

## Especificación de casos de prueba

(Versión 2)

### Nombre del caso de uso: Jugar Partida

|  |   |   |
|--|---|---|
| Tipo de escenario:   | Típico  |   |
| Descripción breve:   | La ventana "IHS_JugarPartida" es a la que llega un usuario cuando se une, reanuda o crea una partida para poder jugar contra otro(s) jugador(es) o contra bot(s). |   |
| Precondiciones adicionales:                                    | Se asume que se cargó correctamente la configuración de la partida y que todos los jugadores están presentes.   |   |
| Caso de prueba #1  |   |   |
| Precondiciones adicionales:<br>1.Es el turno del jugador<br>2. | Entradas:   | 1.click(Cualquier ficha propia)<br>2.click(Cualquier ficha propia)<br>3.click(Cualquier ficha ajena)<br>4.click(Cualquier ficha propia)<br>5.click(Cualquier casilla no adyacente a una ficha)<br>6.click(Cualquier lugar fuera del tablero que no sea un botón)                |
|  | Resultados esperados:   | 1. Se selecciona la ficha elegida (se nota por un circulo de diferente color alrededor de la ficha).<br>2. Se selecciona la otra ficha.<br>3. Se pierde la selección de ficha<br>4. Se selecciona otra ficha de nuevo.<br>5. No pasa nada<br>6. Se pierde la selección de ficha |
| Caso de prueba #2  |   |   |
| Precondiciones adicionales:<br>1.Es el turno del jugador<br>2. | Entradas:   | 1.click(Cualquier ficha propia)<br>2.click(Cualquier casilla vacía adyacente a la ficha seleccionada)   |
|  | Resultados esperados:   | 1. Se selecciona la ficha elegida.<br>2. Se ve la animación de la ficha moviéndose a la casilla seleccionada.<br>3. Termina el turno del jugador, le toca mover al jugador que esté a la izquierda  |

|   |                       |  |
|---|-----------------------|--|
| Caso de prueba #3   |                       |  |
| Precondiciones adicionales:<br>1.Es el turno del jugador<br>2.    | Entradas:             | 1.click(Cualquier ficha propia)<br>2.click(Cualquier casilla vacía adyacente a una ficha que esté adyacente a la ficha seleccionada)   |
|   | Resultados esperados: | 1. Se selecciona la ficha elegida.<br>2. Se ve la animación de la ficha moviéndose a la casilla seleccionada saltando encima de la ficha adyacente.<br>3. Termina el turno del jugador, le toca mover al jugador que esté a la izquierda                                 |
| Caso de prueba #4   |                       |  |
| Precondiciones adicionales:<br>1.Es el turno del jugador<br>2.    | Entradas:             | 1.click(Cualquier ficha propia)<br>2.click(Cualquier casilla vacía adyacente a una ficha, que esté adyacente a otra casilla vacía, que esta adyacente a la ficha seleccionada o a otra ficha adyacente a una casilla vacía...[recurrencia]) ← Cuando salta varias fichas |
|   | Resultados esperados: | 1. Se selecciona la ficha elegida.<br>2. Se ve la animación de la ficha moviéndose a la casilla seleccionada saltando las fichas necesarias para llegar.<br>3. Termina el turno del jugador, le toca mover al jugador que esté a la izquierda                            |
| Caso de prueba #5   |                       |  |
| Precondiciones adicionales:<br>1.No es el turno del jugador<br>2. | Entradas:             | 1.click(Ayuda)<br>2.click(Continuar)   |
|   | Resultados esperados: | 1. Va a la ventana de ayuda en el CUS consultar ayuda del juego. (Si llega a ser el turno del jugador aparece el tiempo de turno restante al lado de la ventana)<br>2. Vuelve a la ventana de juego  |
| Caso de prueba #6   |                       |  |
| Precondiciones adicionales:<br>1.Es el turno del jugador<br>2.    | Entradas:             | 1.click(Ayuda)<br>2.click(Continuar)   |
|   | Resultados esperados: | 1. Va a la ventana de ayuda en el CUS consultar ayuda del juego, pero puede ver el tiempo que le queda de turno restante a un lado de la ventana.<br>2. Vuelve a la ventana de juego   |
| Caso de prueba #7   |                       |  |
| Precondiciones adicionales:<br>1. Jugando solo contra bots.       | Entradas:             | 1.click(Salir)<br>2.click(OK)  |
|   |                       |  |

|   |                       |   |
|---|-----------------------|---|
|   | Resultados esperados: | 1. Aparece una ventana de confirmación.<br>2. Vuelve al CUS anterior  |
| Caso de prueba #8   |                       |   |
| Precondiciones adicionales:<br>1. Jugando contra humanos.   | Entradas:             | 1.click(Salir)<br>2.click(OK)   |
|   | Resultados esperados: | 1. Aparece una ventana de confirmación, con una advertencia de que no va a poder jugar otra partida contra humanos por 10 minutos y que perdería la partida con 0 puntos.<br>2. Vuelve al CUS anterior  |
| Caso de prueba #9   |                       |   |
| Precondiciones adicionales:<br>1. Jugando solo contra bots. | Entradas:             | 1.click(Opciones)<br>2.click(Suspender Partida)<br>3.click(OK)  |
|   | Resultados esperados: | 1. Aparece la ventana “Opciones”.<br>2. Aparece una ventana de confirmación<br>3. Los datos del estado y configuración de la partida quedan guardados, para que el jugador pueda reanudarla en otro momento.<br>4. Vuelve al CUS anterior   |
| Caso de prueba #10  |                       |   |
| Precondiciones adicionales:<br>1. Jugando contra humanos    | Entradas:             | 1.click(Opciones)<br>2.click(Suspender Partida)<br>3.click(OK)  |
|   | Resultados esperados: | 1. Aparece la ventana “Opciones”.<br>2. Aparece una ventana de informándole que se les preguntará a los otros jugadores si desean suspender la partida también<br>3. Todos los jugadores aceptan, los datos del estado y configuración de la partida quedan guardados, para que los jugadores pueda reanudarla en otro momento.<br>4. Vuelve al CUS anterior. |
| Caso de prueba #11  |                       |   |
| Precondiciones adicionales:<br>1. Jugando solo contra bots. | Entradas:             | 1.click(Opciones)<br>2.click(Activar ayuda del sistema)<br>3. click(OK)<br>3.click(Cualquier ficha propia)  |
|   | Resultados esperados: | 1. Aparece la ventana “Opciones”.<br>2. Aparece una ventana informando que se activo la ayuda.<br>3. Las casillas a las que puede mover la ficha seleccionada cambian de color para resaltarlas.  |

|   |                       |  |
|---|-----------------------|--|
| Caso de prueba #12  |                       |  |
| Precondiciones adicionales:<br>1. Es el turno del jugador   | Entradas:             | 1. Ocurren los escenarios típicos 2,3 o 4, pero la casilla donde cae la ficha es de la esquina contraria a donde inició.   |
|   | Resultados esperados: | 1. Se ve la animación de la ficha moviéndose a la casilla seleccionada saltando las fichas necesarias para llegar.<br>2. Se le otorga un punto al jugador<br>3. Termina el turno del jugador, le toca mover al jugador que esté a la izquierda.  |
| Caso de prueba #13  |                       |  |
| Precondiciones adicionales:<br>1. Es el turno del jugador<br>2. Es la última ficha del jugador en llegar a la esquina contraria | Entradas:             | 1. Ocurren los escenarios típicos 2,3 o 4, pero la casilla donde cae la ficha es de la esquina contraria a donde inició.   |
|   | Resultados esperados: | 1. Se ve la animación de la ficha moviéndose a la casilla seleccionada saltando las fichas necesarias para llegar.<br>2. Se le otorga un punto al jugador, más 25 si quedó en primer lugar, 20 segundo lugar, 15 tercero...<br>3. Termina el turno del jugador, le toca mover al jugador que esté a la izquierda a menos que sea el último lugar, en cuyo caso termina la partida y regresa al CUS anterior. |

|                                   |  |   |
|-----------------------------------|--|---|
| Tipo de escenario:                | Excepcional  |   |
| Descripción breve:                | El jugador desea suspender la partida, pero no todos los otros jugadores humanos aceptan.  |   |
| Precondiciones adicionales:       | Se asume que se cargó correctamente la configuración de la partida y que todos los jugadores están presentes. No todos los jugadores humanos aceptan la propuesta de suspender la partida. |   |
| Caso de prueba #1                 |  |   |
| Precondiciones adicionales:<br>1. | Entradas:  | 1.click(Opciones)<br>2.click(Suspender Partida)<br>3.click(OK)  |
|                                   | Resultados esperados:  | 1. Aparece la ventana “Opciones”.<br>2. Aparece una ventana de informándole que se les preguntará a los otros jugadores si también desean suspender la partida.<br>3. La partida continúa y se le notifica al usuario que no fue aceptada su propuesta. |

|                                   |   |  |
|-----------------------------------|---|--|
| Tipo de escenario:                | Excepcional   |  |
| Descripción breve:                | El jugador desea activar la ayuda del sistema, pero no se permite al jugar contra humanos.  |  |
| Precondiciones adicionales:       | Se asume que se cargó correctamente la configuración de la partida y que todos los jugadores están presentes. Hay más de un jugador humano. |  |
| Caso de prueba #1                 |   |  |
| Precondiciones adicionales:<br>1. | Entradas:   | 1.click(Opciones)<br>2.click(Activar ayuda del sistema)<br>3.click(OK)   |
|                                   | Resultados esperados:   | 1. Aparece la ventana “Opciones”.<br>2. Aparece una ventana informando que no se puede activar la ayuda al jugar contra otros jugadores humanos. |