

Especificación de casos de prueba

(versión 2)

Nombre del caso de uso: Configurar opciones de juego

Tipo de escenario:	Típico	
Descripción breve:	<p>El usuario realiza cambios a las opciones que afectan detalles graficos o sonoros del juego. El sistema aplica los cambios y pregunta al usuario si desea mantenerlos.</p> <p>Las ventanas que se implementan en este son, por su nombre en el proyecto de MagicDraw:</p> <p>ET_ConfiguracionOpcionesDeJuego ET_CambiosOpcionesSatisfactorios EF_CambiosSinAplicar</p>	
Precondiciones adicionales:	N/A	
Caso de prueba #01		
Precondiciones adicionales: n/a	Entradas:	1. type(En la opcion “Volumen de sonidos”, 0) 2. type(En la opcion “Volumen de musica”, 0) 3. select(En la opcion “Resolucion de juego”, “Pantalla Completa”) 4. select(En la opcion “Calidad de animaciones”, “Baja”) 5. click(“Aplicar opciones”) 6. assertTitle(“Cambios aplicados satisfactoriamente”) 7. click(“Mantener cambios”)
	Resultados esperados:	1. No se producen sonidos cuando se selecciona un boton. 2. No se escucha la musica del juego. 3. Toda la pantalla es ocupada por el juego. 4. Se remueven las animaciones en las partidas del juego. 5. Aparece el dialogo “Cambios aplicados satisfactoriamente”(6).
	Observaciones:	
Caso de prueba #02		
Precondiciones adicionales: n/a	Entradas:	1. type(En la opcion “Volumen de sonidos”, 0) 2. type(En la opcion “Volumen de musica”, 0) 3. select(En la opcion “Resolucion de juego”, “Pantalla Completa”) 4. select(En la opcion “Calidad de animaciones”, “Baja”) 5. click(“Aplicar opciones”) 6. assertTitle(“Cambios aplicados satisfactoriamente”) 7. click(“Volver a la configuracion previa”)

	Resultados esperados:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los valores de “Volumen de sonidos”, “Volumen de musica”, “Resolucion del juego” y “Calidad de animaciones” vuelven al valor que tenian antes de comenzar a modificarlos. 2. Se pueden escuchar sonidos cuando se selecciona un boton. 3. Se escuchar la musica del juego. 4. El juego se muestra del tamaño de la ventana. 5. Aparece el dialogo “Cambios aplicados satisfactoriamente”(6)
	Observaciones:	
Caso de prueba #03		
Precondiciones adicionales: n/a	Entradas:	<ol style="list-style-type: none"> 1. type(En la opcion “Volumen de sonidos”, 0) 2. type(En la opcion “Volumen de musica”, 0) 3. select(En la opcion “Resolucion de juego”, “Pantalla Completa”) 4. select(En la opcion “Calidad de animaciones”, “Baja”) 5. click(“Volver”) 6. assertTitle(“Cambios de opciones sin aplicar”) 7. click(“Aplicar cambios”)
	Resultados esperados:	<ol style="list-style-type: none"> 1. No se producen sonidos cuando se selecciona un boton. 2. No se escucha la musica del juego. 3. Toda la pantalla es ocupada por el juego. 4. Se remueven las animaciones en las partidas del juego. 5. Se retorna al menu principal del juego. 6. Aparece el dialogo “Cambios de opciones sin aplicar”(6)
	Observaciones:	
Caso de prueba #04		
Precondiciones adicionales: n/a	Entradas:	<ol style="list-style-type: none"> 1. type(En la opcion “Volumen de sonidos”, 0) 2. type(En la opcion “Volumen de musica”, 0) 3. select(En la opcion “Resolucion de juego”, “Pantalla Completa”) 4. select(En la opcion “Calidad de animaciones”, “Baja”) 5. click(“Volver”) 6. assertTitle(“Cambios de opciones sin aplicar”) 7. click(“No aplicar cambios”)
	Resultados esperados:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los valores de “Volumen de sonidos”, “Volumen de musica”, “Resolucion del juego” y “Calidad de animaciones” vuelven al valor que tenian antes de comenzar a modificarlos. 2. Se pueden escuchar sonidos cuando se selecciona un boton. 3. Se escuchar la musica del juego. 4. El juego se muestra del tamaño de la ventana. 5. Se retorna al menu principal del juego(7).

		6. Aparece el dialogo “Cambios de opciones sin aplicar”(6)
	Observaciones:	
Caso de prueba #05		
Precondiciones adicionales: n/a	Entradas:	1. type(En la opcion “Volumen de sonidos”, 0) 2. type(En la opcion “Volumen de musica”, 0) 3. select(En la opcion “Resolucion de juego”, “Pantalla Completa”) 4. select(En la opcion “Calidad de animaciones”, “Baja”) 5. click(“Volver”) 6. assertTitle(“Cambios de opciones sin aplicar”) 7. click(“Volver al menu de opciones”)
	Resultados esperados:	1. Los valores de “Volumen de sonidos”, “Volumen de musica”, “Resolucion del juego” y “Calidad de animaciones” vuelven al valor que tenian despues de modificarlos. 2. El usuario es dirigido a la pantalla “Configuracion de opciones de juego” (7). 3. Aparece el dialogo “Cambios de opciones sin aplicar”(6)
	Observaciones:	

Tipo de escenario:	Alternativo	
Descripción breve:	El usuario realiza cambios a las opciones que afectan detalles graficos o sonoros del juego. El sistema aplica los cambios y pregunta al usuario si desea mantenerlos. El usuario aplica cambios multiples veces. Las ventanas que se implementan en este son, por su nombre en el proyecto de MagicDraw: ET_ConfiguracionOpcionesDeJuego ET_CambiosOpcionesSatisfactorios	
Precondiciones adicionales:	n/a	
Caso de prueba #01		
Precondiciones adicionales: n/a	Entradas:	1. type(En la opcion “Volumen de sonidos”, 0) 2. type(En la opcion “Volumen de musica”, 0) 3. select(En la opcion “Resolucion de juego”, “Pantalla Completa”) 4. select(En la opcion “Calidad de animaciones”, “Baja”) 5. click(“Aplicar opciones”) 6. assertTitle(“Cambios aplicados satisfactoriamente”) 7. click(“Mantener cambios”) 8. assertTitle(“Configuracion de opciones del juego”)

		9. type(En la opcion "Volumen de sonidos", 100) 10. type(En la opcion "Volumen de musica", 100) 11. select(En la opcion "Resolucion de juego", "Modo Ventana") 12. select(En la opcion "Calidad de animaciones", "Alta") 13. click("Aplicar opciones") 14. assertTitle("Cambios aplicados satisfactoriamente") 15. click("Mantener cambios")
	Resultados esperados:	1. Se pueden escuchar sonidos cuando se selecciona un boton. 2. Se escuchar la musica del juego. 3. El juego se muestra del tamaño de la ventana. 4. Las animaciones de alta calidad se utilizan en las partidas. 5. Aparece el dialogo "Cambios aplicados satisfactoriamente"(6,14)
	Observaciones:	
Caso de prueba #02		
Precondiciones adicionales: n/a	Entradas:	1. type(En la opcion "Volumen de sonidos", 0) 2. click("Aplicar opciones") 3. assertTitle("Cambios aplicados satisfactoriamente") 4. click("Mantener cambios") 5. type(En la opcion "Volumen de musica", 0) 6. click("Aplicar opciones") 7. assertTitle("Cambios aplicados satisfactoriamente") 8. click("Mantener cambios") 9. select(En la opcion "Resolucion de juego", "Pantalla Completa") 10. click("Aplicar opciones") 11. assertTitle("Cambios aplicados satisfactoriamente") 12. click("Mantener cambios") 13. select(En la opcion "Calidad de animaciones", "Baja") 14. click("Aplicar opciones") 15. assertTitle("Cambios aplicados satisfactoriamente") 16. click("Mantener cambios")
	Resultados esperados:	1. No se producen sonidos cuando se selecciona un boton. 2. No se escucha la musica del juego. 3. Toda la pantalla es ocupada por el juego. 4. Se remueven las animaciones en las partidas del juego. 5. Aparece el dialogo "Cambios aplicados satisfactoriamente"(3,7,11,15)
	Observaciones:	

Tipo de escenario:	Excepcional	
Descripción breve:	<p>El usuario no realiza cambios a las opciones que afectan detalles graficos o sonoros del juego. El sistema detecta que no existen cambios por ejecutar a la configuracion del juego y no muestra la pantalla de confirmacion de aplicación de cambios al usuario.</p> <p>Las ventanas que se implementan en este son, por su nombre en el proyecto de MagicDraw: ET_ConfiguracionOpcionesDeJuego</p>	
Precondiciones adicionales:	n/a	
Caso de prueba #01		
Precondiciones adicionales: n/a	Entradas:	1. click(“Aplicar opciones”)
	Resultados esperados:	1. No se le muestra al usuario la ventana “Cambios aplicados satisfactoriamente”.
	Observaciones:	