Interpool

Modelo de Casos de Prueba

Versión 12.1

Historia de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 29/09/10 | 8.0 | Creación del documento | Alejandro García |
| 02/10/10 | 8.1 | Revisión de SQA | Javier Madeiro |
| 15/10/10 | 10.0 | Ajuste en el Documento | Alejandro García |
| 16/10/10 | 10.1 | Revisión de SQA | Javier Madeiro |
| 30/10/10 | 12.0 | Ajustes en el Documento | Alejandro García |
| 31/10/10 | 12.1 | Revisión de SQA | Javier Madeiro |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Responsable de verificación:** Alejandro García.

Contenido

[1. Casos y procedimientos de Pruebas Unitarias 5](#_Toc276297096)

[1.1. Caso de Uso: Login 5](#_Toc276297097)

[1.2. Caso de Uso: Iniciar Iteración 5](#_Toc276297098)

[1.3. Caso de Uso: Interrogar Personaje 5](#_Toc276297099)

[1.4. Caso de Uso: Obtener ciudades 5](#_Toc276297100)

[1.5. Caso de Uso: Seleccionar Ciudad a viajar 5](#_Toc276297101)

[1.6. Caso de Uso: Listar Sospechosos 5](#_Toc276297102)

[1.7. Caso de Uso: Filtrar Sospechosos 5](#_Toc276297103)

[1.8. Caso de Uso: Emitir orden de arresto 5](#_Toc276297104)

[1.9. Caso de Uso: Arrestar Sospechoso 5](#_Toc276297105)

[1.10. Caso de Uso: Ver Ayuda 5](#_Toc276297106)

[1.11. Caso de Uso: Cambiar Lenguaje 5](#_Toc276297107)

[1.12. Caso de Uso: Abandonar Juego 5](#_Toc276297108)

[1.13. Caso de Uso: Actualizar Datos Ciudades 5](#_Toc276297109)

[1.14. Caso de Uso: Actualizar Datos Informantes 5](#_Toc276297110)

[1.15. Caso de Uso: Guardar Estado 5](#_Toc276297111)

[2. Procedimientos de Pruebas de Integración 5](#_Toc276297112)

[3. Casos y procedimientos de Pruebas del Sistema 6](#_Toc276297113)

[3.1. Login 6](#_Toc276297114)

[3.1.1. Flujo de eventos principal 6](#_Toc276297115)

[3.1.2. Flujos de eventos alternativos 6](#_Toc276297116)

[3.1.3. Escenarios 6](#_Toc276297117)

[3.1.4. Planilla de Condiciones 6](#_Toc276297118)

[3.1.5. Casos de prueba 6](#_Toc276297119)

[3.2. Iniciar Iteración 7](#_Toc276297120)

[3.2.1. Flujo de eventos principal 7](#_Toc276297121)

[3.2.2. Flujos de eventos alternativos 7](#_Toc276297122)

[3.2.3. Escenarios 7](#_Toc276297123)

[3.2.4. Planilla de Condiciones 7](#_Toc276297124)

[3.2.5. Casos de prueba 7](#_Toc276297125)

[3.3. Interrogar personajes 8](#_Toc276297126)

[3.3.1. Flujo de eventos principal 8](#_Toc276297127)

[3.3.2. Flujos de eventos alternativos 8](#_Toc276297128)

[3.3.3. Escenarios 8](#_Toc276297129)

[3.3.4. Planilla de Condiciones 8](#_Toc276297130)

[3.3.5. Casos de prueba 9](#_Toc276297131)

[3.4. Obtener Ciudades. 10](#_Toc276297132)

[3.4.1. Flujo de eventos principal 10](#_Toc276297133)

[3.4.2. Flujos de eventos alternativos 10](#_Toc276297134)

[3.4.3. Escenarios 10](#_Toc276297135)

[3.4.4. Planilla de Condiciones 10](#_Toc276297136)

[3.4.5. Casos de prueba 10](#_Toc276297137)

[3.5. Seleccionar Ciudad a viajar. 11](#_Toc276297138)

[3.5.1. Flujo de eventos principal 11](#_Toc276297139)

[3.5.2. Flujos de eventos alternativos 11](#_Toc276297140)

[3.5.3. Escenarios 11](#_Toc276297141)

[3.5.4. Planilla de Condiciones 11](#_Toc276297142)

[3.5.5. Casos de prueba 11](#_Toc276297143)

[3.6. Listar sospechosos 12](#_Toc276297144)

[3.6.1. Flujo de eventos principal 12](#_Toc276297145)

[3.6.2. Flujos de eventos alternativos 12](#_Toc276297146)

[3.6.3. Escenarios 12](#_Toc276297147)

[3.6.4. Planilla de Condiciones 12](#_Toc276297148)

[3.6.5. Casos de prueba 12](#_Toc276297149)

[3.6.6. Filtrar sospechosos 13](#_Toc276297150)

[3.6.7. Flujo de eventos principal 13](#_Toc276297151)

[3.6.8. Flujos de eventos alternativos 13](#_Toc276297152)

[3.6.9. Escenarios 13](#_Toc276297153)

[3.6.10. Planilla de Condiciones 13](#_Toc276297154)

[3.6.11. Casos de prueba 13](#_Toc276297155)

[3.7. Emitir Orden de Arresto 14](#_Toc276297156)

[3.7.1. Flujo de eventos principal 14](#_Toc276297157)

[3.7.2. Flujos de eventos alternativos 14](#_Toc276297158)

[3.7.3. Escenarios 14](#_Toc276297159)

[3.7.4. Planilla de Condiciones 14](#_Toc276297160)

[3.7.5. Casos de prueba 14](#_Toc276297161)

[3.8. Arrestar sospechoso 15](#_Toc276297162)

[3.8.1. Flujo de eventos principal 15](#_Toc276297163)

[3.8.2. Flujos de eventos alternativos 15](#_Toc276297164)

[3.8.3. Escenarios 15](#_Toc276297165)

[3.8.4. Planilla de Condiciones 15](#_Toc276297166)

[3.8.5. Casos de prueba 16](#_Toc276297167)

[3.9. Ver Ayuda 17](#_Toc276297168)

[3.9.1. Flujo de eventos principal 17](#_Toc276297169)

[3.9.2. Flujos de eventos alternativos 17](#_Toc276297170)

[3.9.3. Escenarios 17](#_Toc276297171)

[3.9.4. Planilla de Condiciones 17](#_Toc276297172)

[3.9.5. Casos de prueba 18](#_Toc276297173)

[3.10. Cambiar Lenguaje 19](#_Toc276297174)

[3.10.1. Flujo de eventos principal 19](#_Toc276297175)

[3.10.2. Flujos de eventos alternativos 19](#_Toc276297176)

[3.10.3. Escenarios 19](#_Toc276297177)

[3.10.4. Planilla de Condiciones 19](#_Toc276297178)

[3.10.5. Casos de prueba 19](#_Toc276297179)

[3.11. Salir 20](#_Toc276297180)

[3.11.1. Flujo de eventos principal 20](#_Toc276297181)

[3.11.2. Flujos de eventos alternativos 20](#_Toc276297182)

[3.11.3. Escenarios 20](#_Toc276297183)

[3.11.4. Planilla de Condiciones 20](#_Toc276297184)

[3.11.5. Casos de prueba 20](#_Toc276297185)

[3.12. Actualizar Datos Ciudades 21](#_Toc276297186)

[3.12.1. Flujo de eventos principal 21](#_Toc276297187)

[3.12.2. Flujos de eventos alternativos 21](#_Toc276297188)

[3.12.3. Escenarios 21](#_Toc276297189)

[3.12.4. Planilla de Condiciones 21](#_Toc276297190)

[3.12.5. Casos de prueba 21](#_Toc276297191)

[3.13. Actualizar Datos Famosos 22](#_Toc276297192)

[3.13.1. Flujo de eventos principal 22](#_Toc276297193)

[3.13.2. Flujos de eventos alternativos 22](#_Toc276297194)

[3.13.3. Escenarios 22](#_Toc276297195)

[3.13.4. Planilla de Condiciones 22](#_Toc276297196)

[3.13.5. Casos de prueba 22](#_Toc276297197)

[3.14. Guardar Estado 23](#_Toc276297198)

[3.14.1. Flujo de eventos principal 23](#_Toc276297199)

[3.14.2. CU Flujos de eventos alternativos 23](#_Toc276297200)

[3.14.3. Escenarios 23](#_Toc276297201)

[3.14.4. Planilla de Condiciones 23](#_Toc276297202)

[3.14.5. Casos de prueba 23](#_Toc276297203)

[3.15. Gran Sospechoso 24](#_Toc276297204)

[3.15.1. Flujo de eventos principal 24](#_Toc276297205)

[3.15.2. Flujos de eventos alternativos 24](#_Toc276297206)

[3.15.3. Escenarios 24](#_Toc276297207)

[3.15.4. Planilla de Condiciones 24](#_Toc276297208)

[3.15.5. Casos de prueba 24](#_Toc276297209)

[3.16. Tiempo 25](#_Toc276297210)

[3.16.1. Flujo de eventos principal 25](#_Toc276297211)

[3.16.2. Flujos de eventos alternativos 25](#_Toc276297212)

[3.16.3. Escenarios 25](#_Toc276297213)

[3.16.4. Planilla de Condiciones 25](#_Toc276297214)

[3.16.5. Casos de prueba 26](#_Toc276297215)

[3.17. Requerimientos No funcionales 26](#_Toc276297216)

[3.17.1. Demora en la velocidad de respuesta 26](#_Toc276297217)

[3.17.2. Interfaz amigable, vistosa e intuitiva 26](#_Toc276297218)

[4. Procedimientos de prueba de Documentos 26](#_Toc276297219)

1. Casos y procedimientos de Pruebas Unitarias

A continuación se listan los casos de uso que se implementarán en las siguientes semanas. Se realizarán pruebas unitarias sobre todos ellos y se elaborarán informes sobre las mismas.

* 1. Caso de Uso: Login

Implementador: Vicente Acosta.

* 1. Caso de Uso: Iniciar Iteración

Implementadores: Martín Taruselli, Diego Ricca, Ignacio Infante.

* 1. Caso de Uso: Interrogar Personaje

Implementador: Ignacio Infante.

* 1. Caso de Uso: Obtener ciudades

Implementador: Ignacio Infante.

* 1. Caso de Uso: Seleccionar Ciudad a viajar

Implementador: Ignacio Infante.

* 1. Caso de Uso: Listar Sospechosos

Implementador: Federico Andrade.

* 1. Caso de Uso: Filtrar Sospechosos

Implementador: Federico Andrade.

* 1. Caso de Uso: Emitir orden de arresto

Implementadores: Martín Taruselli, Diego Ricca, Ignacio Infante.

* 1. Caso de Uso: Arrestar Sospechoso

Implementador: Martín Taruselli, Diego Ricca, Ignacio Infante.

* 1. Caso de Uso: Ver Ayuda

Implementador: José Cordero.

* 1. Caso de Uso: Cambiar Lenguaje

Implementador: Leticia Vilariño.

* 1. Caso de Uso: Abandonar Juego

Implementadores: Martín Taruselli, Diego Ricca, Ignacio Infante.

* 1. Caso de Uso: Actualizar Datos Ciudades

Implementadores: Federico Trinidad, Federico Andrade, Vicente Acosta.

* 1. Caso de Uso: Actualizar Datos Informantes

Implementadores: Federico Trinidad, Federico Andrade, Vicente Acosta.

* 1. Caso de Uso: Guardar Estado

Implementadores: Martín Taruselli, Diego Ricca, Ignacio Infante.

1. Procedimientos de Pruebas de Integración

Aún no están definidas las pruebas de integración que se harán en la iteración.

1. Casos y procedimientos de Pruebas del Sistema
   1. Login

El caso de uso comienza cuando el usuario indica que quiere loguearse a la aplicación para esto el sistema lo redirecciona a la página de login del Facebook, y una vez que se loguea en Facebook, el sistema retorna a la pantalla principal del juego Interpool.

* + 1. Flujo de eventos principal

1. El Usuario indica que quiere loguerse en el juego.
2. El Sistema abre un navegador web con el login de Facebook.
3. El usuario se loguea en Facebook.
4. El sistema retorna a la pantalla principal.
5. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

*3A. Fallo en la conexión.*

3A1. El Sistema indica con error que no se pudo conectar con “Facebook”.

3A2. Fin de CU.

* + 1. Escenarios

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Login | Flujo principal |  |
| E2– Fallo en la conexión con el servidor de Facebook | Flujo principal | 3A |
| E3- Fallo en el celular (se queda sin batería, se apaga, etc.) |  |  |

* + 1. Planilla de Condiciones

|  |  |
| --- | --- |
| **Condición** | **Detalles** |
| C1 | Presionar “Jugar” |

* + 1. Casos de prueba

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Salida Esperada** | **Casos** |
| E1 – C1 | El usuario se loguea correctamente. | Login |
| E2 | Se despliega un mensaje indicando el fallo en la conexión y se le pide al usuario que lo reintente nuevamente. | Login |
| E3 | Se sale del juego. | Login |

* 1. Iniciar Iteración

Se inicia la iteración del juego. Se cargan los datos necesarios para la iteración: los posibles sospechosos, las ciudades a las que deberá viajar, los famosos que deberá interrogar y las pistas que darán los mismos.

* + 1. Flujo de eventos principal

1. El Usuario indica que quiere comenzar una nueva iteración del juego.
2. El Sistema arma el plan de juego. Crea los escenarios con la información de la ciudad, los personajes y las pistas que van a dar cada uno.
3. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

*2A. Fallo en la conexión.*

3A1. El Sistema indica con error que no se pudo conectar con “Facebook”.

3A2. Fin de CU.

* + 1. Escenarios

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Iniciar iteración | Flujo principal |  |
| E2– Fallo en la conexión con el servidor de Facebook | Flujo principal | 2A |
| E3- Fallo en el celular (se queda sin batería, se apaga, etc.) |  |  |

* + 1. Planilla de Condiciones

|  |  |
| --- | --- |
| **Condición** | **Detalles** |
| C1 | Presionar “Jugar” |

* + 1. Casos de prueba

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Salida Esperada** | **Casos** |
| E1 – C1 | El Sistema guarda el plan de juego, los escenarios, los personajes, y las pistas. | Iniciar iteración |
| E2 | Se despliega un mensaje indicando el fallo en la conexión y se le pide al usuario que lo reintente nuevamente. | Iniciar iteración |
| E3 | Se sale del juego. | Iniciar iteración |

* 1. Interrogar personajes

El Usuario elige uno de las tres opciones (diario, laptop, Mobile) para interrogar a un personaje, el cual le dará, o no, una pista con datos del sospechoso y característica de la próxima ciudad a donde deberá ir a buscar más pistas. El Usuario podrá interrogar al personaje las veces que quiera.

* + 1. Flujo de eventos principal

1. El Usuario selección una de las tres opciones para interrogar a un personaje.
2. El Sistema despliega en pantalla la pista.
3. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

2A. Si estoy en la última ciudad y es el segundo personaje.

2A1. El Sistema dispara el caso de uso arrestar sospechoso.

2A2. Fin CU.

G1. El Usuario elige volver a la pantalla anterior

G11. Retorna a la pantalla principal.

* + 1. Escenarios

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Interrogar Personajes. | Flujo principal |  |
| E2– Interrogar al segundo personaje en la última ciudad. | Flujo principal | 2A |
| E3- Fallo en el celular (se queda sin batería, se apaga, etc.) |  |  |
| E4- Volver a pantalla anterior | Flujo principal | G1 |

* + 1. Planilla de Condiciones

|  |  |
| --- | --- |
| **Condición** | **Detalles** |
| C1 | Presionar “Laptop” |
| C2 | Presionar “Diario” |
| C3 | Presionar “Celular” |

* + 1. Casos de prueba

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Salida Esperada** | **Casos** |
| E1 – Ci  con i={1,2,3} | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje. | Interrogar Personajes |
| E1 – Ci – Cj  con i<>j  i={1,2,3}  j={1,2,3} | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje distinta a la primera pista. | Interrogar Personajes |
| E1 – Ci – Ci  con i={1,2,3} | Se le mostrarán al usuario la misma pista brindada anteriormente. | Interrogar Personajes |
| E1 – Ci – Cj - Ck  con i<>j  i={1,2,3}  j={1,2,3}  k={1,2,3} | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje distinta a la primera pista y segunda pista. | Interrogar Personajes |
| E2 – Ci  con i={1,2,3} | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje. | Interrogar Personajes |
| E2 – Ci – Cj  con i<>j  i={1,2,3}  j={1,2,3} | Se dispara el caso de uso arrestar sospechoso. | Interrogar Personajes |
| E3 | Se sale del juego. | Interrogar Personajes |
| E4 | Se retorna a la pantalla anterior | Interrogar Personajes |

* 1. Obtener Ciudades.

Determina las 3 ciudades a las que podrá viajar el Usuario en busca del sospechoso.

* + 1. Flujo de eventos principal

1. El Usuario solicita las ciudades posibles para viajar.
2. El Sistema despliega un mapa en el cual se marcarán la ubicación de las posibles 3 ciudades a viajar. Solamente una de estas se corresponde con las pistas brindadas por los personajes, las restantes 2 ciudades no deben tener nada en común con las pistas. Y ninguna de las tres ciudades es la que el personaje esta actualmente.
3. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

G1. El Usuario elige volver a la pantalla anterior

G11. Retorna a la pantalla principal.

* + 1. Escenarios

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Obtener Ciudades. | Flujo principal |  |
| E2- Fallo en el celular (se queda sin batería, se apaga, etc.) |  |  |
| E3- Volver a pantalla anterior | Flujo principal | G1 |

* + 1. Planilla de Condiciones

|  |  |
| --- | --- |
| **Condición** | **Detalles** |
| C1 | Presionar “Mundo” |

* + 1. Casos de prueba

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Salida Esperada** | **Casos** |
| E1 – C1 | Se le mostrarán al usuario tres ciudades distintas entre si y distintas cada una a la ciudad actual. | Obtener Ciudades |
| E2 | Se sale del juego. | Obtener Ciudades |
| E3 | Se retorna a la pantalla anterior. | Obtener Ciudades |

* 1. Seleccionar Ciudad a viajar.

El Usuario elige una de las 3 ciudades para viajar en busca del sospechoso. Esta acción consume tiempo del juego, este tiempo depende de la distancia en la que se encuentran las ciudades en el mapa.

* + 1. Flujo de eventos principal

1. Incluye el Caso de Uso: Obtener ciudades.
2. El Usuario selecciona una ciudad de las ciudades obtenidas.
3. El Sistema despliega en pantalla una animación indicando que viajara hacia esa ciudad, para seguir buscando más pistas.
4. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

3A. El Usuario escoge una ciudad incorrecta.

3A1. El Sistema despliega un mensaje indicando que escogió un destino incorrecto.

3A2. Vuelvo a 1.

G1. El Usuario elige volver a la pantalla anterior

G11. Retorna a la pantalla principal.

* + 1. Escenarios

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Viajar | Flujo principal |  |
| E2– Viajar erróneamente. | Flujo principal | 3A |
| E3- Fallo en el celular (se queda sin batería, se apaga, etc.) |  |  |
| E4- Volver a pantalla anterior | Flujo principal | G1 |

* + 1. Planilla de Condiciones

|  |  |
| --- | --- |
| **Condición** | **Detalles** |
| C1 | Presionar “Viajar” |

* + 1. Casos de prueba

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Salida Esperada** | **Casos** |
| E1 – C1 | Se viaja a la ciudad correcta. | Seleccionar ciudad a viajar |
| E2 – C1 | El Sistema despliega un mensaje indicando que escogió un destino incorrecto | Seleccionar ciudad a viajar |
| E3 | Se sale del juego. | Seleccionar ciudad a viajar |
| E4 | Se retorna a la pantalla anterior. | Seleccionar ciudad a viajar |

* 1. Listar sospechosos

Se lista los sospechosos que se tienen hasta el momento.

* + 1. Flujo de eventos principal

1. El Usuario selecciona la opción listar sospechosos.
2. El Sistema despliega en pantalla una lista con los nombres de los sospechosos que se tienen hasta el momento. Seleccionados entre los contactos de Facebook del jugador. Estos contactos deberán estar cargados previamente por el caso de uso “IniciarIteración”.
3. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

G1. El Usuario elige volver a la pantalla anterior

G11. Retorna a la pantalla principal.

* + 1. Escenarios

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Listar Sospechosos | Flujo principal |  |
| E2- Fallo en el celular (se queda sin batería, se apaga, etc.) |  |  |
| E3- Volver a pantalla anterior | Flujo principal | G1 |

* + 1. Planilla de Condiciones

|  |  |
| --- | --- |
| **Condición** | **Detalles** |
| C1 | Presionar “Fichero” |

* + 1. Casos de prueba

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Salida Esperada** | **Casos** |
| E1 – C1 | El sistema despliega en pantalla una lista con los sospechosos, mostrando su Nombre, su foto de perfil de Facebook e información traída de Facebook | Listar Sospechosos |
| E2 | Se sale del juego. | Listar Sospechosos |
| E3 | Se retorna a la pantalla anterior. | Listar Sospechosos |

* + 1. Filtrar sospechosos

Se lista los sospechosos con las características ingresadas por el Usuario como filtro.

* + 1. Flujo de eventos principal

1. Incluye Caso de Uso: Listar sospechosos
2. El Usuario ingresa características del sospechoso en el formulario de búsqueda y selecciona la opción filtrar.
3. El Sistema despliega en pantalla una lista con los nombres de los sospechosos que se tienen filtrando los sospechosos dados las características ingresadas en el formulario de búsqueda hasta el momento.
4. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

*3A. No existen Sospechoso con los filtros ingresados.*

3A1. El Sistema despliega un mensaje indicando que no hay sospechosos que cumplan con los filtros ingresados.

3A2. Vuelve a 1.

G1. El Usuario elige volver a la pantalla anterior

G11. Retorna a la pantalla principal.

* + 1. Escenarios

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Filtrar Sospechosos. | Flujo principal |  |
| E2– No hay Sospechosos | Flujo principal | 2A |
| E3- Fallo en el celular (se queda sin batería, se apaga, etc.) |  |  |
| E4- Volver a pantalla anterior | Flujo principal | G1 |

* + 1. Planilla de Condiciones

|  |  |
| --- | --- |
| **Condición** | **Detalles** |
| C1 | Presionar “Buscar” |

* + 1. Casos de prueba

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Salida Esperada** | **Casos** |
| E1 – C1 | El sistema despliega en pantalla unos combobox para las diferentes categorías (Información traída de Facebook). | Filtrar Sospechosos |
| E2 – C1 | El Sistema despliega un mensaje indicando que no hay sospechosos que cumplan con los filtros ingresados | Filtrar Sospechosos |
| E3 | Se sale del juego. | Filtrar Sospechosos |
| E4 | Se retorna a la pantalla anterior. | Filtrar Sospechosos |

* 1. Emitir Orden de Arresto

Se emite la orden de arresto para poder arrestar al sospechoso posteriormente.

* + 1. Flujo de eventos principal

1. Incluye Caso de Uso: Filtrar sospechosos
2. El Usuario elige un sospechoso para emitirle la orden de arresto entre los sospechosos filtrados.
3. El sistema le pregunta al usuario si ésta seguro de emitir la orden.
4. El usuario acepta.
5. El Sistema emite la orden de arresto.
6. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

*4A.* El usuario responde que no*.*

4A1. Vuelve a 1.

G1. El Usuario elige volver a la pantalla anterior

G11. Retorna a la pantalla principal.

* + 1. Escenarios

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Emitir orden de arresto. | Flujo principal |  |
| E2– Cancela la orden de arresto. | Flujo principal | 4A |
| E3- Fallo en el celular (se queda sin batería, se apaga, etc.) |  |  |
| E4- Volver a pantalla anterior | Flujo principal | G1 |

* + 1. Planilla de Condiciones

|  |  |
| --- | --- |
| **Condición** | **Detalles** |
| C1 | Presionar “Emitir orden de arresto” |
| C2 | Presionar “Confirmar” |
| C3 | Presionar “Cancelar” |

* + 1. Casos de prueba

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Salida Esperada** | **Casos** |
| E1 – C1 – C2 | Se emite la orden de arresto. | Emitir Orden de Arresto |
| E2 – C1 – C3 | No se emite la orden de arresto. | Emitir Orden de Arresto |
| E3 | Se sale del juego. | Emitir Orden de Arresto |
| E4 | Se retorna a la pantalla anterior. | Emitir Orden de Arresto |

* 1. Arrestar sospechoso

El sospechoso es arrestado.

* + 1. Flujo de eventos principal

1. El Usuario elige al segundo personaje para interrogarlo.
2. El Sistema muestra un mensaje indicando que se atrapo al sospechoso y ha ganado el juego.
3. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

*4A. El sospechoso no es el correcto.*

4A1. El Sistema muestra un mensaje indicando que el sospechoso es incorrecto y el usuario pierde el juego.

4A2. Retorna a la pantalla principal.

*4B. La orden de arresto no fue emitida.*

4B1. El Sistema muestra un mensaje indicando que no se ha emitido la orden de arresto y no se ha podido arrestar al sospechoso. El usuario pierde el juego.

4B2. Retorna a la pantalla principal.

G1. El Usuario elige volver a la pantalla anterior

G11. Retorna a la pantalla principal.

* + 1. Escenarios

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Arrestar Sospechoso Correcto. | Flujo principal |  |
| E2– Arrestar Sospechoso Incorrecto. | Flujo principal | 4A |
| E3– Orden de arresto no fue emitida. | Flujo principal | 4B |
| E4- Fallo en el celular (se queda sin batería, se apaga, etc.) |  |  |
| E5- Volver a pantalla anterior | Flujo principal | G1 |

* + 1. Planilla de Condiciones

|  |  |
| --- | --- |
| **Condición** | **Detalles** |
| C1 | Arrestar al sospechoso |

* + 1. Casos de prueba

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Salida Esperada** | **Casos** |
| E1 – C1 | Se arresta al sospechoso. | Arrestar sospechoso. |
| E2 – C1 | Se muestra un mensaje indicando que el sospechoso es incorrecto y el usuario pierde el juego. | Arrestar sospechoso. |
| E3 – C1 | El Sistema muestra un mensaje indicando que no se ha emitido la orden de arresto y no se ha podido arrestar al sospechoso. El usuario pierde el juego. | Arrestar sospechoso. |
| E2 | Se sale del juego. | Emitir Orden de Arresto |
| E3 | Se retorna a la pantalla anterior. | Emitir Orden de Arresto |

* 1. Ver Ayuda

El Sistema deberá brindar ayuda on-line acerca del juego.

* + 1. Flujo de eventos principal

1. El Usuario selecciona la opción ayuda.
2. El Sistema despliega en pantalla un mensaje consultando al cliente acerca de que tema tiene dudas.
3. El Usuario ingresa palabras claves para la consulta.
4. El Sistema despliega un mensaje con información acerca la consulta.
5. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

*4A. El Usuario ingresa un tema no contenido en la ayuda.*

4A1. El Sistema despliega un mensaje indicando que no encontró información acerca de la consulta ingresada.

4A2. Fin de CU.

G1. El Usuario elige volver a la pantalla anterior

G11. Retorna a la pantalla principal.

* + 1. Escenarios

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Ver Ayuda | Flujo principal |  |
| E2– No se encontró información. | Flujo principal | 4A |
| E3- Fallo en el celular (se queda sin batería, se apaga, etc.) |  |  |
| E4- Volver a pantalla anterior | Flujo principal | G1 |

* + 1. Planilla de Condiciones

|  |  |
| --- | --- |
| **Condición** | **Detalles** |
| C1 | Presionar “Ver Ayuda” |
| C2 | El usuario ingresa un tema para obtener ayuda. |

* + 1. Casos de prueba

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Salida Esperada** | **Casos** |
| E1 – C1 | Se despliega la pantalla principal del menú de ayuda | Ver Ayuda. |
| E1 – C1 – C2 | Se despliega en pantalla la ayuda acerca de la consulta ingresada. | Ver Ayuda. |
| E2 – C1 | Se despliega la pantalla principal del menú de ayuda | Ver Ayuda. |
| E2 – C1 – C2 | Se despliega un mensaje indicando que no encontró información acerca de la consulta ingresada. | Ver Ayuda. |
| E3 | Se sale del juego. | Ver Ayuda. |
| E4 | Se retorna a la pantalla anterior. | Ver Ayuda. |

* 1. Cambiar Lenguaje

El Usuario indica que quiere cambiar el idioma del juego, el Sistema cambia el idioma de la interface gráfica a español o inglés.

Las pistas siempre van a estar en español, solo se cambiará el idioma de la interface gráfico.

* + 1. Flujo de eventos principal

1. El Usuario selecciona la opción cambiar idioma.
2. El Sistema despliega en pantalla las opciones “español” e “inglés”.
3. El Usuario elige el idioma español.
4. El Sistema cambia la interfaz gráfica a español.
5. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

*3A. El Usuario elige el idioma inglés.*

3A1. El Usuario elige el idioma inglés.

3A2. El Sistema cambia la interface gráfica a inglés.

3A3. Fin de CU.

G1. El Usuario elige volver a la pantalla anterior

G11. Retorna a la pantalla principal.

* + 1. Escenarios

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Cambiar Idioma a Español. | Flujo principal |  |
| E2- Cambiar Idioma a Ingles. | Flujo principal | 3A |
| E3- Fallo en el celular (se queda sin batería, se apaga, etc.) |  |  |
| E4- Volver a pantalla anterior | Flujo principal | G1 |

* + 1. Planilla de Condiciones

|  |  |
| --- | --- |
| **Condición** | **Detalles** |
| C1 | Presionar “Cambiar Idioma” |

* + 1. Casos de prueba

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Salida Esperada** | **Casos** |
| E1 – C1 | La interfaz gráfica del Sistema queda en el idioma Español | Cambiar Lenguaje. |
| E2 – C1 | La interfaz gráfica del Sistema queda en el idioma Inglés. | Cambiar Lenguaje. |
| E3 | Se sale del juego. | Cambiar Lenguaje. |
| E4 | Se retorna a la pantalla anterior. | Cambiar Lenguaje. |

* 1. Salir

El Usuario sale del Sistema.

* + 1. Flujo de eventos principal

1. El Usuario solicita salir del juego.
2. El Sistema muestra un mensaje de despedida, preguntando si realmente desea abandonar el juego.
3. El Usuario elige la opción “Si”
4. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

*3A. El Usuario cancela la operación Salir.*

3A1. El Usuario elige la opción “No”.

3A2. El Sistema vuelve a mostrar la pantalla principal.

3A3. Fin de CU.

G1. El Usuario elige volver a la pantalla anterior

G11. Retorna a la pantalla principal.

* + 1. Escenarios

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Salir. | Flujo principal |  |
| E2- Cancelar Salir. | Flujo principal | 3A |
| E3- Fallo en el celular (se queda sin batería, se apaga, etc.) |  |  |
| E4- Volver a pantalla anterior | Flujo principal | G1 |

* + 1. Planilla de Condiciones

|  |  |
| --- | --- |
| **Condición** | **Detalles** |
| C1 | Presionar “Salir” |

* + 1. Casos de prueba

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Salida Esperada** | **Casos** |
| E1 – C1 | Se sale del juego. | Salir. |
| E2 – C1 | Se mantiene en la pantalla principal. | Salir. |
| E3 | Se sale del juego. | Salir. |
| E4 | Se retorna a la pantalla anterior. | Salir. |

* 1. Actualizar Datos Ciudades

Se obtienen por medio del buscador Bing, características de las ciudades para actualizar los datos del Sistema.

* + 1. Flujo de eventos principal

1. El administrador selecciona las ciudades que quiere actualizar y elige la opción “Actualizar Datos de Ciudades”.
2. El Sistema procesa la información y actualiza los datos de las ciudades seleccionadas.
3. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

*1A. Fallo en la conexión.*

1A1. El Sistema indica que existió un fallo en la conexión con Bing.

1A2. Retorna a la pantalla principal.

2A. Falta de datos de las ciudades

2A1. El Sistema indica con error que no se encontrar noticias recientes para la actualización de los datos.

2A2. Fin CU.

* + 1. Escenarios

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Actualizar Datos Ciudades | Flujo principal |  |
| E2- Fallo en la conexión. | Flujo principal | 1A |
| E3- Falta de datos de las Ciudades. | Flujo principal | 2A |

* + 1. Planilla de Condiciones

|  |  |
| --- | --- |
| **Condición** | **Detalles** |
| C1 | Presionar “Actualizar Datos de Ciudades” |

* + 1. Casos de prueba

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Salida Esperada** | **Casos** |
| E1 – C1 | Se actualizaron los Datos de Ciudades. | Actualizar Datos de Ciudades |
| E2 – C1 | El Sistema indica fallo en la conexión con Bing. | Actualizar Datos de Ciudades |
| E3 – C1 | El Sistema indica con error que no se encontrar noticias recientes para la actualización de los datos | Actualizar Datos de Ciudades |

* 1. Actualizar Datos Famosos

Se obtienen, por medio del buscador Bing, noticias de los famosos. Los que luego van a ser personajes de cada ciudad en el juego.

* + 1. Flujo de eventos principal

1. El administrador selecciona los famosos que quiere actualizar y elige la opción “Actualizar Datos de Famoso”.
2. El Sistema procesa la información y actualiza los datos de los famosos seleccionados.
3. Fin CU
   * 1. Flujos de eventos alternativos

*1A. Fallo en la conexión.*

1A1. El Sistema indica que existió un fallo en la conexión con Bing.

1A2. Retorna a la pantalla principal.

2A. Falta de datos de los famosos

2A1. El Sistema indica con error que no se encontrar noticias recientes para la actualización de los datos.

2A2. Fin CU.

* + 1. Escenarios

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Actualizar Datos Ciudades | Flujo principal |  |
| E2- Fallo en la conexión. | Flujo principal | 1A |
| E3- Falta de datos de los Famosos. | Flujo principal | 2A |

* + 1. Planilla de Condiciones

|  |  |
| --- | --- |
| **Condición** | **Detalles** |
| C1 | Presionar “Actualizar Datos de Famosos” |

* + 1. Casos de prueba

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Salida Esperada** | **Casos** |
| E1 – C1 | Se actualizaron los Datos de Famosos. | Actualizar Datos de Famosos |
| E2 – C1 | El Sistema indica fallo en la conexión con Bing. | Actualizar Datos de Famosos |
| E3 – C1 | El Sistema indica con error que no se encontrar noticias recientes para la actualización de los datos | Actualizar Datos de Famosos |

* 1. Guardar Estado

Se guarda el estado del juego hasta el momento.

* + 1. Flujo de eventos principal

1. El Usuario indica que quiere realizar otra actividad en el WP7 (ejemplo: buscar información, atender una llamada, etc.).
2. El Sistema guarda el estado del juego.
3. Fin CU.
   * 1. CU Flujos de eventos alternativos

*3A. Fallo en la conexión.*

3A1. El Sistema indica con error que no se pudo conectar con el “servidor”.

3A2. Fin de CU.

* + 1. Escenarios

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Guardar Estado. | Flujo principal |  |
| E2– Fallo en la conexión con el servidor. | Flujo principal | 2A |

* + 1. Planilla de Condiciones

|  |  |
| --- | --- |
| **Condición** | **Detalles** |
| C1 | Usuario indica que quiere realizar otra actividad en el WP7 |

* + 1. Casos de prueba

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Salida Esperada** | **Casos** |
| E1 – C1 | El Sistema guarda el estado del Usuario | Guardar Estado |
| E2 – C1 | El Sistema despliega un mensaje indicando que no hay sospechosos que cumplan con los filtros ingresados | Guardar Estado |

* 1. Gran Sospechoso

Luego en la tercera iteración el usuario buscará el sospechoso dentro de un grupo de Facebook llamado “El gran sospechoso nivel X”.

* + 1. Flujo de eventos principal

1. El usuario dentro de un grupo de Facebook llamado “El gran sospechoso nivel X” busca a “El gran sospechoso” en la tercera iteración.
2. El Sistema muestra un mensaje indicando que se atrapo al gran sospechoso y ha ganado el juego.
3. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

*2A. El gran sospechoso no es el correcto.*

2A1. El Sistema muestra un mensaje indicando que el gran sospechoso es incorrecto y el usuario pierde el juego.

2A2. Retorna a la pantalla principal.

* + 1. Escenarios

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Arrestar Gran Sospechoso correcto. | Flujo principal |  |
| E2- Arrestar Gran Sospechoso incorrecto. | Flujo principal | 2A |

* + 1. Planilla de Condiciones

|  |  |
| --- | --- |
| **Condición** | **Detalles** |
| C1 | Usuario se encuentra en la tercera iteración |

* + 1. Casos de prueba

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Salida Esperada** | **Casos** |
| E1 – C1 | Se arresta al gran sospechoso. | Gran Sospechoso |
| E2 – C1 | Se muestra un mensaje indicando que el gran sospechoso es incorrecto y el usuario pierde el juego. | Gran Sospechoso |

* 1. Tiempo

El jugador dispondrá de un tiempo máximo para atrapar al sospechoso. Este tiempo se consumirá en: viajes, preguntas a los personajes, filtro de sospechosos.

* + 1. Flujo de eventos principal

1. El Usuario viaja a una ciudad correcta.
2. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

1A. El Usuario viaja a una ciudad incorrecta.

1A1. Fin CU.

1B. El Usuario escoge Interrogar Personaje.

1B1. Fin CU.

1C. El Usuario escoge Filtrar Sospechoso.

1C1. Fin CU.

* + 1. Escenarios

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Transcurre el tiempo al viajar bien. | Flujo principal |  |
| E2- Transcurre el tiempo al viajar mal. | Flujo principal | 2A |
| E3- Transcurre el tiempo al Interrogar Personaje | Flujo principal |  |
| E4- Transcurre el tiempo al Filtrar Sospechoso | Flujo principal |  |

* + 1. Planilla de Condiciones

|  |  |
| --- | --- |
| **Condición** | **Detalles** |
| C1 | Transcurrir el tiempo. |

* + 1. Casos de prueba

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Salida Esperada** | **Casos** |
| E1 – C1 | Se pierde un tiempo (dependiendo del nivel) de viajar de una ciudad a la otra. | Tiempo |
| E2 – C1 | Se pierde un tiempo (dependiendo del nivel) de viajar de una ciudad a la otra, de volver a viajar de una ciudad a otra y de interrogar un personaje. | Tiempo |
| E3 – C1 | Se pierde un tiempo (dependiendo del nivel) de Interrogar un Personaje. | Tiempo |
| E4 – C1 | Se pierde un tiempo (dependiendo del nivel) de Filtrar un Sospechoso. | Tiempo |

* 1. Requerimientos No funcionales
     1. Demora en la velocidad de respuesta

Procedimiento de prueba

Se navegará por la aplicación y se probará que el sistema deberá ser tener un rendimiento alto en cuanto a velocidad de respuesta. No deberá demorar más de 15 segundos en arrancar a jugar. Aunque esto podría verse afectado por el ancho de banda disponible

* + 1. Interfaz amigable, vistosa e intuitiva

Procedimiento de prueba

Al igual que en el anterior se navegará por la aplicación de forma de corroborar que la misma cuente con una interfaz adecuada atractiva. Debido a que se trata de un juego es muy importante cumplir con los requisitos pedidos por el cliente.

1. Procedimientos de prueba de Documentos

Se revisará que los errores encontrados en verificaciones anteriores hayan sido corregidos.