

## Especificación de casos de prueba

(versión 1)

**Nombre del caso de uso:** Proveer ayuda sobre el juego

Tipo de escenario:	Típico	
Descripción breve:	<p>Al usuario se le provee la habilidad de consultar sobre informacion general del juego. Ademas, si el usuario esta dentro de una partida se le provee la opcion de consultar la ayuda automatizada del sistema.</p> <p>Las ventanas que implementan este escenario son, por su nombre en el proyecto de MagicDraw:</p> <p>ET_Informacion_Juego, ET_Asistencia_Utilizada_Partida</p>	
Precondiciones adicionales:	N/A	
Caso de prueba #1		
Precondiciones adicionales: 1. El usuario consulta la informacion general del juego.	Entradas:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. assertTitle(“Informacion del juego”)</li><li>2. El usuario lee la informacion que se le provee acerca del juego.</li></ol>
	Resultados esperados:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Se verifica que el usuario se encuentre en la ventana de informacion del juego (1).</li><li>2. Se verifica que el texto en donde se explican las reglas del juego e informacion sobre el sistema de ayuda automatizado aparezca correctamente en la ventana (2). Esto se realiza con los comandos de selenesse verifyTextPresent(El texto con la informacion del juego).</li><li>3. Se verifica que las imagenes que ayudan a explicar las reglas del juego. aparezcan correctamente en la ventana. Para esto se utiliza el comando verifyElementPresent(Las imagenes que acompañan al texto).</li></ol>
	Observaciones:	
Caso de prueba #2		
Precondiciones adicionales: 1. El usuario se encuentra en una partida en solitario.	Entradas:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. assertTitle(“Partida XXXXX”), en donde las X representan el identificador unico de la partida.</li><li>2. click(Asistencia)</li><li>3. verifyElementPresent( El circulo rojo alrededor de una ficha)</li><li>4. verifyElementPresent( El parpadeo intermitente de las fichas que pueden ser capturadas al realizar el movimiento sugerido )</li></ol>
	Resultados	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Se verifica que el usuario se encuentre en la ventana de una</li></ol>

	esperados:	partida en solitario (1). 2. Cuando el usuario da click en el boton de “Asistencia” (2), se espera que aparezca un circulo rojo alrededor de una ficha perteneciente al usuario (3). Ademas debera poder verse un parpadeo intermitente de las fichas que podran ser capturadas al mover la ficha sugerida (4).
	Observaciones:	

Tipo de escenario:	Excepcional	
Descripción breve:	El usuario desea consultar la ayuda de movimiento en una partida multijugador. El sistema le informa al usuario que la ayuda de movimiento de fichas solo esta disponible en partidas en solitario. Las ventanas que implementan este escenario son, por su nombre en el proyecto de MagicDraw: ET_Asistencia_Utilizada_Partida, EF_Asistencia_Deshabilitada_Partida.	
Precondiciones adicionales:	1. El usuario se encuentra en una partida en multijugador.	
Caso de prueba #1		
Precondiciones adicionales: n/a	Entradas:	1. assertTitle(“Partida XXXXX”), en donde las X representan el identificador unico de la partida. 2. click(Asistencia) 3. assertTitle(“Asistencia deshabilitada en multijugador”) 4. click(ok) 5. assertTitle(“Partida XXXXX”)
	Resultados esperados:	1. Se verifica que el usuario se encuentre en la ventana de una partida en multijugador (1). 2. Cuando el usuario da click en “Asistencia” (2), aparece un mensaje en el cual se le indica al usuario que la asistencia de movimientos esta deshabilitada en partidas multijugador (3). 3. Cuando el usuario cierra el mensaje (4), se verifica que se vuelva a la partida tal como estaba anteriormente (5).
	Observaciones:	