Especificación de casos de prueba (Versión 1.0)

Nombre del caso de uso: Jugar partida.

Tipo de escenario:	Típico	
Descripción breve:	El usuario juega una partida en solitario contra un jugador autónomo o en multijugador. Las ventanas que implementan este escenario son, por su nombre en el proyecto de MagicDraw: ET_Jugar_Partida_Solitario ET_Jugar_Partida_Multijugador ET_Menu_Jugar_Partida ET_Ingresar_Partida ET_Ingresar_Torneo ET_Partida_Terminada ET_Confirmar_Suspender_Partida ET_Busqueda_Fallida	
Precondiciones adicionales:	N/A	
Caso de prueba # 1		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. assertTitle("Menu Jugar Partida") 2. verifyTextPresent("Nueva partida solitario") 3. verifyTextPresent("Nueva partida multijugador") 4. verifyTextPresent("Reanudar partida") 5. verifyTextPresent("Ingresar a partida") 6. verifyTextPresent("Ingresar a torneos") 7. verifyTextPresent("Opciones") 8. click(botón "Nueva partida solitario") 9. verifyTextPresent("Dificultad") 10. verifyTextPresent("Facil") 11. verifyTextPresent("Habilitar ayuda dentro del juego") 12. verifyTextPresent("Descripción") 13. verifyTextPresent("Jugar Partida") 14. click(botón "Jugar Partida")
	Resultados esperados: Observaciones:	 Se muestra el menu principal Se muestra la descripción del juego en solitario. Se muestra la descripción del nivel fácil. El jugador es llevado a la pantalla de juego en solitario.
Caso de prueba # 2		
Precondiciones adicionales:	Entradas:	assertTitle("Menu Jugar Partida") verifyTextPresent("Nueva partida solitario")

_

Elaborado por: Roberto C	asiro valelizueta Aot	.550
N/A	Resultados esperados:	3. verifyTextPresent("Nueva partida multijugador") 4. verifyTextPresent("Reanudar partida") 5. verifyTextPresent("Ingresar a partida") 6. verifyTextPresent("Ingresar a torneos") 7. verifyTextPresent("Opciones") 8. click(botón "Nueva partida solitario") 9. verifyTextPresent("Dificultad") 10. verifyTextPresent("Normal") 11. verifyTextPresent("Habilitar ayuda dentro del juego") 12. verifyTextPresent("Descripción") 13. verifyTextPresent("Jugar Partida") 14. click(botón "Jugar Partida") 1 Se muestra la descripción del juego en solitario. 2 Se muestra la descripción del nivel normal. 3 El jugador es llevado a la pantalla de juego en solitario.
	Observaciones:	3. El jugador es nevado a la pantana de juego en sontano.
Caso de prueba # 3		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. assertTitle("Menu Jugar Partida") 2. verifyTextPresent("Nueva partida solitario") 3. verifyTextPresent("Nueva partida multijugador") 4. verifyTextPresent("Reanudar partida") 5. verifyTextPresent("Ingresar a partida") 6. verifyTextPresent("Ingresar a torneos") 7. verifyTextPresent("Opciones") 8. click(botón "Nueva partida solitario") 9. verifyTextPresent("Dificultad") 10. verifyTextPresent("Dificil") 11. verifyTextPresent("Habilitar ayuda dentro del juego") 12. verifyTextPresent("Descripción") 13. verifyTextPresent("Jugar Partida") 14. click(botón "Jugar Partida")
	Resultados esperados:	 Se muestra la descripción del juego en solitario. Se muestra la descripción del nivel difícil. El jugador es llevado a la pantalla de juego en solitario.
	Observaciones:	
Caso de prueba # 4		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. assertTitle("Menu Jugar Partida") 2. verifyTextPresent("Nueva partida solitario") 3. verifyTextPresent("Nueva partida multijugador") 4. verifyTextPresent("Reanudar partida") 5. verifyTextPresent("Ingresar a partida") 6. verifyTextPresent("Ingresar a torneos") 7. verifyTextPresent("Opciones") 8. click(botón "Nueva partida solitario")

Elaborado por: Roberto C	astro valenzuela A81	330
		9. verifyTextPresent("Dificultad") 10. verifyTextPresent("Normal") 11. verifyTextPresent("Habilitar ayuda dentro del juego") 12. click("Habilitar ayuda") 13. verifyTextPresent("Descripción") 14. verifyTextPresent("Jugar Partida") 15. click(botón "Jugar Partida") 16. verifyTextPresent("Ayuda")
	Resultados esperados:	 Se muestra la descripción del juego en solitario. Se muestra la descripción del nivel normal. El jugador es llevado a la pantalla de juego en solitario. El botón de ayuda es visible.
	Observaciones:	
Caso de prueba # 5		
Precondiciones adicionales: N/A	Resultados esperados:	1. assertTitle("Menu Jugar Partida") 2. verifyTextPresent("Nueva partida solitario") 3. verifyTextPresent("Reanudar partida") 4. verifyTextPresent("Reanudar partida") 5. verifyTextPresent("Ingresar a partida") 6. verifyTextPresent("Ingresar a torneos") 7. verifyTextPresent("Opciones") 8. click(botón "Nueva partida solitario") 9. verifyTextPresent("Dificultad") 10. verifyTextPresent("Normal") 11. verifyTextPresent("Habilitar ayuda dentro del juego") 12. click("Habilitar ayuda") 13. click("Deshabilitar ayuda") 14. verifyTextPresent("Descripción") 15. verifyTextPresent("Jugar Partida") 16. click(botón "Jugar Partida") 17. verifyTextPresent("Ayuda") 1. Se muestra la descripción del juego en solitario. 2. Se muestra la descripción del nivel normal
	esperados:	 Se muestra la descripción del nivel normal. El jugador es llevado a la pantalla de juego en solitario. No es visible el botón de pedir ayuda durante el juego. El jugador es llevado al menú principal de jugar partida.
	Observaciones:	
Caso de prueba # 6		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	 assertTitle("Menu Jugar Partida") verifyTextPresent("Nueva partida solitario") verifyTextPresent("Nueva partida multijugador") verifyTextPresent("Reanudar partida") verifyTextPresent("Ingresar a partida") verifyTextPresent("Ingresar a torneos")

0	556
	7. verifyTextPresent("Opciones") 8. click(botón "Nueva partida multijugador") 9. verifyTextPresent("Modo multijugador") 10. verifyTextPresent("1 vs 1") 11. verifyTextPresent("Habilitar ayuda dentro del juego") 12. verifyTextPresent("Crear sesión de juego") 13. click(botón " Crear sesión de juego ") 14. assertTitle("Partida XXXXXX")
Resultados esperados:	 Se muestra la descripción del modo multijugador 1vs1. El jugador es llevado a la pantalla de juego multijugador y se le muestra al usuario el identificador de partida.
Observaciones:	
Entradas:	1. assertTitle("Menu Jugar Partida") 2. verifyTextPresent("Nueva partida solitario") 3. verifyTextPresent("Nueva partida multijugador") 4. verifyTextPresent("Reanudar partida") 5. verifyTextPresent("Ingresar a partida") 6. verifyTextPresent("Ingresar a torneos") 7. verifyTextPresent("Opciones") 8. click(botón "Nueva partida multijugador") 9. verifyTextPresent("Modo multijugador") 10. verifyTextPresent("2 vs 2") 11. verifyTextPresent("Habilitar ayuda dentro del juego") 12. verifyTextPresent("Crear sesión de juego") 13. click(botón " Crear sesión de juego ") 14. assertTitle("Partida XXXXXX")
esperados:	 Se muestra la descripción del modo multijugador 2vs2. El jugador es llevado a la pantalla de juego multijugador y el SeC le muestra al usuario el identificador de partida. Retorna al menú principal de partida, una vez terminada.
Observaciones.	
Entradas:	1. assertTitle("Menu Jugar Partida") 2. verifyTextPresent("Nueva partida solitario") 3. verifyTextPresent("Nueva partida multijugador") 4. verifyTextPresent("Reanudar partida") 5. verifyTextPresent("Ingresar a partida") 6. verifyTextPresent("Ingresar a torneos") 7. verifyTextPresent("Opciones") 8. click(botón "Nueva partida multijugador") 9. verifyTextPresent("Modo multijugador") 10. verifyTextPresent("1 vs 1 vs 1 vs 1")
	esperados: Observaciones: Entradas: Resultados esperados: Observaciones:

Elaborado por Roberto Castro valenzuera Aorago		
		12. verifyTextPresent("Crear sesión de juego") 13. click(botón " Crear sesión de juego ") 14. assertTitle ("Partida XXXXX")
	Resultados esperados:	 Se muestra la descripción del modo multijugador 1vs1vs1vs1. El jugador es llevado a la pantalla de juego multijugador y el SeC le muestra al usuario el identificador de partida. Retorna al menú principal de partida, una vez terminada.
	Observaciones:	

Tipo de escenario:	Alternativo		
Descripción breve:	El usuario pide asistencia de la inteligencia artificial del juego durante una partida en solitario		
Precondiciones adicionales:	N/A		
Caso de prueba # 1			
Precondiciones adicionales: 1. La ayuda debe estar habilitada antes de que inicie la partida. 2. Debe estar activo el turno del jugador	Entradas:	assertTitle ("Partida XXXXX"). verifyTextPresence("Ayuda") click(boton "Ayuda")	
	Resultados esperados:	1. Aparece claramente en el tablero el movimiento sugerido por el SeC.	
	Observaciones:		

Tipo de escenario:	Alternativo		
Descripción breve:	El usuario suspe	El usuario suspende una partida en curso.	
Precondiciones adicionales:	 El usuario debe estar autenticado en el sistema El usuario está en una partida en curso. 		
Caso de prueba # 1			
Precondiciones adicionales: 1. El usuario debe ser el administrador	Entradas:	1. assertTitle ("Partida XXXXX"). 2. verifyTextPresence("Suspender") 3. click(boton "Suspender")	

de la partida		4. click(boton "OK")
	Resultados esperados:	 Se le solicita confirmación al usuario de suspender la partida. La partida y su estado será guardado por el SeC.
	Observaciones:	
Caso de prueba # 2		
Precondiciones adicionales: 1. El usuario debe ser el administrador de la partida	Entradas:	1. assertTitle ("Partida XXXXX"). 2. verifyTextPresence("Suspender") 3. click(boton "Suspender") 4. click(boton "Volver")
	Resultados esperados:	 Se le solicita confirmación al usuario de suspender la partida. La partida continúa normalmente.
	Observaciones:	

Tipo de escenario:	Alternativo	
Descripción breve:	El usuario intenta ingresar a una partida activa.	
Precondiciones adicionales:	1. El usuario debe estar autenticado en el sistema.	
Caso de prueba # 1		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas: Resultados esperados: Observaciones:	assertTitle ("Ingresar a partida"). verifyTextPresence("Descripcion") verifyTextPresence("Disponible") click(boton "Ingresar") Se muestra información de la partida y su disponibilidad para ingresar. El usuario ingresa a jugar la partida en curso.
Casa da pruaha # 2	Observaciones.	
Caso de prueba # 2		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	 assertTitle ("Ingresar a partida"). verifyTextPresence("Descripcion") verifyTextPresence("No disponible")
	Resultados esperados:	 Se muestra información de la partida. El botón de "Ingresar" no está visible.

Sistema: Juego multiusuario multi-sesión Elaborado por: Roberto Castro Valenzuela A81556

Elaborado por: Roberto (rado por: Roberto Castro Valenzuela A81556		
	Observaciones:		
Caso de prueba # 3			
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. assertTitle ("Ingresar a partida"). 2. verifyTextPresence("Buscar") 3. click(boton "buscar") 4. assertTitle ("Resultado de busqueda"). 5. verifyTextPresence("Búsqueda sin resultados ") 6. click (boton "Volver")	
	Resultados esperados:	 La tabla con las partidas del sistema aparece vacía. Mensaje de error: "Búsqueda sin resultados". Retorna al usuario a la ventana de partidas activas. 	
	Observaciones:		
Caso de prueba # 4			
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. assertTitle ("Ingresar a partida"). 2. verifyTextPresence("Buscar") 3. click(boton "buscar") 4. assertTitle ("Resultado de busqueda"). 5. verifyTable(Tabla de resultados) 6. click (boton "Volver")	
	Resultados esperados:	1. La tabla con las partidas del sistema aparecen solo las partidas del usuario tal y como se escribió en la búsqueda.	
	Observaciones:		

Tipo de escenario:	Alternativo	
Descripción breve:	El usuario intenta inscribirse en un torneo.	
Precondiciones adicionales:	1. El usuario debe estar autenticado en el sistema.	
Caso de prueba # 1		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. assertTitle ("Ingresar a torneo"). 2. verifyTextPresence("Descripcion") 3. verifyTable(Tabla de torneos) 4. verifyTextPresence("Inscribirse") 5. click (boton "Inscribirse")
	Resultados esperados:	 Se muestra información del torneo El usuario queda inscrito en los participantes del torneo.
	Observaciones:	

Sistema: Juego multiusuario multi-sesión Elaborado por: Roberto Castro Valenzuela A81556

Caso de prueba # 2		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. assertTitle ("Ingresar a torneo"). 2. verifyTextPresence("Descripcion") 3. verifyTable(Tabla de torneos) 4. verifyTextPresence("Inscribirse")
	Resultados esperados:	 Se muestra información de la partida. El botón de "Incribirse" no está visible.
	Observaciones:	

Tipo de escenario:	Alternativo	
Descripción breve:	El usuario intenta ingresar a una partida activa.	
Precondiciones adicionales:	1. El usuario debe estar autenticado en el sistema.	
Caso de prueba # 1		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. assertTitle ("Ingresar a partida"). 2. verifyTextPresence("Descripcion") 3. verifyTable(Partidas activas) 4. click (tabla Partidas activas) 5. verifyTextPresence("Ingresar") 6. assertTitle ("Partida XXXXXX").
	Resultados esperados:	 Se muestra información de la partida y su disponibilidad para ingresar. El usuario ingresa a jugar la partida en curso.
	Observaciones:	
Caso de prueba # 2		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	 assertTitle ("Ingresar a partida"). verifyTextPresence("Descripcion") verifyTable(Partidas activas) click (tabla Partidas activas) verifyTextPresence("No disponible")
	Resultados esperados:	 Se muestra información de la partida. El botón de ingresar no está visible.
	Observaciones:	

Sistema: Juego multiusuario multi-sesión Elaborado por: Roberto Castro Valenzuela A81556

Tipo de escenario:	Excepcional		
Descripción breve:	El usuario hace un movimiento inválido		
Precondiciones adicionales:	1. El usuario está en una partida en curso.		
Caso de prueba # 1			
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. El usuario selecciona un movimiento inválido	
	Resultados esperados:	1. El SeC rechaza el movimiento y continúa el turno del jugador.	
	Observaciones:		
Tipo de escenario:	Excepcional		
Descripción breve:	El usuario hace un movimiento inválido		