

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

***SISTEMA DE SEGUIMIENTO DE INDICADORES DE  
GESTIÓN DE PROYECTOS DE SOFTWARE***

**PLAN DE PRUEBAS**

**Realizado por: Fernando del Rosal Cuesta**

**Aplicación a probar: HungKu**

**Autor: Ismael luna Alvarez**

**I.E.S Francisco de los Ríos  
Desarrollo de interfaces  
2º DAM**

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

#### Historia de Revisión

Fecha	Versión	Descripción	Autor
11/02/2019	0.1	Creación del documento	Fernando del Rosal
11/02/2019	0.1	Prueba CRUD (inserción de campeonatos)	Fernando del Rosal
12/02/2019	0.1	Prueba CRUD (inserción de participantes)	Fernando del Rosal
12/02/2019	0.1	Prueba botón atrás	Fernando del Rosal
14/02/2019	0.1	Seguridad de red	Fernando del Rosal
14/02/2019	0.1	Prueba de compatibilidad	Fernando del Rosal.
14/02/2019	0.1	Prueba de cambio de idioma	Fernando del Rosal
14/02/2019	0.1	Prueba cambio a tema nocturno	Fernando del Rosal
14/02/2019	0.1	Prueba CRUD (edición de participantes)	Fernando del Rosal
14/02/2019	0.1	Prueba CRUD (eliminación de participantes)	Fernando del Rosal
14/02/2019	0.1	Prueba CRUD (mostrar lista de torneos)	Fernando del Rosal
14/02/2019	0.1	Prueba CRUD (mostrar lista de participantes)	Fernando del Rosal
14/02/2019	0.1	Prueba de barra de búsqueda	Fernando del Rosal

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

# CONTENIDO

Pág.

<a href="#"><u>1.</u></a>	4
<a href="#"><u>2.</u></a>	5
<a href="#"><u>3.</u></a>	¡Error! Marcador no definido.
<a href="#"><u>4.</u></a>	7
<a href="#"><u>4.1.</u></a>	¡Error! Marcador no definido.
<a href="#"><u>4.2.</u></a>	¡Error! Marcador no definido.
<a href="#"><u>4.3.</u></a>	¡Error! Marcador no definido.
<a href="#"><u>5.</u></a>	7
<a href="#"><u>5.1.</u></a>	8
<a href="#"><u>5.1.1.</u></a>	8
<a href="#"><u>5.1.2.</u></a>	11
<a href="#"><u>5.2.</u></a>	15
<a href="#"><u>5.3.</u></a>	15
<a href="#"><u>5.4.</u></a>	15
<a href="#"><u>5.5.</u></a>	16
<a href="#"><u>5.6.</u></a>	17
<a href="#"><u>5.7.</u></a>	18
<a href="#"><u>5.8.</u></a>	21
<a href="#"><u>6.</u></a>	22

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

## **1. INTRODUCCION**

Por medio de este documento se pretende establecer la guía para la elaboración del Plan de Pruebas para el proyecto “Seguimiento de Indicadores de Gestión de Proyectos de Software”.

## **2. OBJETIVO**

El propósito del plan de pruebas es proveer la información necesaria para planear y controlar los esfuerzos de pruebas de un proyecto o iteración específicos. Describe el enfoque para probar el software y es el plan general generado y utilizado por administradores para dirigir el esfuerzo de pruebas.

Este plan de pruebas soporta los siguientes objetivos

- Identificar los ítems a probar
- Describe, en términos generales, el enfoque de pruebas a ser usado
- Identifica los recursos requeridos y provee un estimado de sus esfuerzos
- Lista los entregables de las pruebas del proyecto

## **3. ALCANCE DE LAS PRUEBAS**

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

A continuación se presenta una tabla que resume todas las características y requerimientos necesarios para la ejecución adecuada de las pruebas funcionales.

Objetivo de la Prueba:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Validar los procesos y reglas de negocio establecidas.</li> <li>• Validar que se cumplan los requerimientos funcionales establecidos.</li> <li>• Validar el correcto funcionamiento de la aplicación de acuerdo a lo definido en los casos de uso.</li> </ul>
Técnica:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración y ejecución de Set de Pruebas Funcionales (A través de una plantilla preestablecida), teniendo en cuenta flujo normal y flujos alternativos, usando datos válidos e inválidos para verificar lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Los resultados esperados ocurren cuando se usan datos válidos.</li> <li>○ Se despliegan mensajes de error cuando se usan datos inválidos.</li> </ul> </li> </ul>
Herramientas Requeridas:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No Aplica: Las pruebas funcionales se realizarán manualmente</li> </ul>
Criterios de Aceptación:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El resultado de cada caso de prueba debe ser igual al resultado de salida esperado.</li> <li>• Los resultados obtenidos con cada uno de los escenarios de pruebas contemplados deben ser los esperados.</li> <li>• La aplicación cumple con los requerimientos funcionales del proyecto.</li> </ul>

**Tabla 1.**  
Características y Requerimientos proceso de Pruebas Funcionales

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

## **4. CRITERIOS DE ENTRADA Y SALIDA**

### **4.1. Criterio de Ejecución del Plan de Pruebas**

- Set de pruebas documentado incluyendo escenarios claros para el desarrollo de las pruebas funcionales.
- Claridad en el procedimiento para la realización de las pruebas.
- El entorno de pruebas debe ser el adecuado para la realización de las pruebas.
- Toda la documentación requerida debe estar disponible.

### **4.2. Criterio de Terminación del Plan de Pruebas**

- Todas las pruebas se ejecutan sin errores.

### **4.3. Criterio de Suspensión del Plan de Pruebas**

- Una componente principal tiene un error que impide probar un área importante.
- El entorno de pruebas no es lo suficientemente estable como para confiar en los resultados.
- El entorno de pruebas es muy diferente del entorno de producción previsto y no se puede confiar en los resultados.

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

## 5. ESCENARIOS PROPUESTOS DE PRUEBA

### 5.1. PRUEBAS DE ACEPTACIÓN

#### 5.1.1. CRUD

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-001
Nombre de caso de uso:	CRUD INSERCION NUEVO TORNEO
Descripción Prueba:	Accedemos a la pestaña nuevo e introducimos los datos
Responsable:	Fernando del Rosal
Prerrequisitos	
Existen dos campeonatos creados.	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Se accede próximos y existen 2 campeonatos	
<b>Instrucciones de Prueba</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ingresar en próximos</li> <li>2. Se visualiza correctamente la información.</li> <li>3. Click en nuevo</li> <li>4. Rellenar campos.</li> <li>5. Click botón aceptar.</li> <li>6. Vuelta a próximos y comprobar resultado.</li> </ol>	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1	SI
2	SI



	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

3	SI
4.	SI
5.	SI
6.	NO, no vuelve de forma automática y no refresca la tabs al volver.
<b>Criterios de Aceptación</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La aplicación muestra correctamente información de que hay torneos creados</li> <li>2. El formulario de añadir se muestra de forma correcta</li> <li>3. No valida los datos entrada. Implementar validación.</li> <li>4. Al guarda no existe autoayuda de guardando pero si de cargando.</li> <li>5. Implementar refresco automatico.</li> </ol> <p>Observacion: bug importante en la lista de Torneos, no permite skroll.</p>	

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-002
Nombre de caso de uso:	CRUD MOSTRAR LISTA DE TORNEOS
Descripción Prueba:	Accedemos al de la lista de torneos
Responsable:	Fernando del Rosal
Prerrequisitos	
Existencia de una lista de torneos	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Acceder al tab de próximos y comprobar que muestra una lista.	
<b>Instrucciones de Prueba</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ingresar en proximos</li> <li>2. Se visualiza correctamente la lista.</li> </ol>	

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

3. Se recarga la lista arrastrando hacia abajo con el dedo	
<b>Escenarios de prueba</b> Respuesta esperada de la aplicación	<b>Coincide (Si/No)</b>
1	SI
2	SI
3	SI
<b>Criterios de Aceptación</b>	
Observacion: bug importante en la lista de Torneos, no permite skroll.	

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-003
Nombre de caso de uso:	CRUD INSERTAR COMPETIDOR
Descripción Prueba:	Accedemos a la pestaña de listado con los alumnos
Responsable:	Fernando del Rosal Cuesta
Prerrequisitos	
Existe una lista de competidores	
Descripción de Casos de Prueba	
<b>Caso:</b> Se accede a la lista de competidores y existen más favoritos de los visibles en una página	
<b>Instrucciones de Prueba</b>	
1. Ingresar en listado.	

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

2. Se realiza scroll infinito. 3. Se clicca sobre el fav de añadir. 4. Se rellena el formulario. 5. Se comprueba que los campos estén validados. 6. Se vuelve a la lista. 7. Se refresca la pagina.	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1.	SI
2.	SI
3.	SI
4.	SI
5.	NO, no se realiza validación de formulario.
6.	SI
7.	SI
<b>Criterios de Aceptación</b> 1. Se visualiza la formación tras la carga. 2. Se realiza scroll infinito 3. Ingresa en el formulario de forma correcta. 4. No realiza validación del formulario. 5. Vuelve de forma automática a la lista 6. Refresca la lista de forma automática. Observacion: Presenta bug importante al modificar o eliminar un registro de participantes.	

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-004
Nombre de caso de uso:	CRUD EDITAR COMPETIDOR

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

Descripción Prueba:	Accedemos a la pestaña de listado con los alumnos y hacemos slide sobre uno de ellos y pulsamos sobre el botón de editar.	
Responsable:	Fernando del Rosal Cuesta	
Prerrequisitos		
Existe minimo un participante		
Descripción de Casos de Prueba		
Caso: Editar un participante		
Instrucciones de Prueba		
<div>1 Ingresar en listado.</div> <div>2 Se realiza slide sobre un partipante</div> <div>3 Se clica sobre el botón de editar</div> <div>4 Se rellena el formulario con los nuevos datos</div> <div>5 Se comprueba que los campos estén validados.</div> <div>6 Se vuelve a la lista.</div> <div>7 Se refresca la pagina.</div>		
Escenarios de prueba		Coincide (Si/No)
Respuesta esperada de la aplicación		
1.		SI
2.		SI
3.		SI
4.		SI
5.		NO, no se realiza validación de formulario.
6.		SI
7.		SI
Criterios de Aceptación		
Realiza la modificación de forma correcta pero debe validar los campos del formulario.		
Observacion:		

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

Presenta bug importante al modificar o eliminar un registro de participantes.

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-005
Nombre de caso de uso:	CRUD ELIMINAR COMPETIDOR
Descripción Prueba:	Accedemos a la pestaña de listado con los alumnos
Responsable:	Fernando del Rosal Cuesta
Prerrequisitos	
Existe minimo un competidor	
Descripción de Casos de Prueba	
<b>Caso:</b> Se accedea la lista de competidores y se comprueba que se puede eliminar	
<b>Instrucciones de Prueba</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 Ingresar en listado.</li> <li>2 Se realiza slide sobre un participante</li> <li>3 Se clicca sobre el botón de eliminar</li> <li>4 Se pide confirmación de eliminación del registro</li> <li>5 En caso afirmativo elimina el registro y vuelve a la lista y en caso negativo vuelve a la lista</li> <li>6 Se refresca la pagina.</li> </ol>	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1.	SI
2.	SI
3.	SI
4.	SI
5.	SI
6.	SI

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

#### Criterios de Aceptación

Realiza la prueba de forma correcta.

Observacion:

Presenta bug importante al modificar o eliminar un registro de participantes.

Información General	
Identificador de caso de uso:	CU-006
Nombre de caso de uso:	CRUD MOSTRAR LISTA DE PARTICIPANTES
Descripción Prueba:	Accedemos al de la lista de participantes
Responsable:	Fernando del Rosal
Prerrequisitos	
Existencia de una lista de participantes	
Descripción de Casos de Prueba	
<b>Caso:</b> Acceder al tab de listado y comprobar que muestra una lista.	
Instrucciones de Prueba	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ingresar en listado</li> <li>2. Se visualiza correctamente la lista.</li> <li>3. Se recarga la lista arrastrando hacia abajo con el dedo</li> </ol>	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1	SI
2	SI
3	SI

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

<b>Criterios de Aceptación</b>	
Todo correcto.	

## 5.2.PRUEBAS DE REGRESIÓN

Se verificarán los cambios en la nueva versión. No implementar ahora.

## 5.3.PRUEBAS DE COMPATIBILIDAD

Resoluciones? Versiones Android? Web?

Información General	
Identificador de caso de uso:	CO-001
Nombre de caso de uso:	COMPATIBILIDAD EN TABLET
Descripción Prueba:	Instalacion de la aplicación en Tablet nexus.
Responsable:	Fernando del Rosal Cuesta
Prerrequisitos	
Tablet de 10.5 pulgadas nexus.	
Descripción de Casos de Prueba	
<b>Caso:</b> Se procede a instalar la aplicación y comprobar si es responsive.	
<b>Instrucciones de Prueba</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se enciende y prepara dispositivo.</li> <li>2. se instala la aplicación.</li> <li>3. se comprueba que el diseño sea responsive y se adapte al dispositivo.</li> </ol>	

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

<b>Escenarios de prueba</b> <b>Respuesta esperada de la aplicación</b>	<b>Coincide (Si/No)</b>
1.	SI
2.	SI
3.	SI
<b>Criterios de Aceptación</b> Todo correcto.	

## 5.4. PRUEBAS DE SEGURIDAD

Código ofuscado? Clave API visible? Inyección? Ataques? Sniffer?

Información General	
Identificador de caso de uso:	SE-0001
Nombre de caso de uso:	INFORMACION EN PAQUETES DE DATOS
Descripción Prueba:	Captura de paquetes
Responsable:	Fernando del Rosal Cuesta
Prerrequisitos	
Conectividad de red.	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Se realiza un ataque de sniffin para capturar paquetes.	
<b>Instrucciones de Prueba</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Arrancar programa de sniffer</li> <li>2. Arrancar aplicación.</li> <li>3. Realizar consulta a Base de Datos.</li> <li>4. Capturar paquetes.</li> <li>5. Comprobar que no existe información confidencia en los paquetes.</li> </ol>	



	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

<b>Escenarios de prueba</b> <b>Respuesta esperada de la aplicación</b>	<b>Coincide (Si/No)</b>
1.	SI
2.	SI
3.	SI
4.	SI
5.	NO. Se aprecia la consulta y sus parámetros en la consulta.
<b>Criterios de Aceptación</b> 1.No debería mostrar información de las consultas en los paquetes. 2. Deberia encriptar la información.	

## 5.5.PRUEBAS DE STRESS

Tiempo en cargas? Mal estado de la red? Sin red? Muchos usuarios? Muchos datos?

<b>Información General</b>	
<b>Identificador de caso de uso:</b>	ST-0001
<b>Nombre de caso de uso:</b>	PRUEBA SIN RED
<b>Descripción Prueba:</b>	Accedemos a la aplicación sin conexión a internet
<b>Responsable:</b>	Fernando del Rosal Cuesta
<b>Prerrequisitos</b>	
No conexión a red.	
<b>Descripción de Casos de Prueba</b>	
<b>Caso:</b> Se accede a la aplicación sin conexión a internet y se comprueba comportamiento.	

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

<b>Instrucciones de Prueba</b>  1. Se ingresa en una parte de la aplicación. 2. se desconecta la red 3. se espera una respuesta de la aplicación tipo: mensaje de “sin conexión” o muestra últimos datos cargados de la base de datos.	
<b>Escenarios de prueba</b> <b>Respuesta esperada de la aplicación</b>	<b>Coincide (Si/No)</b>
1.	<b>SI</b>
2.	<b>SI</b>
3.	<b>NO, la aplicación no muestra nada y si se inserta dato se queda en cargando</b>
<b>Criterios de Aceptación</b>  1. debe mostrar mensaje de fallo en la conexión de red, no dejar insertar datos mostrando el mensaje anterior y mostrar los últimos datos cargados.	

## 5.6. PRUEBA DE USABILIDAD

Estilo compacto, responsive, ayudas contextuales, accesibilidad, intuitivo, adaptado, valores grandes en texto, tamaño imágenes...

### 5.6.1. PRUEBA BACK BUTTON.

Información General	
<b>Identificador de caso de uso:</b>	BB-001
<b>Nombre de caso de uso:</b>	FUNCIONALIDAD BACK BUTTON
<b>Descripción Prueba:</b>	Accedemos a cualquier actividad de la aplicación.
<b>Responsable:</b>	Fernando del Rosal Cuesta
Prerrequisitos	

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

Existe actividades creadas.	
<b>Descripción de Casos de Prueba</b>	
<b>Caso: Se accede a una actividad de la aplicación y de comprueba como vuelve atrás.</b>	
<b>Instrucciones de Prueba</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se ingresa en una parte de la aplicación.</li> <li>2. se presiona el botón de atrás.</li> <li>3. se comprueba que vuelve la ventana anterior o a la principal.</li> <li>4. si nos encontramos en la principal debe salir de la aplicación.</li> </ol>	
<b>Escenarios de prueba</b> <b>Respuesta esperada de la aplicación</b>	<b>Coincide (Si/No)</b>
1.	SI
2.	SI
3.	NO, vuelve a la actividad en la que se haya ingresado anteriormente creando bucles en caso de que se haya navegado entre actividades.
4.	NO, queda estatica en la principal.
<b>Criterios de Aceptación</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. se ingresa en una actividad.</li> <li>2. se presiona botón atrás.</li> <li>3. debería volver a la actividad anterior o a la principal.</li> <li>4. debería salir de la aplicación.</li> </ol>	

#### 5.6.1 CAMBIO A TEMA NOCTURNO.

Información General	
Identificador de caso de uso:	TN-001

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

Nombre de caso de uso:	FUNCIONALIDAD TEMA NOCTURNO	
Descripción Prueba:	Cambiar el tema de la aplicación.	
Responsable:	Fernando del Rosal Cuesta	
Prerrequisitos		
Existencia de un sistema que permita cambiar los colores que se muestran para adecuarlos a entornos con poca luminosidad.		
Descripción de Casos de Prueba		
Caso: Se accede a la aplicación y se cambiar los colores de esta.		
Instrucciones de Prueba		
<div>1. Se ingresa en la aplicación.</div> <div>2. se presiona sobre el icono de menú (3 rayas parte superior izquierda).</div> <div>3. se pulsa el botón en el cual aparece un icono de luna.</div> <div>4. se cierra el menú.</div> <div>5. se comprueba que los colores cambian ha cambiado.</div>		
Escenarios de prueba		Coincide (Si/No)
Respuesta esperada de la aplicación		
1.		SI
2.		SI
3.		SI
4.		Si
5.		NO, los colores no cambian
Criterios de Aceptación		
<div>1. se ingresa en la aplicación.</div> <div>2. se muestra menú de slide.</div> <div>3. cambia posición del botón.</div> <div>4. cambia los colores del tema.</div>		

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

--

## 5.7.PRUEBAS DE INTERNACIONALIZACIÓN

Información General	
Identificador de caso de uso:	TL-001
Nombre de caso de uso:	TRADUCCION DE IDIOMA
Descripción Prueba:	Comprobar que la aplicación cambie de idioma.
Responsable:	Fernando del Rosal Cuesta
Prerrequisitos	
La aplicación muestra por defecto el idioma del teléfono.	
Descripción de Casos de Prueba	
<b>Caso:</b> Se accede al menú de tipo slide y se pulsa el botón de cambio de idioma.	
<b>Instrucciones de Prueba</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se ingresa en la aplicación.</li> <li>2. se presiona sobre el icono de menú (3 rayas parte superior izquierda).</li> <li>3. se pulsa el botón en el cual pone el nombre del idioma.</li> <li>4. se cierra el menú.</li> <li>5. se comprueba que el idioma ha cambiado.</li> </ol>	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1.	SI
2.	SI
3.	SI

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

4.	SI
5.	SI
<b>Criterios de Aceptación</b> 1. se ingresa en la aplicación. 2. se muestra menú de slide. 3. cambia posición del botón. 4. cambia de idioma. Observaciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cambiar o quitar el nombre del menú slide (al desplegar el menú aparece en la parte superior "slide menú").</li> <li>- Si el idioma por defecto del teléfono es el ingles existe un bug el cual no permite cambiar el idioma la primera vez que se presiona sobre el boton. Al parecer es como si volviese a cambiar el idioma a ingles y al volver a presionar la posición vuelve a la posición inicial y cambia a español.</li> </ul>	

## 5.8. OTRAS PRUEBAS

Información General	
Identificador de caso de uso:	SB-001
Nombre de caso de uso:	<u>BARRA DE BUSQUEDA</u>
Descripción Prueba:	Comprobar funcionamiento de la barra de busqueda
Responsable:	Fernando del Rosal Cuesta
Prerrequisitos	
Existencia de una lista y de una barra de busqueda	
Descripción de Casos de Prueba	
<b>Caso:</b> Se accede a listado y se escribe sobre la barra de búsqueda para comprobar los filtros	
<b>Instrucciones de Prueba</b> 1. Se ingresa en la aplicación. 2. se presiona sobre el tab listado	

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

3. se pulsa sobre la barra de búsqueda y se escribe un termino 4. se comprueba que muestra lo que se esta escribiendo 5. se comprueba que los filtros funcionan	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1.	SI
2.	SI
3.	SI
4.	NO, no muestra lo que se escribe
5.	NO, los filtros funcionan parcialmente solo con las dos primeras letras.
<b>Criterios de Aceptación</b> 1 debe mostrar lo que el usuario escribe en la barra de búsqueda. 2 debe aplicar los filtros de forma correcta	

## 6. RESUMEN ESTADO

IDENTIFICADOR DE PRUEBA	NOMBRE DE PRUEBA	ÉXITO SI/NO
CU-001	CRUD INSERCIÓN NUEVO TORNEO	NO.
CU-002	CRUD MOSTRAR LISTA DE TORNEOS	SI.
CU-003	CRUD COMPETIDOR INSERTAR	NO.
CU-004	CRUD COMPETIDOR EDITAR	NO.
CU-005	CRUD COMPETIDOR ELIMINAR	SI.
CU-006	CRUD MOSTRAR LISTA DE PARTICIPANTES	SI

	<b>PLAN DE PRUEBAS</b>	
--	------------------------	--

CO-001	COMPATIBILIDAD TABLET	EN	SI
SE-0001	INFORMACION PAQUETES DE DATOS	EN	NO
ST-0001	PRUEBA SIN RED		NO.
BB-001	FUNCIONALIDAD BUTTON	BACK	NO.
TN-001	FUNCIONALIDAD NOCTURNO	TEMA	NO.
TL-001	TRADUCCION DE IDIOMA		SI.
SB-001	BARRA DE BUSQUEDA		NO.