

Especificación de casos de prueba

(Versión 1.0)

Nombre del caso de uso: Conversar en tiempo real

Tipo de escenario:	Típico	
Descripción breve:	El usuario escribe un mensaje para ser publicado a todos los demás usuarios en la partida de juego. Las ventanas que implementan este escenario son, por su nombre en el proyecto de MagicDraw: ET_Chat	
Precondiciones adicionales:	1. El usuario debe estar autenticado en el sistema.	
Caso de prueba # 1		
Precondiciones adicionales: 1. El usuario debe ser el administrador de la partida	Entradas:	1. assertTitle("Partida XXXXX") 2. verifyTextPresent("Chat") 3. verifyTextPresent("Mensaje") 4. verifyTextPresent("Enviar") 5. click(botón "Enviar")
	Resultados esperados:	1. El mensaje es publicado tal y como lo escribió el usuario en el área de chat, con una etiqueta correspondiente al nombre del usuario. 2. El mensaje recién publicado se ubica como el más reciente en el área de chat.
	Observaciones:	
Caso de prueba # 2		
Precondiciones adicionales: 1. El usuario debe ser el administrador de la partida	Entradas:	1. assertTitle("Partida XXXXX") 2. verifyTextPresent("Chat") 3. verifyTextPresent("Mensaje") 4. verifyTextPresent("Enviar") 5. Usuario teclea Enter
	Resultados esperados:	1. El mensaje es publicado tal y como lo escribió el usuario en el área de chat, con una etiqueta correspondiente al nombre del usuario. 2. El mensaje recién publicado se ubica como el más reciente en el área de chat.
	Observaciones:	

Tipo de escenario:	Excepcional	
Descripción breve:	El usuario escribe un mensaje vacío para ser publicado a todos los demás usuarios en la partida de juego. Las ventanas que implementan este escenario son, por su nombre en el proyecto de MagicDraw: ET_Chat	
Precondiciones adicionales:	1. El usuario debe estar autenticado en el sistema.	
Caso de prueba # 1		
Precondiciones adicionales: 1. El usuario debe ser el administrador de la partida	Entradas:	1. assertTitle("Partida XXXXX") 2. verifyTextPresent("Chat") 3. verifyTextPresent("Mensaje") 4. verifyTextPresent("Enviar") 5. click(botón "Enviar")
	Resultados esperados:	1. El mensaje no es publicado.
	Observaciones:	
Caso de prueba # 2		
Precondiciones adicionales: 1. El usuario debe ser el administrador de la partida	Entradas:	1. assertTitle("Partida XXXXX") 2. verifyTextPresent("Chat") 3. verifyTextPresent("Mensaje") 4. verifyTextPresent("Enviar") 5. Usuario teclea Enter
	Resultados esperados:	1. El mensaje no es publicado.
	Observaciones:	

Tipo de escenario:	Alternativo	
Descripción breve:	El usuario deshabilita la funcionalidad de chat. Las ventanas que implementan este escenario son, por su nombre en el proyecto de MagicDraw: ET_Chat	
Precondiciones adicionales:	1. El usuario debe estar autenticado en el sistema.	
Caso de prueba # 1		
Precondiciones adicionales: 1. El usuario debe ser el administrador de la partida	Entradas:	1. assertTitle("Partida XXXXX") 2. verifyTextPresent("Chat: Encendido") 3. click(botón "Chat: Encendido")
	Resultados esperados:	1. El área de chat desaparece de la pantalla de juego. 2. El botón aparece con la etiqueta "Chat: Apagado".
	Observaciones:	