Interpool

Informe de Verificación del Sistema

Versión 13.1

Historia de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 07/11/10 | 13.0 | Creación de Documento | Alejandro García |
| 07/11/10 | 13.1 | Revisión de SQA | Javier Madeiro |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Contenido

[1. Resultados de Pruebas del Sistema 3](#_Toc276910253)

[1.1. Interpool Versión 2.0 3](#_Toc276910254)

[1.1.1. Casos de prueba 3](#_Toc276910255)

[1.1.1.1. Login 3](#_Toc276910256)

[1.1.1.2. Iniciar Iteración 4](#_Toc276910257)

[1.1.1.3. Interrogar Personajes 5](#_Toc276910258)

[1.1.1.4. Obtener ciudades 7](#_Toc276910259)

[1.1.1.5. Seleccionar una Ciudad a viajar 8](#_Toc276910260)

[1.1.1.6. Listar Sospechoso 9](#_Toc276910261)

[1.1.1.7. Filtrar Sospechoso 10](#_Toc276910262)

[1.1.1.8. Emitir orden de Arresto 11](#_Toc276910263)

[1.1.1.9. Arrestar Sospechoso 12](#_Toc276910264)

[1.1.1.10. Cambiar Lenguaje 13](#_Toc276910265)

[1.1.1.11. Salir 14](#_Toc276910266)

[1.1.1.12. Guardar Estado 15](#_Toc276910267)

[1.1.1.13. Gran Sospechoso 16](#_Toc276910268)

[1.1.1.14. Tiempo 17](#_Toc276910269)

[1.2. Requerimientos No funcionales 18](#_Toc276910270)

[1.2.1. Demora en el Inicio iteración 18](#_Toc276910271)

[1.2.2. Interfaz amigable, vistosa e intuitiva 18](#_Toc276910272)

[2. Métricas de pruebas cubiertas 18](#_Toc276910273)

[3. Métricas de pruebas cubiertas 18](#_Toc276910274)

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 se loguea correctamente. | 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. Interrogar Personajes

**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 una pista más la información de un personaje de esa ciudad brindada por ese mismo personaje. | Se le mostrarán al usuario una pista más la información de un personaje de esa ciudad brindada por ese mismo personaje sin poder distinguir la pista de la información. | Aprobado Con Observaciones |
| E1 – C2 | Ciudad actual de la iteración en el juego. | Se le mostrarán al usuario una pista más la información de un personaje de esa ciudad brindada por ese mismo personaje. | Se le mostrarán al usuario una pista más la información de un personaje de esa ciudad brindada por ese mismo personaje sin poder distinguir la pista de la información. | Aprobado Con Observaciones |
| E1 – C3 | Ciudad actual de la iteración en el juego. | Se le mostrarán al usuario una pista más la información de un personaje de esa ciudad brindada por ese mismo personaje. | Se le mostrarán al usuario una pista más la información de un personaje de esa ciudad brindada por ese mismo personaje sin poder distinguir la pista de la información. | 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 |  |
| E2- Viajar Mal | Flujo Principal | 2A |
| 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 |
| E2 – C1 | Pantalla con tres Ciudades posibles a viajar. | Se viaja a la ciudad incorrecta. | No se informa que viajo mal | 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. 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 | El sistema despliega en pantalla una lista con los sospechosos, mostrando su Nombre, su foto de perfil de Facebook e información traída de Facebook | 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 unas listview para las diferentes categorías (Información traída de Facebook). | El sistema despliega en pantalla unas listview para las diferentes categorías pero en algunas categorías no se setea el campo seleccionado. | No Aprobado |
| E2 – C1 | Pantalla de Listar sospechoso. | El Sistema despliega un mensaje indicando que no hay sospechosos que cumplan con los filtros ingresados. | Se muestra la pantalla de filtrar sospechoso con parámetros incorrectos. | 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. | Se emite la orden de arresto. | 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 muestra una pantalla indicando que el sospechoso es correcto y el usuario gana el juego. | Se muestra un mensaje indicando que el sospechoso es correcto y el usuario gana el juego. Se notaron textos en la pantalla que no se corresponde. | Aprobado Con Observaciones |
| E2 – C1 |  | Se muestra una pantalla indicando que el sospechoso es incorrecto y el usuario pierde el juego. | Se muestra una pantalla indicando que el sospechoso es incorrecto y el usuario pierde el juego. Se notaron textos en la pantalla que no se corresponde. | Aprobado Con Observaciones |
| 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. Se notaron textos en la pantalla que no se corresponde | Aprobado con Observaciones |
| 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 sale del juego. | 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. Gran Sospechoso

**Escenarios**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de escenario** | **Flujo Inicial** | **Flujo alternativo** |
| E1- Arrestar Gran Sospechoso Correcto. | Flujo principal |  |
| E2– Arrestar Gran 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 Gran sospechoso |

**Pruebas realizadas**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Entrada** | **Salida Esperada** | **Salida obtenida** | **Nivel de aceptación** |
| E1 – C1 |  | Se muestra una pantalla indicando que el gran sospechoso es correcto y el usuario gana el juego. Subiendo de nivel. | Se muestra un mensaje indicando que el sospechoso es correcto y el usuario gana el juego. Se notaron textos en la pantalla que no se corresponde. Subiendo de nivel. | Aprobado Con Observaciones |
| E2 – C1 |  | Se muestra una pantalla indicando que el sospechoso es incorrecto y el usuario pierde el juego. Sin subir de nivel. | Se muestra una pantalla indicando que el sospechoso es incorrecto y el usuario pierde el juego. Se notaron textos en la pantalla que no se corresponde. Sin subir de nivel. | Aprobado Con Observaciones |
| 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. Sin subir de nivel. | 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. Se notaron textos en la pantalla que no se corresponde. Sin subir de nivel. | Aprobado con Observaciones |
| 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. Tiempo

**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 |  |
| E1- Transcurre el tiempo al viajar bien. | Flujo principal |  |

**Condiciones**

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

**Pruebas realizadas**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Escenario – Condición** | **Entrada** | **Salida Esperada** | **Salida obtenida** | **Nivel de aceptación** |
| E1 – C1 |  | Se pierde un tiempo (dependiendo del nivel) de viajar de una ciudad a la otra. | Se pierde un tiempo (dependiendo del nivel) de viajar de una ciudad a la otra. | Aprobado |
| 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 a dos personajes. | 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 a dos personajes. | Aprobado |
| E3 – C1 |  | Se pierde un tiempo (dependiendo del nivel) de Interrogar un Personaje. | Se pierde un tiempo (dependiendo del nivel) de Interrogar un Personaje. | Aprobado |
| E4 – C1 |  | Se pierde un tiempo (dependiendo del nivel) de Filtrar un Sospechoso. | Se pierde un tiempo (dependiendo del nivel) de Filtrar un Sospechoso. | Aprobado |

* 1. Requerimientos No funcionales
     1. Demora en el Inicio iteración

**Entorno**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Entrada** | **Salida esperada** | **Salida obtenida** |
| Email de usuario que tiene cuenta en Facebook. | El Inicio Iteración no debe demorar más de 15 segundos. | Varias veces se probo el Inicio Iteración y demoro un promedio de 8 segundos. |

**Aprobado**

* + 1. Interfaz amigable, vistosa e intuitiva

La interfaz cuenta con la validación por parte del cliente, de esta forma este requerimiento se encuentra Aprobado.

1. Métricas de pruebas cubiertas

Hasta el momento se han realizado el 90% de las pruebas planificadas, en los próximos días se realizará el 10% restante pero también se verificará que las funcionalidades ya verificadas continúen funcionando correctamente.

1. Métricas de pruebas cubiertas

[Detalle la cantidad de pruebas efectuadas realmente y la cantidad de pruebas previstas a realizar].