Interpool

Reporte de pruebas

Versión 12.1

Historia de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 30/10/10 | 12.0 | Creación del documento | Alejandro García |
| 31/10/10 | 12.1 | Revisión de SQA | Javier Madeiro |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Responsable de verificación:** Alejandro García

Contenido

[1. Resultados de Pruebas del Sistema 3](#_Toc276297784)

[1.1. Interpool Versión 2.0 3](#_Toc276297785)

[1.1.1. Casos de prueba 3](#_Toc276297786)

[1.1.1.1. Login 3](#_Toc276297787)

[**1.1.1.2.** Iniciar Iteración 4](#_Toc276297788)

[**1.1.1.3.** Iniciar Iteración 5](#_Toc276297789)

[**1.1.1.4.** Obtener ciudades 7](#_Toc276297790)

[**1.1.1.5.** Seleccionar una Ciudad a viajar 8](#_Toc276297791)

[**1.1.1.6.** Listar Sospechoso 9](#_Toc276297792)

[**1.1.1.7.** Filtrar Sospechoso 10](#_Toc276297793)

[**1.1.1.8.** Emitir orden de Arresto 11](#_Toc276297794)

[**1.1.1.9.** Arrestar Sospechoso 12](#_Toc276297795)

[**1.1.1.10.** Cambiar Lenguaje 13](#_Toc276297796)

[**1.1.1.11.** Salir 14](#_Toc276297797)

[**1.1.1.12.** Guardar Estado 15](#_Toc276297798)

[2. Observaciones 16](#_Toc276297799)

1. Resultados de Pruebas del Sistema
   1. Interpool Versión 2.0
      1. Casos de prueba
         1. Login

**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.). |  |  |

**Condiciones**

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

**Pruebas realizadas**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Entrada** | **Salida Esperada** | **Salida obtenida** | **Nivel de aceptación** |
| E1 – C1 | Usuario = Alejandro García | El usuario se loguea correctamente. | El usuario se loguea correctamente. | Aprobado |
| E1 – C1 | Usuario = Ignacio Infante | El usuario se loguea correctamente. | El usuario NO se loguea correctamente. | No Aprobado |
|  |
| E2 |  | Se despliega un mensaje indicando el fallo en la conexión y se le pide al usuario que lo reintente nuevamente. | Se despliega un mensaje indicando el fallo en la conexión y se le pide al usuario que lo reintente nuevamente. | Aprobado |
| E3 |  | Se sale del juego. | Se sale del juego. | Aprobado |
|  |

* + - 1. Iniciar Iteración

**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.). |  |  |

**Condiciones**

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

**Pruebas realizadas**

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

* + - 1. Iniciar Iteración

**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 |

**Condiciones**

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

**Pruebas realizadas**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Entrada** | **Salida Esperada** | **Salida obtenida** | **Nivel de aceptación** |
| E1 – C1 | Ciudad actual de la iteración en el juego. | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje de la ciudad. | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje de la ciudad. | Aprobado |
| E1 – C2 | Ciudad actual de la iteración en el juego. | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje de la ciudad. | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje de la ciudad. | Aprobado |
| E1 – C3 | Ciudad actual de la iteración en el juego. | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje de la ciudad. | No se mostro pista. | Aprobado con observaciones |
| E1 – C1 – C2 | Ciudad actual de la iteración en el juego. | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje distinta a la primera pista. | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje distinta a la primera pista. | Aprobado |
| E1 – C1 – C3 | Ciudad actual de la iteración en el juego. | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje distinta a la primera pista. | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje distinta a la primera pista. | Aprobado |
| E1 – C2 – C3 | Ciudad actual de la iteración en el juego. | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje distinta a la primera pista. | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje distinta a la primera pista. | Aprobado |
| E1 – C1 – C1 | Ciudad actual de la iteración en el juego. | Se le mostrarán al usuario la misma pista brindada anteriormente. | Se le mostrarán al usuario la misma pista brindada anteriormente. | Aprobado |
| E1 – C1 – C1 | Ciudad actual de la iteración en el juego. | Se le mostrarán al usuario la misma pista brindada anteriormente. | Se le mostrarán al usuario la misma pista brindada anteriormente. | Aprobado |
| E1 – C2 – C2 | Ciudad actual de la iteración en el juego. | Se le mostrarán al usuario la misma pista brindada anteriormente. | Se le mostrarán al usuario la misma pista brindada anteriormente. | Aprobado |
| E1 – C3 – C3 | Ciudad actual de la iteración en el juego. | Se le mostrarán al usuario la misma pista brindada anteriormente. | Se le mostrarán al usuario la misma pista brindada anteriormente. | Aprobado |
| E1 – C1 – C2 – C3 | Ciudad actual de la iteración en el juego. | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje distinta a la primera pista y segunda pista. | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje distinta a la primera pista y segunda pista. | Aprobado |
| E2 – C1 | Ciudad actual de la iteración en el juego. | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje. | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje. | Aprobado |
| E2 – C2 | Ciudad actual de la iteración en el juego. | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje. | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje. | Aprobado |
| E2 – C3 | Ciudad actual de la iteración en el juego. | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje. | Se le mostrarán al usuario la pista dada por un personaje. | Aprobado |
| E2 – C1 – C2 | Ciudad actual de la iteración en el juego. | Se dispara el caso de uso arrestar sospechoso | Se dispara el caso de uso arrestar sospechoso | Aprobado |
| E2 – C1 – C3 | Ciudad actual de la iteración en el juego. | Se dispara el caso de uso arrestar sospechoso. | Se dispara el caso de uso arrestar sospechoso. | Aprobado |
| E2 – C2 – C3 | Ciudad actual de la iteración en el juego. | Se dispara el caso de uso arrestar sospechoso. | Se dispara el caso de uso arrestar sospechoso. | Aprobado |
| E3 | Se sale del juego. | Se sale del juego. | Se sale del juego. | Aprobado |
| E4 | Se retorna a la pantalla anterior. | Se retorna a la pantalla anterior. | Se retorna a la pantalla anterior. | Aprobado |

* + - 1. Obtener ciudades

**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 |

**Condiciones**

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

**Pruebas realizadas**

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

* + - 1. Seleccionar una Ciudad a viajar

**Escenarios**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Viajar. | Flujo principal |  |
| E3- Fallo en el celular (se queda sin batería, se apaga, etc.). |  |  |

**Condiciones**

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

**Pruebas realizadas**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Entrada** | **Salida Esperada** | **Salida obtenida** | **Nivel de aceptación** |
| E1 – C1 | Pantalla con tres Ciudades posibles a viajar. | Se viaja a la ciudad correcta. | Se viaja a la ciudad correcta. | Aprobado |
| E3 |  | Se sale del juego. | Se sale del juego. | Aprobado |
| E4 |  | Se retorna a la pantalla anterior. | Se retorna a la pantalla anterior. | Aprobado |

* + - 1. Listar Sospechoso

**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 |

**Condiciones**

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

**Pruebas realizadas**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Entrada** | **Salida Esperada** | **Salida obtenida** | **Nivel de aceptación** |
| 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 | No se muestra nada en pantalla. | No Aprobado |
| E2 |  | Se sale del juego. | Se sale del juego. | Aprobado |
| E3 |  | Se retorna a la pantalla anterior. | Se retorna a la pantalla anterior. | Aprobado |

* + - 1. Filtrar Sospechoso

**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 |

**Condiciones**

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

**Pruebas realizadas**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Entrada** | **Salida Esperada** | **Salida obtenida** | **Nivel de aceptación** |
| E1 – C1 | Pantalla de Listar sospechoso. | El sistema despliega en pantalla unos combobox para las diferentes categorías (Información traída de Facebook). | No se muestra en pantalla los combobox para las diferentes categorías (Información traída de Facebook). | No Aprobado |
| E2 – C1 | Pantalla de Listar sospechoso. | El Sistema despliega un mensaje indicando que no hay sospechosos que cumplan con los filtros ingresados. | No se muestra en pantalla los combobox para las diferentes categorías (Información traída de Facebook). | No Aprobado |
| E3 |  | Se sale del juego. | Se sale del juego. | Aprobado |
| E4 |  | Se retorna a la pantalla anterior. | Se retorna a la pantalla anterior. | Aprobado |

* + - 1. Emitir orden de Arresto

**Escenarios**

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

**Condiciones**

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

**Pruebas realizadas**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Entrada** | **Salida Esperada** | **Salida obtenida** | **Nivel de aceptación** |
| E1 – C1 – C2 |  | Se emite la orden de arresto. | No se encontró el botón de emitir orden de Arresto. | No Aprobado |
| E3 |  | Se sale del juego. | Se sale del juego. | Aprobado |
| E4 |  | Se retorna a la pantalla anterior. | Se retorna a la pantalla anterior. | Aprobado |

* + - 1. Arrestar Sospechoso

**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 |

**Condiciones**

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

**Pruebas realizadas**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Entrada** | **Salida Esperada** | **Salida obtenida** | **Nivel de aceptación** |
| E1 – C1 |  | Se arresta al sospechoso. | No se pudo emitir orden de arresto. | No Aprobado |
| E2 – C1 |  | Se muestra un mensaje indicando que el sospechoso es incorrecto y el usuario pierde el juego. | No se pudo emitir orden de arresto. | No Aprobado |
| 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. | 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. | Aprobado |
| E2 |  | Se sale del juego. | Se sale del juego. | Aprobado |
| E3 |  | Se retorna a la pantalla anterior. | Se retorna a la pantalla anterior. | Aprobado |

* + - 1. Cambiar Lenguaje

**Escenarios**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Cambiar Idioma a Español. | Flujo principal |  |
| E2- Cambiar Idioma a Ingles. | Flujo principal | 3A |

**Condiciones**

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

**Pruebas realizadas**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Entrada** | **Salida Esperada** | **Salida obtenida** | **Nivel de aceptación** |
| E1 – C1 | La interfaz gráfica del Sistema queda en el idioma Español. | La interfaz gráfica del Sistema queda en el idioma Español. | Algunas pantallas se encontró que la interfaz gráfica del Sistema no quedo en el idioma Español. | Aprobado con observaciones |
| E2 – C1 | La interfaz gráfica del Sistema queda en el idioma Inglés. | La interfaz gráfica del Sistema queda en el idioma Inglés. | Algunas pantallas se encontró que la interfaz gráfica del Sistema no quedo en el idioma Inglés. | Aprobado con observaciones |

* + - 1. Salir

**Escenarios**

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

**Condiciones**

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

**Pruebas realizadas**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Entrada** | **Salida Esperada** | **Salida obtenida** | **Nivel de aceptación** |
| E1 – C1 |  | Se sale del juego. | Se muestra un apantalla que no corresponde. | No Aprobado |
| E3 |  | Se sale del juego. | Se sale del juego. | Aprobado |
| E4 |  | Se retorna a la pantalla anterior. | Se retorna a la pantalla anterior. | Aprobado |

* + - 1. Guardar Estado

**Escenarios**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Guardar Estado. | Flujo principal. |  |

**Condiciones**

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

**Pruebas realizadas**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Entrada** | **Salida Esperada** | **Salida obtenida** | **Nivel de aceptación** |
| E1 – C1 |  | El Sistema guarda el estado del Usuario. | El Sistema guarda el estado del Usuario. | Aprobado |

1. Observaciones

Como resultado de estos errores, 8 de 53 casos de prueba resultaron No Aprobados mientras que 3 de 53 casos de prueba resultaron Aprobados con observaciones.

De los casos de pruebas No Aprobados solo uno se debió a una falla en la lógica (Login) mientras que el resto se debieron a fallas en la interface de Usuario.

De los casos de pruebas Aprobados con observaciones se debió uno al mostrar la pista que brindan los famosos mientras que las otras dos se debieron al cambio en el lenguaje del cual se encontraron 4 errores entre las distintas pantallas del juego.

La mayoría de los errores encontrados ya se solucionaron mientras que el error de logueo al Facebook aún se está trabajando para solucionarlo.