Interpool

Reporte de pruebas

Versión 13.1

Historia de revisiones

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

**Responsable de verificación:** Alejandro García

Contenido

[1. Resultados de Pruebas del Sistema 3](#_Toc276910693)

[1.1. Interpool Versión 2.0 3](#_Toc276910694)

[1.1.1. Casos de prueba 3](#_Toc276910695)

[1.1.1.1. Login 3](#_Toc276910696)

[1.1.1.2. Iniciar Iteración 4](#_Toc276910697)

[1.1.1.3. Interrogar Personajes 5](#_Toc276910698)

[1.1.1.4. Obtener ciudades 7](#_Toc276910699)

[1.1.1.5. Seleccionar una Ciudad a viajar 8](#_Toc276910700)

[1.1.1.6. Listar Sospechoso 9](#_Toc276910701)

[1.1.1.7. Filtrar Sospechoso 10](#_Toc276910702)

[1.1.1.8. Emitir orden de Arresto 11](#_Toc276910703)

[1.1.1.9. Arrestar Sospechoso 12](#_Toc276910704)

[1.1.1.10. Cambiar Lenguaje 13](#_Toc276910705)

[1.1.1.11. Salir 14](#_Toc276910706)

[1.1.1.12. Guardar Estado 15](#_Toc276910707)

[1.1.1.13. Gran Sospechoso 16](#_Toc276910708)

[1.1.1.14. Tiempo 17](#_Toc276910709)

[1.1.1.15. Ciclos de vida 18](#_Toc276910710)

[2. Observaciones 22](#_Toc276910711)

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. Ciclos de vida

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Casos de Prueba** | **Entrada** | **Salida Esperada** | **Salida obtenida** | **Nivel de aceptación** |
| Iniciar Iteración  Obtener Personajes  Interrogar personajes  Obtener Ciudades  Seleccionar Ciudades a Viajar | Iniciar Iteración | Se despliega la pantalla principal | Se despliega la pantalla principal | Aprobado |
| Obtener Personajes | Se despliegan los personajes correspondientes a la ciudad actual | Se despliegan los personajes correspondientes a la ciudad actual | Aprobado |
| Interrogar personajes | Se despliega la última noticia correspondiente al personaje | Se despliega la última noticia correspondiente al personaje | Aprobado |
| Obtener Ciudades | Se despliegan tres posibles ciudades a viajar | Se despliegan tres posibles ciudades a viajar | Aprobado |
| Seleccionar Ciudades a Viajar | Se viaja a una de las ciudades seleccionadas | Se viaja a una de las ciudades seleccionadas | Aprobado |
|  | Iniciar Iteración | Se despliega la pantalla principal | Se despliega la pantalla principal | Aprobado |
| Iniciar Iteración  Obtener Personajes  Interrogar personajes  Listar Sospechoso  Mostrar sospechoso | Obtener Personajes | Se despliegan los personajes correspondientes a la ciudad actual | Se despliegan los personajes correspondientes a la ciudad actual | Aprobado |
|  | Interrogar personajes | Se despliega la última noticia correspondiente al personaje | Se despliega la última noticia correspondiente al personaje | Aprobado |
| Listar Sospechoso | Se listan los sospechosos obtenidos de Facebook | Se listan los sospechosos obtenidos de Facebook | Aprobado |
| Mostrar sospechoso | Se muestran la información de los sospechosos | Se muestran la información de los sospechosos | Aprobado |
|  |  | Se a una de las ciudades seleccionadas |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Casos de Prueba** | **Entrada** | **Salida Esperada** | **Salida obtenida** | **Nivel de aceptación** |
| Iniciar Iteración  Obtener Ciudades  Seleccionar Ciudades a Viajar  Listar Sospechoso  Mostrar sospechoso | Iniciar Iteración | Se despliega la pantalla principal | Se despliega la pantalla principal | Aprobado |
| Obtener Ciudades | Se despliegan tres posibles ciudades a viajar | Se despliegan tres posibles ciudades a viajar | Aprobado |
| Seleccionar Ciudades a Viajar | Se viaja a una de las ciudades seleccionadas | Se viaja a una de las ciudades seleccionadas | Aprobado |
| Listar Sospechoso | Se listan los sospechosos obtenidos de Facebook | Se listan los sospechosos obtenidos de Facebook | Aprobado |
| Mostrar sospechoso | Se muestran la información de los sospechosos | Se muestran la información de los sospechosos | Aprobado |
| Iniciar Iteración  Obtener Ciudades  Seleccionar Ciudades a Viajar  Obtener Personajes  Interrogar personajes | Iniciar Iteración | Se despliega la pantalla principal | Se despliega la pantalla principal | Aprobado |
| Obtener Ciudades | Se despliegan tres posibles ciudades a viajar | Se despliegan tres posibles ciudades a viajar | Aprobado |
| Seleccionar Ciudades a Viajar | Se viaja a una de las ciudades seleccionadas | Se viaja a una de las ciudades seleccionadas | Aprobado |
| Obtener Personajes | Se despliegan los personajes correspondientes a la ciudad actual | Se despliegan los personajes correspondientes a la ciudad actual | Aprobado |
| Interrogar personajes | Se despliega la última noticia correspondiente al personaje | Se despliega la última noticia correspondiente al personaje | Aprobado |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Casos de Prueba** | **Entrada** | **Salida Esperada** | **Salida obtenida** | **Nivel de aceptación** |
| Iniciar Iteración  Listar Sospechoso  Mostrar sospechoso  Obtener Personajes  Interrogar personajes | Iniciar Iteración | Se despliega la pantalla principal | Se despliega la pantalla principal | Aprobado |
| Listar Sospechoso | Se listan los sospechosos obtenidos de Facebook | Se listan los sospechosos obtenidos de Facebook | Aprobado |
| Mostrar sospechoso | Se muestran la información de los sospechosos | Se muestran la información de los sospechosos | Aprobado |
| Obtener Personajes | Se despliegan los personajes correspondientes a la ciudad actual | Se despliegan los personajes correspondientes a la ciudad actual | Aprobado |
| Interrogar personajes | Se despliega la última noticia correspondiente al personaje | Se despliega la última noticia correspondiente al personaje | Aprobado |
| Iniciar Iteración  Listar Sospechoso  Mostrar sospechoso  Obtener Ciudades  Seleccionar Ciudades a Viajar | Iniciar Iteración | Se despliega la pantalla principal | Se despliega la pantalla principal | Aprobado |
| Listar Sospechoso | Se listan los sospechosos obtenidos de Facebook | Se listan los sospechosos obtenidos de Facebook | Aprobado |
| Mostrar sospechoso | Se muestran la información de los sospechosos | Se muestran la información de los sospechosos | Aprobado |
| Obtener Ciudades | Se despliegan tres posibles ciudades a viajar | Se despliegan tres posibles ciudades a viajar | Aprobado |
| Seleccionar Ciudades a Viajar | Se viaja a una de las ciudades seleccionadas | Se viaja a una de las ciudades seleccionadas | Aprobado |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Casos de Prueba** | **Entrada** | **Salida Esperada** | **Salida obtenida** | **Nivel de aceptación** |
| Iniciar Iteración  Obtener Personajes  Interrogar personajes  Obtener Ciudades  Seleccionar Ciudades a Viajar  Listar Sospechoso  Mostrar sospechoso | Iniciar Iteración | Se despliega la pantalla principal | Se despliega la pantalla principal | Aprobado |
| Obtener Personajes | Se despliegan los personajes correspondientes a la ciudad actual | Se despliegan los personajes correspondientes a la ciudad origen | Aprobado |
| Interrogar personajes | Se despliega la última noticia correspondiente al personaje | Se despliega la última noticia correspondiente al personaje | Aprobado |
| Obtener Ciudades | Se despliegan tres posibles ciudades a viajar | Se despliegan tres posibles ciudades a viajar | Aprobado |
| Seleccionar Ciudades a Viajar | Se viaja a una de las ciudades seleccionadas | Se viaja a una de las ciudades seleccionadas | Aprobado |
| Listar Sospechoso | Se listan los sospechosos obtenidos de Facebook | Se listan los sospechosos obtenidos de Facebook | Aprobado |
| Mostrar sospechoso | Se muestran la información de los sospechosos | Se muestran la información de los sospechosos | Aprobado |

1. Observaciones

Como resultado de estos errores, 3 de 62 casos de prueba resultaron No Aprobados mientras que 11 de 62 casos de prueba resultaron Aprobados con observaciones.

De los casos de pruebas No Aprobados uno de ellos se debió a una falla en la interface de usuario que no indica que la ciudad que se eligió para viajar no es correcta. Los otro dos se debieron a que en la pantalla de filtrar sospechosos cuando se filtra por alguna categoría no se setea el filtro ingresado, lo que hace que no se vea que filtro obtuviste.

De los casos de pruebas Aprobados Con Observaciones se debieron todos a fallas menores en la interface de usuario. Dentro de los errores encontraron en los distintos casos de uso todos los errores fueron catalogados como errores menores y marginales.

De los ciclos de Vida se probaron los ciclos de vida más trascendentes de acuerdo a lo definido con el cliente. Luego se probaran los otros ciclos de vida menos trascendentes.

La mayoría de los errores encontrados ya se solucionaron.