

Especificación de casos de prueba

(versión 1)

Nombre del caso de uso: Consultar ayuda del juego

Tipo de escenario:	Típico	
Descripción breve:	Por medio de este CUS el usuario logrará el acceso y la posibilidad de consultar la ayuda y el soporte necesario y preciso para lograr darle al usuario una experiencia cómoda y accesible sobre el sistema de juego.	
Precondiciones adicionales:	1. 2.	
Caso de prueba #1		
Precondiciones adicionales: 1. 2.	Entradas:	1. Se ingresa a la ventana “Consultar ayuda del juego” desde el menú principal o desde la pantalla de juego en sí. 2. Click() en “CONTINUAR”.
	Resultados esperados:	1. Los datos del sistema de juego aparecen en la ventana de ayuda, como parte de la información inicial. 2. Nos devolvemos al CUS anterior, después de ver y analizar el formulario que se mostró con la ayuda del juego.
	Observaciones:	
Caso de prueba #2		
Precondiciones adicionales: 1. 2.	Entradas:	1. Se ingresa a la ventana “Consultar ayuda del juego” desde el menú principal o desde la pantalla de juego en sí. 2. click() en la pestaña “Modos de juego”. 3. click() en “CONTINUAR”
	Resultados esperados:	1. Los datos del sistema de juego aparecen en la ventana de ayuda, como parte de la información inicial. 2. Se muestra la explicación que contiene la pestaña “modos de juego” sobre los modos de juego que soporta el sistema. 3. Nos mantenemos en el CUS actual hasta que el usuario termine de revisar la información de la pestaña . 4. Nos devolvemos al CUS previo.
	Observaciones:	
Caso de prueba #3		
Precondiciones adicionales: 1.	Entradas:	1. Se ingresa a la ventana “Consultar ayuda del juego” desde el menú principal o desde la pantalla de juego en sí. 2. click() en la pestaña “Reglas 1”.

2.		3. click() en “CONTINUAR”
	Resultados esperados:	1. Los datos del sistema de juego aparecen en la ventana de ayuda, como parte de la información inicial. 2. Se muestra la explicación que contiene la pestaña “Reglas 1” sobre las reglas básicas del sistema de juego. 3. Nos mantenemos en el CUS actual hasta que el usuario termine de revisar la información de la pestaña . 4. Nos devolvemos al CUS previo.
	Observaciones:	
Caso de prueba #4		
Precondiciones adicionales: 1. 2.	Entradas:	1. Se ingresa a la ventana “Consultar ayuda del juego” desde el menú principal o desde la pantalla de juego en sí. 2. click() en la pestaña “Reglas 2”. 3. click() en “CONTINUAR”
	Resultados esperados:	1. Los datos del sistema de juego aparecen en la ventana de ayuda, como parte de la información inicial. 2. Se muestra la explicación que contiene la pestaña “Reglas 2” sobre las reglas del sistema de juego con dificultad intermedia de entender. 3. Nos mantenemos en el CUS actual hasta que el usuario termine de revisar la información de la pestaña . 4. Nos devolvemos al CUS previo.
	Observaciones:	
Caso de prueba #5		
Precondiciones adicionales: 1. 2.	Entradas:	1. Se ingresa a la ventana “Consultar ayuda del juego” desde el menú principal o desde la pantalla de juego en sí. 2. click() en la pestaña “Reglas 3”. 3. click() en “CONTINUAR”
	Resultados esperados:	1. Los datos del sistema de juego aparecen en la ventana de ayuda, como parte de la información inicial. 2. Se muestra la explicación que contiene la pestaña “Reglas 3” sobre las reglas del sistema de juego con mayor dificultad de entender. 3. Nos mantenemos en el CUS actual hasta que el usuario termine de revisar la información de la pestaña . 4. Nos devolvemos al CUS previo.
	Observaciones:	

Caso de prueba #6		
Precondiciones adicionales: 1. 2.	Entradas:	1. Se ingresa a la ventana “Consultar ayuda del juego” desde el menú principal o desde la pantalla de juego en sí. 2. click() en la pestaña “Consejos”. 3. click() en “CONTINUAR”
	Resultados esperados:	1. Los datos del sistema de juego aparecen en la ventana de ayuda, como parte de la información inicial. 2. Se muestran algunos consejos útiles para el jugador sobre técnicas y estrategias para lograr un mejor juego. 3. Nos mantenemos en el CUS actual hasta que el usuario termine de revisar la información de la pestaña . 4. Nos devolvemos al CUS previo.
	Observaciones:	