Fichero	/	Se abre un cuadro de opciones para elegir el tipo de input que queremos introducir.
Seleccionamos opción de texto o de frecuencia de palabras	/	Se nos abre una ventana donde podemos seleccionar el archivo de input que queramos desde nuestros archivos del propio sistema de ficheros del ordenador.
Seleccionamos opción de alfabeto + texto o alfabeto + frecpalabras	/	Se nos abre dos veces la ventana para poder seleccionar el archivo que queramos. Primero para el

		alfabeto y seguidamente para el otro tipo de input según la opción que hayamos seleccionado.
Seleccionamos un fichero para el input	El formato según la opción que hemos elegido no es el correcto	Se nos muestra un mensaje de error.
Seleccionamos un fichero para el input	El formato es el correcto	Se abre el botón de Generar (disponible para pulsar)
Pulsamos botón Generar	/	Se abre la vista Principal con el teclado generado.

Se han probado todas las acciones en esta vista y el resultado esperado es igual al obtenido. Hay un correcto funcionamiento del programa respecto a los juegos de prueba de esta vista.

Vista Principal

Accion	Condicion	Resultado Esperado
Pulsamos botón Modificar Teclado	/	Se nos abrirá la vista de modificar el teclado en una ventana nueva.
Pulsamos botón Modificar Input	/	Se abre la vista de modificar el input.
Pulsamos botón Cargar Teclado	Existe algun teclado guardado	Se nos abre la vista modificar teclado para escoger entre los que tenemos.
Pulsamos botón Generar Nuevo Teclado	/	Se abre la vista generar teclado.
Pulsamos botón Guardar Teclado	/	Se muestra un mensaje que confirma que se ha guardado el teclado.
Pulsamos botón Eliminar Teclado	/	Sale un mensaje notificando que se elimina de la base de datos el teclado.
Pulsamos botón Salir	/	Se muestra un mensaje de para preguntar si desea guardar los cambios realizados.
Cierra ventana	/	Se muestra un mensaje de para preguntar si desea

		guardar los cambios realizados.
--	--	---------------------------------

Se han probado todas las acciones en esta vista y el resultado esperado es igual al obtenido. Hay un correcto funcionamiento del programa respecto a los juegos de prueba de esta vista.

Vista Modificar Teclado

Accion	Condicion	Resultado Esperado
Pulsamos botón “Esborrar Selección”	Se quiere deshacer la selección.	Las letras pasan a estar deseleccionadas.
Pulsamos botón “Aplica Canvis!”	Hay dos teclas seleccionadas	Se aplica el cambio en la distribución por pantalla y se ve el coste y el teclado después de la modificación.
Pulsamos botón Volver	/	Se vuelve a la vista anterior, que era la principal.
Seleccionamos dos veces la misma tecla	/	Sale mensaje de error avisando que no se puede realizar dicha acción
Seleccionamos más de dos teclas	/	Sale mensaje de error avisando que no se puede realizar dicha acción
No seleccionamos ninguna tecla y pulsamos “Aplicar cambios”	/	No se realiza ningún cambio, pero tampoco aparece mensaje de error.
Seleccionamos una tecla y pulsamos borramos selección	/	Se nos borra dicha tecla seleccionada.
Seleccionamos dos teclas y pulsamos borramos selección	/	Se nos borran las dos teclas seleccionadas.

Se han probado todas las acciones en esta vista y el resultado esperado es igual al obtenido. Hay un correcto funcionamiento del programa respecto a los juegos de prueba de esta vista.

Vista Edición Input

Accion	Condicion	Resultado Esperado
Modificar cuadro de texto para editar el Texto del input	/	El texto del input está correctamente modificado, listo para guardar.
Se modifica el Texto y se pone en formato incorrecto con símbolos o puntos.	/	No se modifica el Texto de input
Modificar cuadro de texto para editar la Lista de palabras con frecuencias del input	/	La lista de palabras con frecuencias del input está correctamente modificada, lista para guardar.
Se modifica la Lista de palabras con frecuencias del input, con símbolos en las palabras o no números en la frecuencia	/	No se modifica la Lista de palabras con frecuencias del input
Modificar cuadro de texto para editar el Alfabeto del input	/	El alfabeto del input está correctamente modificado, listo para guardar.
Se modifica el Alfabeto del input con símbolos o puntos	/	No se modifica el Alfabeto del input
Pulsar botón Guardar	/	Con el input modificado o sin modificar, se guarda en capa Persistencia el nuevo input modificado por el usuario.

Se han probado todas las acciones en esta vista y el resultado esperado es igual al obtenido. Hay un correcto funcionamiento del programa respecto a los juegos de prueba de esta vista.

Vista Seleccionar Teclado

Accion	Condicion	Resultado Esperado
Pulsar en un nombre de teclado ya generado	Exista el teclado y ya este guardado en capa datos	Se muestre luego la Vista Principal con el teclado seleccionado.
[Pulsar Generar Teclado]	No hay ningún teclado generado, aparece el botón Generar Teclado	Se abre la Vista Generar Teclado, y se puede iniciar el proceso de creación de un nuevo teclado.

Se han probado todas las acciones en esta vista y el resultado esperado es igual al obtenido. Hay un correcto funcionamiento del programa respecto a los juegos de prueba de esta vista.