

Especificación de casos de prueba

(Versión 1.1)

Nombre del caso de uso: Reanudar partida.

Tipo de escenario:	Típico	
Descripción breve:	El usuario intenta reanudar una partida anteriormente suspendida. Las ventanas que implementan este escenario son, por su nombre en el proyecto de MagicDraw: ET_Reanudar_Partida, ET_Confirmar_Reanudar_Partida,	
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("Reanudar partida") 2. verifyTextPresent("Mis partidas") 3. verifyTable(Tabla de mis partidas) 4. verifyTextPresent("Descripción") 5. click(partida en tabla de partidas) 6. click(botón "Reanudar") 7. click(botón "OK")
	Resultados esperados:	1. La información de las partidas es desplegada. 2. La partida es seleccionada. y se procede a reanudarla. 3. Se le solicita confirmación de reanudación de partida al usuario.
	Observaciones:	
Caso de prueba # 2		
Precondiciones adicionales: 1. El usuario debe ser el administrador de la partida	Entradas:	1. assertTitle("Reanudar partida") 2. verifyTextPresent("Mis partidas") 3. verifyTable(Tabla de mis partidas) 4. verifyTextPresent("Descripción") 5. click(partida en tabla de partidas) 6. click(botón "Reanudar") 7. click(botón "Volver")
	Resultados esperados:	1. El usuario es llevado a la ventana de sus partidas. 2. Selecciona una partida de la tabla 3. Aparece la ventana de confirmación de reanudación. 4. Regresa a la ventana de mis partidas sin confirmar la reanudación, sin reanudar la partida.
	Observaciones:	
Caso de prueba # 3		
Precondiciones	Entradas:	1. assertTitle("Reanudar partida")

adicionales: 1. El usuario debe ser el administrador de la partida		2. verifyTextPresent("Mis partidas") 3. verifyTable(Tabla de mis partidas) 4. verifyTextPresent("Descripción") 5. click(botón "Volver")
	Resultados esperados:	1. El usuario es llevado a la ventana de sus partidas. 2. No selecciona ninguna partida. 3. Vuelve al menú principal a través del clic volver
	Observaciones:	