

Especificación de casos de prueba

(versión 1)

Nombre del caso de uso: Visualizar partidas en curso como espectador

Tipo de escenario:	Típico	
Descripción breve:	<p>Al usuario se le muestran todas las partidas a las cuales puede ingresar en modo espectador. El usuario elige una partida a la cual desea ingresar. El sistema solicita la confirmacion del usuario para ingresar a la partida elegida. Finalmente se le presenta al usuario la partida que eligio en modo espectador. Las ventanas que implementan este escenario son, por su nombre en el proyecto de MagicDraw:</p> <p>ET_Buscar_Partida_Espectador, ET_Partida_Modo_Espectador, ET_Verificacion_Ingreso_Partida_Modo_Espectador.</p>	
Precondiciones adicionales:	1. Existe al menos una partida en curso a la cual el usuario puede entrar en modo espectador.	
Caso de prueba #1		
Precondiciones adicionales: n/a	Entradas:	<ol style="list-style-type: none">1. assertTitle("Visualizar partidas como espectador")2. verifyTable(La tabla de partidas)3. click(En una fila de la tabla de partidas disponibles)4. verifyTextPresent(En la caja de texto titulada "descripcion")5. click(Ingresar)6. assertTitle("Ingreso a la partida XXXXX - Modo Espectador"), en donde las X simbolizan el identificador unico de la partida.7. click(ok)8. assertTitle("Partida XXXXX - Modo espectador").9. verifyTextPresent(En la caja de texto titulada "Informacion de la partida")
	Resultados esperados:	<ol style="list-style-type: none">1. Se verifica que el usuario se encuentre en la ventana de busqueda de partida para modo espectador (1).2. En (2) se verifica que exista al menos una partida la cual pueda ser seleccionada para ingresar en modo espectador.3. Al seleccionar una partida (3), en el cuadro de descripcion deben aparecer datos especificos de la partida como el nombre de los participantes, el numero de espectadores y el tiempo transcurrido desde el inicio de la partida (4).4. Al ingresar a la partida (5), se verifica que aparezca el dialogo de verificacion de ingreso en modo espectador (6).5. Al confirmar el ingreso a la partida (7), se mostrara la pantalla de la partida en modo espectador (8). La pantalla de

		<p>la partida se actualizara conforme se realicen los movimientos por parte de los jugadores.</p> <p>6. En (9) se verifica que, conforme se realicen movimientos en la partida, la informacion de la partida se actualice correctamente.</p>
	Observaciones:	
Caso de prueba #2		
<p>Precondiciones adicionales:</p> <p>1. n/a</p>	Entradas:	<ol style="list-style-type: none"> 1. assertTitle("Visualizar partidas como espectador") 2. type(En el campo de texto para buscar partidas por nombre, el nombre de un usuario participante de alguna partida) 3. click(Buscar) 4. verifyTable(La tabla de partidas) 5. click(En una fila de la tabla de partidas disponibles) 6. verifyTextPresent(En la caja de texto titulada "descripcion") 7. click(Ingresar) 8. assertTitle("Ingreso a la partida XXXXX - Modo Espectador"), en donde las X simbolizan el identificador unico de la partida. 9. click(ok) 10. assertTitle("Partida XXXXX - Modo espectador"). 11. verifyTextPresent(En la caja de texto titulada "Informacion de la partida")
	Resultados esperados:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se verifica que el usuario se encuentre en la ventana de busqueda de partida para modo espectador (1). 2. En (2) se escribe el nombre de un jugador y se espera que al dar click en buscar (3), la tabla de partidas se filtre con respecto al nombre de sus participantes. 3. En (4) se verifica que exista al menos una partida la cual pueda ser seleccionada para ingresar en modo espectador. 4. Al seleccionar una partida (5), en el cuadro de descripcion deben aparecer datos especificos de la partida como el nombre de los participantes, el numero de espectadores y el tiempo transcurrido desde el inicio de la partida (6). 5. Al ingresar a la partida (7), se verifica que aparezca el dialogo de verificacion de ingreso en modo espectador (8). 6. Al confirmar el ingreso a la partida (9), se mostrara la pantalla de la partida en modo espectador (10). La pantalla de la partida se actualizara conforme se realicen los movimientos por parte de los jugadores. 7. En (11) se verifica que, conforme se realicen movimientos en la partida, la informacion de la partida se actualice correctamente.

	Observaciones:
--	----------------

Tipo de escenario:	Alternativo	
Descripción breve:	<p>El usuario elige una partida a la cual desea ingresar. Cuando el sistema pide la confirmacion de ingreso a la partida, el usuario cambia de parecer y decide volver a buscar otra partida.</p> <p>Las ventanas que implementan este escenario son, por su nombre en el proyecto de MagicDraw:</p> <p>ET_Buscar_Partida_Espectador, ET_Verificacion_Ingreso_Partida_Modo_Espectador.</p>	
Precondiciones adicionales:	1. Existe al menos una partida en curso a la cual el usuario puede entrar en modo espectador.	
Caso de prueba #1		
Precondiciones adicionales: n/a	Entradas:	1. assertTitle("Visualizar partidas como espectador") 2. click(En una fila de la tabla de partidas disponibles) 3. click(Ingresar) 4. assertTitle("Ingreso a la partida XXXXX - Modo Espectador"), en donde las X simbolizan el identificador unico de la partida. 5. click(Atras) 6. assertTitle("Visualizar partidas como espectador")
	Resultados esperados:	1. Se verifica que el usuario se encuentre en la ventana de busqueda de partida para modo espectador (1). 2. El usuario elige una partida (2) y decide que quiere ingresar como espectador (3). 3. En la pantalla de confirmacion de ingreso a la partida (4), el usuario decide que no quiere ingresar a la partida (5) y quiere volver a la pantalla de busqueda de partidas (6).
	Observaciones:	
Caso de prueba #2		
Precondiciones adicionales: n/a	Entradas:	1. assertTitle("Visualizar partidas como espectador") 2. click(En una fila de la tabla de partidas disponibles) 3. click(Ingresar) 4. assertTitle("Ingreso a la partida XXXXX - Modo Espectador"), en donde las X simbolizan el identificador unico de la partida. 5. click(Atras) 6. Se repiten los pasos (1) a (5) varias veces.

	Resultados esperados:	1. Se verifica que el usuario se encuentre en la ventana de búsqueda de partida para modo espectador (1). 2. El usuario elige una partida (2) y decide que quiere ingresar como espectador (3). 3. En la pantalla de confirmacion de ingreso a la partida (4), el usuario decide que no quiere ingresar a la partida (5). 4. El proceso se repite varias veces con el fin de verificar la consistencia del proceso (6).
	Observaciones:	

Tipo de escenario:	Alternativo	
Descripción breve:	El usuario se encuentra dentro de una partida en modo espectador y sale de esta, ya sea porque la partida termino o porque decidio salir de ella. El sistema le muestra la opcion de buscar una nueva partida para ingresar en modo espectador. Las ventanas que implementan este escenario son, por su nombre en el proyecto de MagicDraw: ET_Buscar_Partida_Espectador, ET_Partida_Modo_Espectador	
Precondiciones adicionales:	1. El usuario debe haber ingresado previamente a una partida en modo espectador. 2. Al buscar una nueva partida debe existir al menos una partida a la cual el usuario pueda ingresar.	
Caso de prueba #1		
Precondiciones adicionales: n/a	Entradas:	1. assertTitle("Partida XXXXX - Modo espectador"). 2. click(Salir) 3. assertTitle("Visualizar partidas como espectador") 4. verifyTable(La tabla de partidas)
	Resultados esperados:	1. El usuario se encuentra dentro de una partida en modo espectador (1) y decide salir por su propia cuenta(2). 2. Se verifica que al salir por decision propia, se muestre la pantalla de búsqueda de partidas en modo espectador nuevamente (3). 3. Los datos de la tabla de partidas (4), deberan mostrarse correctamente. Dado que el usuario salio prematuramente de una partida, los datos de esta podran aparecer nuevamente en la tabla de partidas.
	Observaciones:	

Caso de prueba #2		
Precondiciones adicionales: n/a	Entradas:	1. assertTitle("Partida XXXXX - Modo espectador"). 2. waitForCondition(Fin de la partida) 3. assertTitle("Visualizar partidas como espectador") 4. verifyTable(La tabla de partidas)
	Resultados esperados:	1. El usuario se encuentra dentro de una partida en modo espectador (1) y sale de ella automaticamente cuando finaliza(2). 2. Se verifica que al salir, se muestre la pantalla de busqueda de partidas en modo espectador nuevamente (3). 3. Los datos de la tabla de partidas (4), deberan mostrarse correctamente. Los datos de la partida en la cual estaba el usuario no deberan aparecer nuevamente en la tabla de partidas.
	Observaciones:	