

Especificación de casos de prueba

(Versión 01)

Nombre del caso de uso: Configurar partida

Tipo de escenario:	Típico		
Descripción Breve:	El jugador escoge los tiempos máximos de turno y de juego, la cantidad de jugadores, jugadores por equipo y número de colores por jugador, seguidamente elige si desea habilitar la captura de fichas y por ultimo espera jugadores para iniciar la partida		
Precondiciones adicionales:	N/A		
Caso de Prueba #01			
Precondiciones adicionales: 1. 2.	Entradas:	1. Escoge el tiempo máximo de turno. 2. Escoge el tiempo máximo de juego. 3. Elige si desea habilitar la captura de fichas. 4. Escoge la cantidad de jugadores. 5. Escoge la cantidad de jugadores por equipo. 6. Escoge la cantidad de colores por jugador. 7. "OK" 8. Selecciona un equipo vacío. 9. "Agregar Bot"	
	Resultados Esperados:	1. El combo box de jugadores por equipo contiene valores entre 1 y la función piso del número de jugadores dividido entre 2. 2. El combo box de colores por jugador contiene valores entre 1 y la función piso de 6 dividido entre el número de jugadores. 3. Aparece la ventana "Esperando Jugadores" 4. Se actualizan los contadores de número de jugadores presentes en un equipo y número de jugadores máximo en un equipo, dependiendo de las configuraciones anteriores. 5. Un bot aparece en el equipo seleccionado e incrementa el contador de jugadores presentes en 1.	
Caso de Prueba #02			
Precondiciones adicionales: 1. 2.	Entradas:	1. Escoge el tiempo máximo de turno. 2. Escoge el tiempo máximo de juego. 3. Elige si desea habilitar la captura de fichas. 4. Escoge la cantidad de jugadores. 5. Escoge la cantidad de jugadores por equipo. 6. Escoge la cantidad de colores por jugador. 7. "OK" 8. Agrega bots en algunos de los equipos 9. Selecciona un equipo que tiene al menos un bot.	

		10. "Quitar Bot"
	Resultados Esperados:	<p>1. El combo box de jugadores por equipo contiene valores entre 1 y la función piso del número de jugadores dividido entre 2.</p> <p>2. El combo box de colores por jugador contiene valores entre 1 y la función piso de 6 dividido entre el número de jugadores.</p> <p>3. Aparece la ventana "Esperando Jugadores"</p> <p>4. Se actualizan los contadores de número de jugadores presentes en un equipo y número de jugadores máximo en un equipo, dependiendo de las configuraciones anteriores.</p> <p>5. Aparecen los bots en el (los) equipo(s) elegido(s), incrementando el (los) contador(es) de número de jugadores presentes en el (los) equipo(s).</p> <p>6. Desaparece un bot y decrementa el contador de número de jugadores presentes en el equipo.</p>
Caso de Prueba #03		
Precondiciones adicionales: 1. 2.	Entradas:	<p>1. Escoge el tiempo máximo de turno.</p> <p>2. Escoge el tiempo máximo de juego.</p> <p>3. Elige si desea habilitar la captura de fichas.</p> <p>4. Escoge la cantidad de jugadores.</p> <p>5. Escoge la cantidad de jugadores por equipo.</p> <p>6. Escoge la cantidad de colores por jugador.</p> <p>7. "OK"</p> <p>8. "Invitar jugador" -> Inserta nombre del jugador</p>
	Resultados Esperados:	<p>1. El combo box de jugadores por equipo contiene valores entre 1 y la función piso del número de jugadores dividido entre 2.</p> <p>2. El combo box de colores por jugador contiene valores entre 1 y la función piso de 6 dividido entre el número de jugadores.</p> <p>3. Aparece la ventana "Esperando Jugadores"</p> <p>4. Se actualizan los contadores de número de jugadores presentes en un equipo y número de jugadores máximo en un equipo, dependiendo de las configuraciones anteriores.</p> <p>5. El jugador que fue invitado recibe una notificación con la información de la partida.</p>
Caso de Prueba #04		
Precondiciones adicionales: 1.	Entradas:	<p>1. Escoge el tiempo máximo de turno.</p> <p>2. Escoge el tiempo máximo de juego.</p> <p>3. Elige si desea habilitar la captura de fichas.</p>

2.		<p>4. Escoge la cantidad de jugadores.</p> <p>5. Escoge la cantidad de jugadores por equipo.</p> <p>6. Escoge la cantidad de colores por jugador.</p> <p>7. "OK"</p> <p>8. Selecciona un jugador humano diferente de si mismo.</p> <p>9. "Sacar jugador"</p>
	Resultados Esperados:	<p>1. El combo box de jugadores por equipo contiene valores entre 1 y la función piso del número de jugadores dividido entre 2.</p> <p>2. El combo box de colores por jugador contiene valores entre 1 y la función piso de 6 dividido entre el número de jugadores.</p> <p>3. Aparece la ventana "Esperando Jugadores"</p> <p>4. Se actualizan los contadores de número de jugadores presentes en un equipo y número de jugadores máximo en un equipo, dependiendo de las configuraciones anteriores.</p> <p>5. El jugador que fue seleccionado desaparece del equipo y decrementa el contador de jugadores presentes en el equipo.</p> <p>6. El jugador que fue sacado recibe una notificación y queda fuera de la partida.</p>
Caso de Prueba #05		
Precondiciones adicionales: 1. 2.	Entradas:	<p>1. Escoge el tiempo máximo de turno.</p> <p>2. Escoge el tiempo máximo de juego.</p> <p>3. Elige si desea habilitar la captura de fichas.</p> <p>4. Escoge la cantidad de jugadores.</p> <p>5. Escoge la cantidad de jugadores por equipo.</p> <p>6. Escoge la cantidad de colores por jugador.</p> <p>7. "OK"</p> <p>8. Espera a que se llenen todos los equipos.</p> <p>9. "Comenzar partida"</p>
	Resultados Esperados:	<p>1. El combo box de jugadores por equipo contiene valores entre 1 y la función piso del número de jugadores dividido entre 2.</p> <p>2. El combo box de colores por jugador contiene valores entre 1 y la función piso de 6 dividido entre el número de jugadores.</p> <p>3. Aparece la ventana "Esperando Jugadores"</p> <p>4. Se actualizan los contadores de número de jugadores presentes en un equipo y número de jugadores máximo en un equipo, dependiendo de las configuraciones anteriores.</p>

		5. Sigue en el CUS "Jugar Partida"	
--	--	------------------------------------	--

Tipo de escenario:	Alternativo		
Descripción Breve:	El jugador escoge los tiempos máximos de turno y de juego, la cantidad de jugadores, jugadores por equipo y número de colores por jugador, seguidamente elige si desea habilitar la captura de fichas y comienza el juego sin que los equipos estén llenos.		
Precondiciones adicionales:	N/A		
Caso de Prueba #01			
Precondiciones adicionales: 1. 2.	Entradas:	1. Escoge el tiempo máximo de turno. 2. Escoge el tiempo máximo de juego. 3. Elige si desea habilitar la captura de fichas. 4. Escoge la cantidad de jugadores. 5. Escoge la cantidad de jugadores por equipo. 6. Escoge la cantidad de colores por jugador. 7. "OK" 8. "Comenzar Partida"	
	Resultados Esperados:	1. El combo box de jugadores por equipo contiene valores entre 1 y la función piso del número de jugadores dividido entre 2. 2. El combo box de colores por jugador contiene valores entre 1 y la función piso de 6 dividido entre el número de jugadores. 3. Aparece la ventana "Esperando Jugadores" 4. Se actualizan los contadores de número de jugadores presentes en un equipo y número de jugadores máximo en un equipo, dependiendo de las configuraciones anteriores. 5. Aparece(n) un(os) bot(s) en el (los) equipo(s) que no estaba(n) lleno(s), incrementando el (los) contador(es) de número de jugadores presentes en el (los) equipo(s). 6. Sigue en el CUS "Jugar Partida"	

Tipo de escenario:	Alternativo		
Descripción Breve:	El jugador escoge los tiempos máximos de turno y de juego, la cantidad de jugadores, jugadores por equipo y número de colores por jugador, seguidamente elige si desea habilitar la captura de fichas y cancela el juego.		
Precondiciones adicionales:	N/A		
Caso de Prueba #01			

Precondiciones adicionales: 1. 2.	Entradas:	1. Escoge el tiempo máximo de turno. 2. Escoge el tiempo máximo de juego. 3. Elige si desea habilitar la captura de fichas. 4. Escoge la cantidad de jugadores. 5. Escoge la cantidad de jugadores por equipo. 6. Escoge la cantidad de colores por jugador. 7. "OK" 8. "Cancelar Partida"
	Resultados Esperados:	1. El combo box de jugadores por equipo contiene valores entre 1 y la función piso del número de jugadores dividido entre 2. 2. El combo box de colores por jugador contiene valores entre 1 y la función piso de 6 dividido entre el número de jugadores. 3. Aparece la ventana "Esperando Jugadores" 4. Se actualizan los contadores de número de jugadores presentes en un equipo y número de jugadores máximo en un equipo, dependiendo de las configuraciones anteriores. 5. Los jugadores humanos que se encontraban en los equipos reciben una notificación sobre la cancelación de la partida. 6. Vuelve al CUS "Elegir Modo de Juego"

Tipo de escenario:	Excepcional		
Descripción Breve:	El jugador escoge los tiempos máximos de turno y de juego, la cantidad de jugadores, jugadores por equipo y número de colores por jugador, seguidamente elige si desea habilitar la captura de fichas, se selecciona a si mismo y da click en “Sacar Jugador”		
Precondiciones adicionales:	N/A		
Caso de Prueba #01			
Precondiciones adicionales: 1. 2.	Entradas:	1. Escoge el tiempo máximo de turno. 2. Escoge el tiempo máximo de juego. 3. Elige si desea habilitar la captura de fichas. 4. Escoge la cantidad de jugadores. 5. Escoge la cantidad de jugadores por equipo. 6. Escoge la cantidad de colores por jugador. 7. “OK” 8. Se selecciona a si mismo 9. “Sacar Jugador” -> OK	
	Resultados Esperados:	1. El combo box de jugadores por equipo contiene valores entre 1 y la función piso del número de	

		<p>jugadores dividido entre 2.</p> <p>2. El combo box de colores por jugador contiene valores entre 1 y la función piso de 6 dividido entre el número de jugadores.</p> <p>3. Aparece la ventana “Esperando Jugadores”</p> <p>4. Se actualizan los contadores de número de jugadores presentes en un equipo y número de jugadores máximo en un equipo, dependiendo de las configuraciones anteriores.</p> <p>5. Aparece una ventana que indica que no puede sacarse a sí mismo.</p> <p>6. Vuelve a la ventana “EsperandoJugadores”</p>
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------