

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

PLAN DE PRUEBAS

Realizado por: Ismael Luna Alvarez

Aplicación a probar: Rate&Play

Autor: Francisco José Sánchez Romero

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

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Historia de Revisión

Fecha	Versión	Descripción	Autor
11/02/2018	0.9	Creación del documento	Ismael Luna Alvarez
11/02/2018	0.9	CREACION-001	Ismael Luna Alvarez
11/02/2018	0.9	LECTURA-001	Ismael Luna Alvarez
11/02/2018	0.9	BORRADO-001	Ismael Luna Alvarez
12/02/2018	0.9	CREACION-002	Ismael Luna Alvarez
12/02/2018	0.9	LECTURA-002	Ismael Luna Alvarez
13/02/2018	0.9	BUSQUEDA-001	Ismael Luna Alvarez
13/02/2018	0.9	MENU-001	Ismael Luna Alvarez
13/02/2018	0.9	TEMA-001	Ismael Luna Alvarez
14/02/2018	0.9	CREDENCIALES-001	Ismael Luna Alvarez
14/02/2018	0.9	WEB-001	Ismael Luna Alvarez
14/02/2018	0.9	IDIOMA-001	Ismael Luna Alvarez

1. ESCENARIOS PROPUESTOS DE PRUEBA

1.1. PRUEBAS DE ACEPTACIÓN

1.1.1. CRUD

Información General	
Identificador de caso de uso:	CREACION-001
Nombre de caso de uso:	Creación de un juego
Descripción Prueba:	Insertamos un juego en la base de datos
Responsable:	<Ismael Luna Alvarez>
Prerrequisitos	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Ninguno, añadimos libremente	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Se añade un juego a la base de datos	
Instrucciones de Prueba <ol style="list-style-type: none"> Nos dirigimos a la pestaña "Añadir juego" Los campos aparecen vacíos Rellenamos los campos del formulario El formulario nos informa si algún campo no debe de estar vacío Pulsamos el botón para insertar una imagen Si es la primera vez que entramos a la aplicación nos pide permisos de lectura (Aceptamos los permisos si es necesario) Se abre la galería del teléfono y nos deja seleccionar una imagen Nos muestra la imagen seleccionada 	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
<ol style="list-style-type: none"> Los campos so pongan vacíos El botón se bloquee si algún campo está vacío El botón se puede pulsar, pero aparece un mensaje si algún campo está vacío Al pulsar el botón de añadir imagen se nos abre la galería y nos pide permisos en caso de ser necesario Seleccionamos la imagen deseada y se nos muestra en el formulario correctamente Guarda correctamente la información Si hacemos salimos de la pestaña de crear los campos se ponen vacíos de nuevo 	SI SI NO, usa otra funcionalidad SI SI SI NO
Criterios de Aceptación <ol style="list-style-type: none"> El formulario carga correctamente, es accesible y se puede cancelar 	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

2. Es reactivo y se validan los campos al insertarlos y te informa si los has dejado vacíos 3. Se validan los datos de entrada 4. El botón de añadir imagen nos pide permisos si es la primera vez 5. Se añade la imagen correctamente al formulario 6. Se guarda correctamente toda la información 7. Al guardar se te informa de que la información se está guardando 8. Te dirige a la pantalla del listado de juegos 9. Se refresca la información añadiendo al listado el juego añadido

Información General	
Identificador de caso de uso:	LECTURA-001
Nombre de caso de uso:	LECTURA DE JUEGOS
Descripción Prueba:	Lectura del listado de juegos en la base de datos
Responsable:	<Ismael Luna Alvarez>
Prerrequisitos	
Que exista algún juego insertado previamente en la base de datos	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Leemos los juegos de la base de datos	
Instrucciones de Prueba 1. Accedemos al segment de juegos	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

2. Visualizamos las cards que muestran los juegos almacenados 3. Refrescamos el listado 4. Pulsamos una card 5. Nos muestra la información de la card seleccionada 6. Volvemos atras	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1. Se visualizan bien las diferentes cards con la informacion	SI
2. Podemos hacer scroll y refrescar la lista	SI
3. Al pulsar sobre una card nos muestra su información	SI
4. Volvemos atrás con el botón back o uno insertado en la toolbar	SI
Criterios de Aceptación 1. Se visualiza correctamente la información con información de carga. 2. Se realiza carga de imágenes 3. Se realiza refresco de información 4. Se visualiza bien la información específica de cada card 5. Cerramos la ventana de información y volvemos al listado	

Información General	
Identificador de caso de uso:	BORRADO-001
Nombre de caso de uso:	BORRADO DE FAVORITOS
Descripción Prueba:	Borramos un juego del listado de favoritos
Responsable:	<Ismael Luna Alvarez>
Prerrequisitos	
Que exista algún juego previamente en el listado de favoritos	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Borramos un juego de favoritos	
Instrucciones de Prueba <ol style="list-style-type: none"> 1. Accedemos al segment de favoritos 2. Pulsamos el botón de eliminar que tienen las cards del listado de favoritos 3. Nos aparece un action sheet informándonos de si queremos eliminar el juego de favoritos 4. Pulsamos en la opción de si 5. Se refresca la lista eliminando el juego de la lista de favoritos correctamente 	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1. Se visualizan los juegos previamente añadidos a favoritos	SI
2. Pulsamos el botón de borrado de las cards y se activa un aviso	SI
3. El aviso nos informa de que vamos a borrar el juego de la lista de favoritos	SI
4. Podemos aceptar o cancelar la acción y en cualquiera de los casos se ejecuta	SI
5. Aparece una alerta de que el juego ha sido eliminado de favoritos	SI
6. Se refresca la lista y elimina el juego de la lista	SI
Criterios de Aceptación <ol style="list-style-type: none"> 1. La aplicación te informa de que vas a eliminar el juego de la lista de favoritos 2. Cancelas la acción y no sucede nada 3. Aceptas borrar el juego y es eliminado del listado de favoritos correctamente 	

Información General	
Identificador de caso de uso:	CREACION-002
Nombre de caso de uso:	CREACION DE FAVORITOS
Descripción Prueba:	Añadimos un juego al listado de favoritos

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Responsable:	<Ismael Luna Alvarez>	
Prerrequisitos		
Que existan juegos en la base de datos que se puedan añadir a favoritos		
Descripción de Casos de Prueba		
Caso: Añadimos un juego a favoritos		
Instrucciones de Prueba		
<div>1. Abrimos el modal con la información del juego y el botón para añadir a favoritos</div> <div>2. Pulsamos el botón de añadir a favoritos</div> <div>3. Aparece una opción para añadir a favoritos o cancelar</div> <div>4. Se cancela la acción correctamente</div> <div>5. Si se acepta el juego se añade a favoritos y la aplicación te informa de ello</div>		
Escenarios de prueba		Coincide (Si/No)
Respuesta esperada de la aplicación		
1. Existe un botón para añadir a favoritos		SI
2. Al pulsarlo nos aparece una ventana para confirmar la acción o cancelarla		SI
3. La acción de cancelar se ejecuta bien y se cancela la operación		SI
4. El juego se añade al listado de favoritos correctamente		SI
Criterios de Aceptación		
<div>1. Al pulsar el botón de añadir a favoritos la aplicación se nos informa de si queremos hacerlo</div> <div>2. El cancelar desecha la acción de añadir a favoritos</div> <div>3. El añadir añade el juego al listado de favoritos correctamente</div>		

Información General	
Identificador de caso de uso:	LECTURA-002
Nombre de caso de uso:	LECTURA DE FAVORITOS
Descripción Prueba:	Lectura del listado de favoritos

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Responsable:	<Ismael Luna Alvarez>		
Prerrequisitos			
Previamente hayamos añadido algún juego a favoritos			
Descripción de Casos de Prueba			
Caso: Leemos los juegos del listado de favoritos			
Instrucciones de Prueba			
<div>1. Entrar en el segment de favoritos</div> <div>2. Visualizar correctamente la información del listado de favoritos</div> <div>3. Carga correctamente las imágenes</div> <div>4. Refrescar la pantalla de favoritos</div> <div>5. Pulsamos sobre una card</div>			
Escenarios de prueba		Coincide (Si/No)	
Respuesta esperada de la aplicación			
1. Se visualizan los juegos previamente añadidos a favoritos		SI	
2. Si no hemos insertado ningún juego en favoritos en la pantalla nos aparece un mensaje diciendo que no hemos añadido ningún juego aun		SI	
3. El aviso desaparece cuando insertamos algún juego en favoritos		SI	
4. Si pulsamos sobre una card del listado de favoritos nos aparece su información		NO	
5. Si refrescamos la lista y acabamos de añadir un juego a favoritos se inserta en el listado		SI	
Criterios de Aceptación			
<div>1. Se cargan correctamente los datos del listado de favoritos</div> <div>2. Se cargan correctamente las imágenes de cada card</div> <div>3. Se muestra correctamente toda la información de las cards</div> <div>4. Se realizan correctamente los refrescos</div>			

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Información General	
Identificador de caso de uso:	BUSQUEDA-001
Nombre de caso de uso:	FILTRADO DE JUEGOS
Descripción Prueba:	Realizamos una búsqueda y hacemos un filtrado en los juegos
Responsable:	<Ismael Luna Alvarez>
Prerrequisitos	
Que existan juegos en la base de datos para que se pueda realizar su filtrado	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Filtrado de juegos	
Instrucciones de Prueba <ol style="list-style-type: none"> 1. Pulsamos en el botón de la lupa de la toolbar 2. Nos abre una barra de búsqueda en la toolbar 3. Escribimos para filtrar la lista 4. La lista se va actualizando según vamos escribiendo o borrando en la barra de búsqueda mostrándonos solo los juegos filtrados por la búsqueda 5. La "x" elimina la búsqueda introducida 6. El botón de atrás cierra la barra de búsqueda y vuelve a mostrar la lista completa 	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1. Al pulsar el botón de búsqueda se despliega una barra que nos permite filtrar el listado	SI
2. Al escribir o borrar se va actualizando la lista según lo que hemos introducido	SI
3. Al pulsar "x" se vacía la barra de bsqueda	SI
4. Al pulsar atrás se cierra la barra de búsqueda y se vuelve a mostrar el listado completo	SI
Criterios de Aceptación <ol style="list-style-type: none"> 1. La barra de búsqueda se muestra al pulsar en el botón de la lupa 	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

2. La lista se va filtrando según vamos escribiendo o borrando en la barra de búsqueda 3. Al cerrar la barra de búsqueda la lista se vuelve a mostrar completa

Información General	
Identificador de caso de uso:	MENU-001
Nombre de caso de uso:	MENU LATERAL
Descripción Prueba:	Abrimos el menú lateral
Responsable:	<Ismael Luna Alvarez>
Prerrequisitos	
Ninguno	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Filtrado de juegos	
Instrucciones de Prueba <ol style="list-style-type: none"> Pulsamos el botón de menú lateral en la parte superior izquierda de la pantalla Comprobamos que el menú se abre correctamente Al pulsar fuera del menú el menú se cierra correctamente 	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1. Al pulsar el botón del menú se abre correctamente	SI
2. No puedes pulsar otras partes de la aplicación	SI
3. El pulsar fuera del menú, el menú se cierra correctamente	SI
Criterios de Aceptación <ol style="list-style-type: none"> El menú se abre y se cierra correctamente 	

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Información General	
Identificador de caso de uso:	TEMA-001
Nombre de caso de uso:	CAMBIO DE TEMA
Descripción Prueba:	Cambio de tema
Responsable:	<Ismael Luna Alvarez>
Prerrequisitos	
Ninguno	
Descripción de Casos de Prueba	
Caso: Leemos los juegos del listado de favoritos	
Instrucciones de Prueba <ol style="list-style-type: none"> 1. Abrir el menú lateral 2. Pulsar el botón toogle de cambiar de tema 	
Escenarios de prueba Respuesta esperada de la aplicación	Coincide (Si/No)
1. Existe un botón para cambiar el tema de la aplicación	SI
2. Comprobamos que el tema se cambia por completo en la aplicación	SI
Criterios de Aceptación <ol style="list-style-type: none"> 1. El botón toogle de cambiar tema cambia por completo los colores de toda la aplicación 	

Información General	
Identificador de caso de uso:	CREDENCIALES-001
Nombre de caso de uso:	GUARDADO CREDENCIALES
Descripción Prueba:	Mantenimiento de las credenciales

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Responsable:	<Ismael Luna Alvarez>	
Prerrequisitos		
Haber entrado previamente a la aplicación y haber configurado nuestras credenciales		
Descripción de Casos de Prueba		
Caso: Comprobamos que se han mantenido los ajustes cambiados previamente		
Instrucciones de Prueba		
<div>1. Abrir el menú lateral</div> <div>2. Cambiar los ajustes de idioma y tema</div> <div>3. Salir de la aplicación</div> <div>4. Volver a entrar en la aplicación</div> <div>5. Comprobar los ajustes</div>		
Escenarios de prueba		Coincide (Si/No)
Respuesta esperada de la aplicación		
1. Al salir y entrar de la aplicación se han guardado los ajustes que hayamos hecho dentro de la aplicación		SI
Criterios de Aceptación		
1. Las credenciales de usuario se mantienen aunque salgamos de la aplicación y la cerremos		

1.2.PRUEBAS DE REGRESIÓN

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

1.3.PRUEBAS DE COMPATIBILIDAD

Información General	
Identificador de caso de uso:	WEB-001
Nombre de caso de uso:	APLICACIÓN WEB
Descripción Prueba:	Aplicación en la web

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Responsable:	<Ismael Luna Alvarez>		
Prerrequisitos			
Ninguno			
Descripción de Casos de Prueba			
Caso: Comprobamos que todo funcione en la versión web			
Instrucciones de Prueba			
1. Accedemos a la versión web			
2. Comprobamos que todas las funciones de la aplicación funcionan perfectamente en la versión web			
Escenarios de prueba		Coincide (Si/No)	
Respuesta esperada de la aplicación			
1. Se puede acceder a la versión web		SI	
2. Todas las funciones de la aplicación funcionan correctamente		SI	
Criterios de Aceptación			
1. La funcionalidad de la aplicación funciona a la perfección en la versión de escritorio			

1.4.PRUEBAS DE SEGURIDAD

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

1.5.PRUEBAS DE STRESS

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

1.6.PRUEBA DE USABILIDAD

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

1.7.PRUEBAS DE INTERNACIONALIZACIÓN

Información General	
Identificador de caso de uso:	IDIOMA-001
Nombre de caso de uso:	CAMBIO DE IDIOMA

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

Descripción Prueba:	Cambio de idioma	
Responsable:	<Ismael Luna Alvarez>	
Prerrequisitos		
Ninguno		
Descripción de Casos de Prueba		
Caso: Leemos los juegos del listado de favoritos		
Instrucciones de Prueba		
6. Abrir el menú lateral		
3. Pulsar el botón toogle de cambiar de idioma		
Escenarios de prueba	Coincide (Si/No)	
Respuesta esperada de la aplicación		
2. Existe un botón para cambiar el idioma de la aplicación	SI	
3. Al pulsar el botón de cambiar el idioma de la aplicación el idioma de la interfaz se cambia al seleccionado (En este caso cambia entre ingles y español)	SI	
Criterios de Aceptación		
2. El botón toogle de cambio de idioma cambia la interfaz entera de la aplicación poniéndola en el idioma indicado		

1.8.OTRAS PRUEBAS

	PLAN DE PRUEBAS	
--	------------------------	--

2. RESUMEN ESTADO

Información General	
Pruebas que cambiar	Posibles cambios
LECTURA-002	Que las cards del listado de favoritos también muestren un modal con la información que contiene para que así no tengas que volver al listado original
CREACION-002	Cuando abres el modal del juego, si ya esta en la lista de favoritos deshabilitar el botón de añadir a favoritos o poner una etiqueta que indique que ya ha sido añadido previamente
MENU-001	Si sales de la aplicación con el menú lateral abierto que antes de salir de la aplicación el menú se cierre para que así cuando vuelvas a entrar en la aplicación, entres directamente a la pantalla principal