

# Acceptance tests

## ACME-MAGIC

---

Development team	
Identifier	<i>D&amp;T29517127P</i>
Members	<i>Reyes Marin, David Lopez Canalejo, Jose Maria Martin Martin, Alejandro</i>
Testing team	
Identifier	<i>Acmesome42</i>
Members	<i>Bujalance Muñoz, Alberto Gamero Monge, Alejandro Martín Gordillo, Álvaro Troncoso Correa, Julio Villanueva Orgaz, Andrés Vázquez Zambrano, Pablo</i>
Indexing data	
Test designers	<i>Reyes Marin, David Lopez Canalejo, Jose Maria Martin Martin, Alejandro</i>
Testers	<i>Bujalance Muñoz, Alberto Troncoso Correa, Julio</i>
Notes	

### Table of contents

Use case 1 Ver un consejo aleatorio .....	3
Use case 2 Registrarse como cualquier tipo de mago .....	4
Use case 3 Listar los trucos del sistema .....	5
Use case 4 Listar las tiendas del sistema .....	6
Use case 5 Listar todos los trucos del sistema .....	7
Use case 6 Listar las técnicas del sistema. ....	8
Use case 7 Listar los eventos del sistema. ....	9
Use case 8 Ver el perfil de un mago profesional relacionado con un truco .....	10
Use case 09 Registrar una tarjeta de credito .....	11
Use case 10 Gestionar su buscador .....	13
Use case 11 Añadir trucos a favoritos .....	14
Use case 12 Listar los trucos favoritos .....	15
Use case 13 Registrarse a un evento .....	16

Use case 14 Listar eventos a los que se registró.....	17
Use case 15 Dar/Quitar magic like.....	18
Use case 16 Registrarse a un curso.....	19
Use case 17 Listar cursos a los que se asiste .....	20
Use case 18 Listar las clases de un curso y mostrar su contenido.....	21
Use case 19 Listar magos a los que se ha dado like.....	22
Use case 20.1 Crear y Editar Eventos.....	23
Use case 20.2 Borrar Eventos .....	24
Use case 21 Participar en un evento.....	25
Use case 22 Listar los eventos en los que participa.....	26
Use case 23.1 Editar y Crear Tiendas .....	27
Use case 23.2 Borrar Tiendas.....	28
Use case 24.1 Editar y Crear Articulos .....	29
Use case 24.2 Borrar Articulos.....	30
Use case 25 Gestionar los cursos.....	31
Use case 26 Gestionar las clases de sus cursos .....	33
Use case 27 Listar sus likes .....	35
Use case 28.1 Crear un truco .....	36
Use case 28.2 Editar un truco .....	37
Use case 28.3 Borrar un truco .....	38
Use case 28.4 Añadir un paso a un truco.....	39
Use case 28.5 Añadir una técnica a un truco.....	40
Use case 28.6 Añadir un artículo mágico a un truco .....	41
Use case 29.1 Crear un paso .....	42
Use case 29.2 Editar un paso .....	43
Use case 29.3 Borrar un paso .....	44
Use case 30 Modificar los consejos del sistema .....	45
Use case 31 Listar y eliminar Me Gusta .....	46
Use case 32 Modificar los tipos de truco del sistema.....	47
Use case 33.1 Crear una técnica .....	48
Use case 33.2 Editar una técnica .....	49
Use case 33.3 Borrar una técnica.....	50
Use case 33.4 Añadir un paso a una técnica.....	51
Additional tests .....	52

## Use case 1 Ver un consejo aleatorio

### Descripción

Ver una página principal en la que se debe mostrar un consejo elegido de forma aleatoria

### Access

En la página principal se muestra este consejo aleatorio

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Acceder de forma normal a la pagina principal
<b>Expected</b>	Se mostrará un consejo elegido de forma aleatoria
<b>Outcome</b>	Se muestra un consejo de forma aleatoria.
<b>Notes</b>	No se muestra en inglés

## Use case 2 Registrarse como cualquier tipo de mago

### Descripción

Registrarse en el sistema como un Mago profesional o un Mago aprendiz

### Access

En la barra de menú aparecerán dos botones con las palabras "Register as apprentice" y "Register as professional" que direccionará a la vista de registro.

Todos los campos son obligatorios.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Registrarse correctamente en el sistema como mago introduciendo datos válidos.
<b>Expected</b>	La página re direccionará a la página principal y se habrá creado un nuevo mago en el sistema del tipo elegido
<b>Outcome</b>	El registro funciona correctamente
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Realizar el registro de mago dejando en blanco todos los campos
<b>Expected</b>	La página volverá al formulario y se mostraran mensajes notificando los errores.
<b>Outcome</b>	Los errores se muestran
<b>Notes</b>	Al mostrarse en la parte de abajo de la página es confuso a qué campo pertenece cada error.

Test 03	
<b>Description</b>	Realizar el registro de un mago introduciendo datos erróneos.
<b>Expected</b>	La página volverá al formulario y se mostraran un mensaje notificando los errores.
<b>Outcome</b>	Se muestran los errores
<b>Notes</b>	

## Use case 3 Listar los trucos del sistema

### Descripción

Listar todos los trucos del sistema

### Access

Se accede pulsando en el botón "Tricks" de la barra del menú.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Comprobar que la tabla se muestra correctamente.
<b>Expected</b>	Se espera que se muestre la tabla con las siguientes columnas: Name, Effect, URL y Trick Type
<b>Outcome</b>	Se muestran 5 trucos correctamente.
<b>Notes</b>	

## Use case 4 Listar las tiendas del sistema

### Descripción

Listar las tiendas del sistema y sus artículos

### Access

Se accede pulsando en el botón "Shops" de la barra del menú.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Comprobar que la tabla se muestra correctamente.
<b>Expected</b>	Se espera que se muestre la tabla con las siguientes columnas: Name, Address, Phone y Display
<b>Outcome</b>	Se muestran 2 tiendas correctamente
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Acceder a los artículos de la tienda elegida, para ello pulsar en el botón "Display" de la tabla. Se accederá a un listado con los artículos de dicha tienda.
<b>Expected</b>	Se espera que se muestre el display de la tienda, con los artículos que comprende.
<b>Outcome</b>	Se muestran 3 artículos correctamente
<b>Notes</b>	

## Use case 5 Listar todos los trucos del sistema

### Descripción

Listar todos los trucos del sistema, incluyendo sus pasos, sus artículos y sus tecnicas

### Access

Hay que estar autenticado como cualquier actor. Se accede pulsando en el botón "Tricks" de la barra del menú. Una vez dentro, para ver los detalles del truco, hay que pulsar en el display

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Comprobar que la tabla se muestra correctamente.
<b>Expected</b>	Se espera que se muestre la tabla con las siguientes columnas: Name, Effect, URL, Trick Type, Display y Creator
<b>Outcome</b>	Se muestran 5 correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Acceder a los detalles del truco elegido, para ello pulsar en el botón "Display" de la tabla
<b>Expected</b>	Se espera que se muestre el display del truco, con tres tablas, entre ellas techniques, Steps y articles.
<b>Outcome</b>	Se muestra correctamente.
<b>Notes</b>	

## Use case 6 Listar las técnicas del sistema.

### Descripción

Autenticado como cualquier usuario podremos ver todas las técnicas que guarda el sistema.

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") se tendrá acceso mediante el botón "Techniques" en la página principal a la vista de listado de técnicas.

### Tests

Test 01	
Description	Acceder correctamente a la lista logueado como mago profesional
Expected	Se mostrará la lista de forma normal mientras estemos autenticados como mago profesional
Outcome	Se muestran 3 correctamente.
Notes	

Test 02	
Description	Acceder correctamente a la lista logueado como mago aprendiz
Expected	Se mostrará la lista de forma normal mientras estemos autenticados como mago aprendiz
Outcome	Se muestran 3 correctamente.
Notes	

Test 03	
Description	Acceder correctamente a la lista logueado como administrador
Expected	Se mostrara la lista de forma normal mientras estemos autenticados como Administrador
Outcome	Se muestran 3 correctamente.
Notes	

Test 04	
Description	Acceder a una página distinta de la primera en el listado.
Expected	Se mostraran las técnicas correspondientes a la página seleccionada.
Outcome	Funciona correctamente.
Notes	No se puede paginar al haber solo 3 técnicas creadas.



## Use case 7 Listar los eventos del sistema.

### Descripción

Autenticado como cualquier usuario podremos ver todos los eventos del sistema.

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") se tendrá acceso mediante el botón "Events" en la página principal a la vista de listado de eventos.

### Tests

Test 01	
Description	Acceder correctamente a la vista.
Expected	Se mostrará la lista de forma normal con las columnas: Name, Date, Place y Price
Outcome	Se muestran 5 correctamente.
Notes	

## Use case 8 Ver el perfil de un mago profesional relacionado con un truco

### Descripción

Un usuario autenticado podrá ver los datos de un mago profesional que haya creado algún truco.

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") accederá a través del botón "Tricks" al listado de trucos del sistema. Tras esto, podrá ver el perfil del mago profesional que creó un truco clicando en el nombre del creador del truco.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Ver el perfil de un mago profesional autenticado como mago aprendiz
<b>Expected</b>	Los datos del mago profesional se mostrarán correctamente.
<b>Outcome</b>	Se muestran correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Ver el perfil de un mago profesional autenticado como mago profesional
<b>Expected</b>	Los datos del mago profesional se mostrarán correctamente.
<b>Outcome</b>	Se muestran correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 03	
<b>Description</b>	Ver el perfil de un mago profesional autenticado como administrador
<b>Expected</b>	Los datos del mago profesional se mostrarán correctamente.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

## Use case 09 Registrar una tarjeta de credito

### Descripción

Un usuario registrado como Mago (Profesional o aprendiz) tiene una tarjeta de crédito en el sistema que puede editar en cualquier momento.

### Access

Al iniciar sesión como Mago (profesional o aprendiz) podrá desplegarse en la barra de menú, en Profile, un menú desplegable donde se puede encontrar la opción Credit Card. Dentro de esa vista se podrá acceder a la vista de edición de la credit card con Edit.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	En la vista de Display aparecerán los distintos datos de la Tarjeta de crédito.
<b>Expected</b>	En la vista aparecerá el nombre de cada atributo junto a su valor si no es nulo, en cuyo caso aparecerá en blanco.
<b>Outcome</b>	Se muestran correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Al Editar la tarjeta de crédito con valores validos se realizará el cambio y se redirigirá a la vista de Display.
<b>Expected</b>	Se realizará el cambio y se redirigirá a la vista de Display de tarjeta de crédito.
<b>Outcome</b>	Se cambia y muestra correctamente.
<b>Notes</b>	No es necesario que el número sea un número de tarjeta de crédito valido. El BrandName puede ser VISA,MASTERCARD,DINNER,DISCOVER o AMEX.

Test 03	
<b>Description</b>	Al Editar la tarjeta de crédito con valores inválidos no se llevará a cabo el cambio y se mostraran los errores.
<b>Expected</b>	Se redirigirá a la misma vista mostrando los errores a los campos correspondientes.
<b>Outcome</b>	No muestra error al meter un texto en el número de tarjeta, acepta cualquier string.
<b>Notes</b>	No es necesario que el número sea un número de tarjeta de crédito valido. El BrandName puede ser VISA,MASTERCARD,DINNER,DISCOVER o AMEX.

Test 04	
<b>Description</b>	Al Editar la tarjeta de crédito sin introducir valores no se llevara a cabo cambios y se mostraran los errores
<b>Expected</b>	Se redirigirá a la misma vista mostrando los errores a los campos correspondientes.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	No es necesario que el número sea un número de tarjeta de crédito valido.

Test 05	El BrandName puede ser VISA,MASTERCARD,DINNER,DISCOVER o AMEX.
Description	Se puede regresar a la vista de Display desde Edit pulsando el botón Cancel.
Expected	Pulsando el botón cancel se regresara a la vista anterior.
Outcome	Funciona correctamente.
Notes	

## Use case 10 Gestionar su buscador

### Descripción

Un usuario registrado como Mago(Profesional o aprendiz) tiene un buscador personal en el sistema que podrá modificar con distintos campos para buscar entre los trucos guardados en el sistema.

### Access

Al iniciar sesión como Mago (profesional o aprendiz) podrá desplegarse en la barra de menú, en Profile, un menú desplegable donde se puede encontrar la opción Edit Finder para modificar el buscador. En la barra de menú principal se podrá encontrar la opción Finder Results para ir a la vista de resultados del buscador.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	En la edición del buscador se podrá modificar los campos del mismo.
<b>Expected</b>	Tras introducir valores validos se redirigirá a la vista de resultados con una nueva búsqueda realizada.
<b>Outcome</b>	No funciona. Da error de jsp, faltan mensajes.
<b>Notes</b>	El listado de tipo de trucos depende de los creados en el sistema.

Test 02	
<b>Description</b>	En la edición del buscador se pueden dejar los campos vacios.
<b>Expected</b>	Al dejar el campo de Item vacío y seleccionar la opción "---" en Tipo de truco se guardarán los campos y se redirigirá a la vista de resultados con una nueva búsqueda realizada.
<b>Outcome</b>	No funciona. Da error de jsp, faltan mensajes.
<b>Notes</b>	

Test 03	
<b>Description</b>	Al pulsar Search en la vista de resultados se realizará una nueva búsqueda sobre todos los trucos guardados en el sistema.
<b>Expected</b>	Se redirigirá a la vista de resultados con una nueva búsqueda realizada.
<b>Outcome</b>	No se puede comprobar si funcionan correctamente las búsquedas, ya que no podemos ver que estamos buscando.
<b>Notes</b>	

Test 04	
<b>Description</b>	Al pulsar cancelar en la Edicion se volverá a la pagina inicial.
<b>Expected</b>	Al pulsar el botón Cancel nos redirigirá a la página de inicio automáticamente.
<b>Outcome</b>	No funciona. Da error de jsp, faltan mensajes.
<b>Notes</b>	

## Use case 11 Añadir trucos a favoritos

### Descripción

Un usuario registrado como cualquier tipo de mago podrá añadir a favoritos los trucos que desee. Solo se podrá añadir un truco una vez.

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") como mago se accederá a la lista de todos los trucos del sistema mediante el botón "Tricks". Desde ahí clicará en el botón "Display" para mostrar los detalles de un truco. Clicando en el botón "Add to favourites" se añadirá el truco a favoritos y será redirigido a la lista con los trucos que tiene en favoritos.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Añadir un truco a favorito como mago profesional.
<b>Expected</b>	El truco deberá aparecer en la lista de favoritos y se mostrará un mensaje de resultado.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Añadir un truco a favorito como mago aprendiz
<b>Expected</b>	El truco deberá aparecer en la lista de favoritos y se mostrará un mensaje de resultado.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

## Use case 12 Listar los trucos favoritos

### Descripción

Un usuario registrado como cualquier tipo de mago podrá listar los trucos que añadió a favoritos.

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") se tendrá acceso mediante el botón "My Favourites" a la lista con los trucos que añadió a favoritos.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Listar los trucos favoritos como mago profesional
<b>Expected</b>	Se mostrará la lista de trucos que añadió a favoritos.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Listar los trucos favoritos como mago aprendiz
<b>Expected</b>	Se mostrará la lista de trucos que añadió a favoritos.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

## Use case 13 Registrarse a un evento

### Descripción

Un usuario autenticado como mago, ya sea profesional o aprendiz, podrá registrarse a un evento.

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") se tendrá acceso a la lista de eventos a través del botón "Events". Clicando en el nombre de un evento accederá a los detalles del mismo y con el botón "Register" podrá registrarse al evento. Será redireccionado a la lista de eventos a los que está registrado.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Registrarse a un evento como mago profesional
<b>Expected</b>	Será redirigido a sus trucos favoritos y verá un mensaje que le confirma que el registro se hizo de forma adecuada
<b>Outcome</b>	Se redirige a la vista de listar eventos en los que estoy registrado y no se muestra mensaje de haberse registrado.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Registrarse a un evento como mago aprendiz
<b>Expected</b>	Será redirigido a sus trucos favoritos y verá un mensaje que le confirma que el registro se hizo de forma adecuada
<b>Outcome</b>	Se redirige a la vista de listar eventos en los que estoy registrado y no se muestra mensaje de haberse registrado.
<b>Notes</b>	

Test 03	
<b>Description</b>	Registrarse más de una vez a un mismo evento
<b>Expected</b>	Será redirigido a sus trucos favoritos y verá un mensaje diciéndole que ya está registrado a ese evento.
<b>Outcome</b>	Se redirige a la vista de listar eventos en los que estoy registrado y no se muestra mensaje de estar ya registrado, aparentemente se registra varias veces.
<b>Notes</b>	



## Use case 14 Listar eventos a los que se registró

### Descripción

Un usuario autenticado como mago, ya sea profesional o aprendiz, podrá listar los eventos en los que se registró

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") se tendrá acceso a la lista de eventos a los que está registrado a través del botón "My Events".

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Ver los eventos que está registrado como mago profesional
<b>Expected</b>	Se mostrará la lista de los eventos a los que está registrado.
<b>Outcome</b>	Se muestran correctamente.
<b>Notes</b>	"My Events" no existe, asumimos que es "Assisting Events"

Test 02	
<b>Description</b>	Ver los eventos que está registrado como mago aprendiz
<b>Expected</b>	Se mostrará la lista de los eventos a los que está registrado.
<b>Outcome</b>	Se muestran correctamente.
<b>Notes</b>	"My Events" no existe, asumimos que es "Assisting Events"

## Use case 15 Dar/Quitar magic like

### Descripción

Un usuario registrado como Aprendiz puede dar un Magic Like a un mago profesional.

### Access

Al iniciar sesión como Aprendiz podrá accederse desde el a Tricks, por cada Trick podemos acceder a Display de su creador pulsando sobre el nombre del mismo, y en la vista de Display, si no hemos dado ya Like, podremos pulsar en Give Like para acceder a la vista de crear Like.

### Tests

Test 01	
Description	Al pulsar sobre Give Like en el display de mago profesional se accederá a la vista de Crear Like donde se le dará al Profesional al guardar.
Expected	Tras introducir un comentario opcional o dejarlo en blanco se redirigirá a la vista de Display donde se visualizará la lista de likes con el nuevo like y el comentario si se puso.
Outcome	No se puede dar like, no hay botón.
Notes	

Test 02	
Description	Al acceder a la vista de Display de un mago profesional al que hayamos dado like podremos quitarlo desde el listado de Likes.
Expected	En el listado de likes aparecerá la opción Remove Like junto al like del usuario autenticado con el que podrá borrar dicho like.
Outcome	No se puede dar like, no hay botón.
Notes	

Test 02	
Description	Al pulsar el botón cancelar volveremos a la página anterior
Expected	Al pulsar el botón Cancel se nos redirigirá a la página de detalles del mago.
Outcome	No se puede comprobar, no hay botón de like.
Notes	

## Use case 16 Registrarse a un curso

### Descripción

Un usuario registrado como Aprendiz puede registrarse a un curso creado por un profesional.

### Access

Al iniciar sesión como Aprendiz podrá accederse desde Courses a la lista de cursos, con Display podrá accederse a los datos del curso y en Register podremos registrarnos al curso

### Tests

Test 01	
Description	Al pulsar en Register nos registraremos en el evento si tenemos una tarjeta de crédito valida.
Expected	Si el usuario tiene una tarjeta de crédito valida se redirigirá a la misma vista con un mensaje que confirma el registro.
Outcome	Funciona correctamente.
Notes	El mensaje es difícil de ver.

  

Test 02	
Description	Al intentar registrarnos sin una tarjeta de crédito invalida no se efectuará dicho registro y se mostrara un mensaje que lo notifique.
Expected	Se redirigirá con un mensaje indicando que debe registrar una tarjeta de crédito valida
Outcome	Funciona correctamente.
Notes	El mensaje es difícil de ver.

  

Test 03	
Description	Al pulsar en return se volverá al listado de Cursos
Expected	Al pulsar en el botón Return se redirigirá a la vista de listado de cursos.
Outcome	Funciona correctamente.
Notes	

## Use case 17 Listar cursos a los que se asiste

### Descripción

Un aprendiz puede listar los cursos a los que asiste.

### Access

Al iniciar sesión como Aprendiz podrá accederse desde My courses a la lista de Courses a los que este registrado.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Al acceder a la vista se mostraran los cursos a los que estemos registrados como aprendiz.
<b>Expected</b>	Se mostrara una tabla mostrando el nombre, el precio, la fecha de inicio y la dificultad así como la opción para mostrar los detalles del curso.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Se pueden visualizar todos los cursos registrados en distinta páginas de la tabla.
<b>Expected</b>	Al pulsar en una página del listado se redirigirá a la misma.
<b>Outcome</b>	Al crear suficientes funciona correctamente.
<b>Notes</b>	No hay suficientes cursos a los que apuntarse como para paginar.

## Use case 18 Listar las clases de un curso y mostrar su contenido

### Descripción

Un aprendiz puede ver el listado de las clases de un curso y acceder a los detalles de cada una una vez registrado.

### Access

Al iniciar sesión como Aprendiz podrá accederse desde Courses a el listado de cursos, con Display podrá accederse a los detalles del curso donde se podrá ver el listado de Clases, una vez registrado en el curso se podrá acceder a los detalles de la clase.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Al acceder a la vista de detalles de un Curso se mostrara el listado de Clases del mismo.
<b>Expected</b>	Una tabla listara todas las clases del curso correspondiente.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Mostrar los detalles de una clase
<b>Expected</b>	Al estar registrado al curso podremos acceder a la vista de detalles del curso, donde se podrán ver sus datos y el listado de Attachments
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	¿Debería ser una URL el attachment?

Test 03	
<b>Description</b>	Al pulsar en return se volverá a los detalles del curso
<b>Expected</b>	Al pulsar en el botón Return se redirigirá a la vista del curso.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

## Use case 19 Listar magos a los que se ha dado like

### Descripción

Un aprendiz puede ver el listado de los magos a los que les ha dado like.

### Access

Se inicia sesión como apprentice. Se le da al botón Liked Professional Magicians.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Se accede a la vista, la cual es un listado de los profesionales a los que se les ha dado like.
<b>Expected</b>	Una tabla con los siguientes campos: Name y Phone
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

## Use case 20.1 Crear y Editar Eventos

### Descripción

Un Mago Profesional puede crear y editar sus eventos.

### Access

Se inicia sesión como profesional. Se le da al botón Created Events. Desde ahí se puede crear un evento nuevo o editar uno existente.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Introducir todos los datos correctamente
<b>Expected</b>	Se espera que se redirija a la página principal y que se guarde el evento
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Introducir los datos vacios
<b>Expected</b>	Se espera que se muestren los errores.
<b>Outcome</b>	Funciona.
<b>Notes</b>	Al rellenar solo el momento aparece Commit Error , pero no dice por qué. Cuando se introduce solo un momento válido y nada más, al intentar guardar se reformatea el momento, pero no es aceptado como un momento válido.

## Use case 20.2 Borrar Eventos

### Descripción

Un Mago Profesional puede borrar sus eventos.

### Access

Se inicia sesión como professional. Se le da al botón Created Events. Desde ahí se le da al botón edit. Una vez dentro hay que pulsar el botón delete.

### Tests

Test 01	
Description	Pulsar el botón delete y confirmar el mensaje que sale por pantalla
Expected	Se espera que se redirija al listado de eventos y que el evento se haya borrado
Outcome	Se borra correctamente.
Notes	



## Use case 21 Participar en un evento

### Descripción

Un Mago Profesional puede participar en un evento.

### Access

Se inicia sesión como professional. Se le da al botón Events. Desde ahí se le da al botón Participate. Para ver los eventos en los que se esta registrado pulsar en el botón Participating Events.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Pulsar el botón Participate a un evento al cual no estes registrado
<b>Expected</b>	Se espera que se registre correctamente al evento
<b>Outcome</b>	Aparece en participating events.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Pulsar el botón Participate a un evento al cual si estes registrado
<b>Expected</b>	Se espera que no se registre al evento
<b>Outcome</b>	Aparece en participating events y sigue registrado.
<b>Notes</b>	

## Use case 22 Listar los eventos en los que participa

### Descripción

Un Mago Profesional puede listar los eventos en los que participa.

### Access

Se inicia sesión como professional. Se le da al botón Participating Events.

### Tests

Test 01	
Description	Acceder a participating events
Expected	Se espera se muestre una tabla con los eventos en los que ha participado el mago.
Outcome	Se muestra correctamente.
Notes	

## Use case 23.1 Editar y Crear Tiendas

### Descripción

Un Mago Profesional puede crear y editar sus tiendas.

### Access

Se inicia sesión como professional. Se le da al botón My Shops. Desde ahí se puede acceder a Create o a Edit

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Introducir todos los datos correctamente
<b>Expected</b>	Se espera que se redirija a la pagina principal y que se guarde la tienda
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Introducir los datos vacios
<b>Expected</b>	Se espera que se muestren los errores.
<b>Outcome</b>	Se muestra el error.
<b>Notes</b>	Aparece commit error, pero no indica los problemas concretamente.

## Use case 23.2 Borrar Tiendas

### Descripción

Un Mago Profesional puede borrar sus tiendas.

### Access

Se inicia sesión como professional. Se le da al botón My Shops. Desde ahí se le da al botón edit. Una vez dentro hay que pulsar el botón delete.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Pulsar el botón delete y confirmar el mensaje que sale por pantalla
<b>Expected</b>	Se espera que se redirija a la página principal y que la tienda se haya borrado
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

## Use case 24.1 Editar y Crear Artículos

### Descripción

Un Mago Profesional puede crear y editar artículos.

### Access

Se inicia sesión como profesional. Se le da al botón My Shops. Desde ahí se puede acceder al display de la tienda. Una vez dentro, si la tienda es del actor, puede crear o modificar artículos

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Introducir todos los datos correctamente
<b>Expected</b>	Se espera que se redirija a la página principal y que se guarde el artículo
<b>Outcome</b>	Solo sale commit error, parece que ningún campo falla.
<b>Notes</b>	No se especifica en ningún sitio que Picture sea una URL. Aparentemente la URL que aparece al intentar guardar un artículo es incorrecta (shopID=0).

Test 02	
<b>Description</b>	Introducir los datos vacíos
<b>Expected</b>	Se espera que se muestren los errores.
<b>Outcome</b>	Se muestra un error.
<b>Notes</b>	Aparece commit error, pero no especifica los errores.

## Use case 24.2 Borrar Artículos

### Descripción

Un Mago Profesional puede borrar sus artículos.

### Access

Se inicia sesión como professional. Se le da al botón My Shops. Desde ahí se le da al botón display. Una vez dentro hay que pulsar el botón delete.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Pulsar el botón delete y confirmar el mensaje que sale por pantalla
<b>Expected</b>	Se espera que se redirija a la página principal y que la tienda se haya borrado
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

## Use case 25 Gestionar los cursos

### Descripción

Un profesional puede gestionar sus propios cursos.

### Access

Al iniciar sesión como Profesional podrá accederse desde My courses a la lista de Courses propios, desde donde podrá crearlos o acceder a sus detalles para editarlo.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Un profesional puede listar sus cursos.
<b>Expected</b>	En MyCourses aparecerán todos los cursos creados por el profesional autenticado.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Un profesional puede crear cursos al introducir valores válidos.
<b>Expected</b>	Pulsando en Create se accederá a la vista de creación de curso. Al introducir valores validos se redirigirá al listado de cursos con el curso creado.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Un profesional puede editar un curso.
<b>Expected</b>	Al introducir valores validos se redirigirá al listado de cursos propios con los cambios realizados.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 03	
<b>Description</b>	Al introducir valores inválidos no se creará o editara el curso.
<b>Expected</b>	Al introducir valores inválidos se redirigirá a la vista de edición junto con los mensajes correspondiente a los atributos inválidos.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 04	
<b>Description</b>	Un profesional puede borrar sus cursos.
<b>Expected</b>	En la vista de edición se podrá pulsar sobre el botón Delete lo que lo borrará.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 05	
<b>Description</b>	Desde la vista de edición puede volverse atrás mediante el botón cancel.
<b>Expected</b>	Al pulsar el botón Cancel se redirigirá a la vista de MyCourses.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	



## Use case 26 Gestionar las clases de sus cursos

### Descripción

Un profesional puede gestionar las clases de sus cursos.

### Access

Al iniciar sesión como Profesional podrá accederse desde My courses a la lista de Courses propios, donde podrá listar las clases del curso y crear nuevos. Pulsando en cada uno se podrán mostrar los detalles donde podrá editarse pulsando en Edit

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Un profesional puede crear clases al introducir valores válidos.
<b>Expected</b>	Pulsando en Create se accederá a la vista de creación de lección. Al introducir valores validos se redirigirá a los detalles de la clase recién creada.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	Las fechas se formatean de forma extraña.

Test 02	
<b>Description</b>	Un profesional puede editar una clase.
<b>Expected</b>	Al introducir valores validos se redirigirá a los detalles de la clase con los cambios realizados.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 03	
<b>Description</b>	Al introducir valores inválidos no se creará o editara la clase.
<b>Expected</b>	Al introducir valores inválidos se redirigirá a la vista de edición junto con los mensajes correspondiente a los atributos inválidos.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 04	
<b>Description</b>	Un profesional puede borrar las clases de sus cursos
<b>Expected</b>	En la vista de edición se podrá pulsar sobre el botón Delete lo que lo borrará.
<b>Outcome</b>	No funciona, salta error 500.
<b>Notes</b>	

Test 05	
<b>Description</b>	Un Profesional puede añadir adjuntos a sus clases con Add Attachment en sus detalles
<b>Expected</b>	Al introducir un valor valido se redirigirá a los detalles del curso junto al listado que contiene todos los adjuntos
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 05	
<b>Description</b>	Un Profesional puede añadir adjuntos siempre que sea Urls
<b>Expected</b>	Al introducir un valor invalido en la creación de attachment se redirigirá a la misma vista con el error correspondiente.
<b>Outcome</b>	No funciona, si se deja en blanco se añade igualmente.
<b>Notes</b>	

Test 06	
<b>Description</b>	Puede volverse a la vista anterior con el botón Cancelar
<b>Expected</b>	Al pulsar el botón cancelar se redirigirá a la vista de detalles de la clase.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

## Use case 27 Listar sus likes

### Descripción

Un profesional puede listar los Likes recibidos

### Access

Al iniciar sesión como Profesional podrá accederse desde My Likes al listado de Likes recibidos.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Un profesional puede listar los likes recibidos.
<b>Expected</b>	Aparecerá el listado de likes recibidos por los aprendices, mostrando nombre, comentario y fecha.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

## Use case 28.1 Crear un truco

### Descripción

Un usuario autenticado como mago profesional será capaz de crear nuevos trucos

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") podrá acceder a la lista de trucos que ha creado a través del botón "My Tricks" y en esta vista encontrarán el botón "Create" que lo redirigirá al formulario para crear un truco nuevo.

Los campos "URL" y "Book Reference" son opcionales, el resto son obligatorios.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Introducir valores validos en todos los campos
<b>Expected</b>	Se creará el truco con los datos introducidos
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	URL acepta strings normales.

Test 02	
<b>Description</b>	Dejar vacíos todos los campos
<b>Expected</b>	Aparecerá un error en la vista notificando que no puede dejar en blanco algunos campos.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

## Use case 28.2 Editar un truco

### Descripción

Un usuario autenticado como mago profesional será capaz de editar los trucos que haya creado.

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") podrá acceder a la lista de trucos que ha creado a través del botón "My Tricks" y en esta vista encontrarán el botón "Edit" que le permitirá editar el truco que desee.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Editar un truco correctamente
<b>Expected</b>	La técnica se modificará y se podrá comprobar en el listado.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Guardar el truco a editar con todos los campos en blanco
<b>Expected</b>	Aparecerán los mensajes de error diciendo que no puede dejar en blanco varios campos.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

## Use case 28.3 Borrar un truco

### Descripción

Un usuario autenticado como mago profesional será capaz de borrar los trucos que haya creado si no tienen ninguna técnica o paso añadido.

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") podrá acceder a la lista de trucos que ha creado a través del botón "My Tricks" y en esta vista encontrarán el botón "Edit" que le redirigirá al formulario de edición. Aquí tendrá disponible el botón "Delete" que le permitirá eliminar el truco seleccionado.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Eliminar un truco sin ningún paso o técnica asociado
<b>Expected</b>	Será redirigido al listado de técnicas anterior y un mensaje le confirmará la eliminación del truco seleccionado.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Eliminar un truco con alguna técnica o paso asociado.
<b>Expected</b>	Será redirigido al listado de trucos anterior y un mensaje de error le dirá que el truco está asociado a algún paso o técnica y no pudo ser eliminado.
<b>Outcome</b>	Se borra correctamente, como no debería pasar.
<b>Notes</b>	<i>No se pueden añadir técnicas ni pasos.</i>

## Use case 28.4 Añadir un paso a un truco

### Descripción

Un usuario autenticado como mago profesional será capaz de añadir pasos que haya creado a los trucos que haya creado.

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") podrá acceder a la lista de trucos que ha creado a través del botón "My Tricks" y en esta vista encontrará el botón "Display" que le redirigirá a los detalles del truco. Aquí podrá ver los pasos que tiene ese truco y añadir nuevos a través del botón "Add step". Este botón le redirigirá a un listado de pasos donde elegir que paso desea añadir a través del botón "Add". Al pulsarlo se volverá a los detalles del truco y se podrá ver que se añadió el paso.

### Tests

Test 01	
Description	Añadir un paso a un truco
Expected	Será redirigido a los detalles del truco y se podrá ver el nuevo paso en el listado de pasos del truco.
Outcome	No se pueden añadir pasos.
Notes	

## Use case 28.5 Añadir una técnica a un truco

### Descripción

Un usuario autenticado como mago profesional será capaz de añadir técnicas que haya creado a los trucos que haya creado.

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") podrá acceder a la lista de trucos que ha creado a través del botón "My Tricks" y en esta vista encontrará el botón "Display" que le redirigirá a los detalles del truco. Aquí podrá ver las técnicas que tiene ese truco y añadir nuevas a través del botón "Add technique". Este botón le redirigirá a un listado de técnicas donde elegir que técnica desea añadir a través del botón "Add". Al pulsarlo se volverá a los detalles del truco y se podrá ver que se añadió la técnica.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Añadir una técnica a un truco
<b>Expected</b>	Será redirigido a los detalles del truco y se podrá ver la nueva técnica en el listado de técnicas del truco.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	



## Use case 28.6 Añadir un artículo mágico a un truco

### Descripción

Un usuario autenticado como mago profesional será capaz de añadir artículos mágicos a los trucos que haya creado.

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") podrá acceder a la lista de trucos que ha creado a través del botón "My Tricks" y en esta vista encontrará el botón "Display" que le redirigirá a los detalles del truco. Aquí podrá ver los artículos mágicos que tiene ese truco y añadir nuevos a través del botón "Add magic article". Este botón le redirigirá a un listado de artículos mágicos donde elegir que artículo mágico desea añadir a través del botón "Add". Al pulsarlo se volverá a los detalles del truco y se podrá ver que se añadió el artículo mágico.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Añadir un artículo mágico a un truco
<b>Expected</b>	Será redirigido a los detalles del truco y se podrá ver el nuevo artículo mágico en el listado de un artículos mágicos del truco.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

## Use case 29.1 Crear un paso

### Descripción

Un usuario autenticado como mago profesional será capaz de crear nuevos pasos.

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") podrá acceder a la lista de pasos que ha creado a través del botón "My Steps" y en esta vista encontrarán el botón "Create" que lo redirigirá al formulario para crear un paso nuevo.

Solo los campos "Initial position" y "Final Position" son obligatorios.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Introducir valores validos en todos los campos
<b>Expected</b>	Se creará el paso con los datos introducidos
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Dejar vacíos los campos "Attachments" y "Movements"
<b>Expected</b>	Se creará el paso con los datos introducidos en los campos restantes
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 03	
<b>Description</b>	Dejar vacíos todos los campos
<b>Expected</b>	Aparecerá un error en la vista notificando que no puede dejar en blanco algunos campos.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

## Use case 29.2 Editar un paso

### Descripción

Un usuario autenticado como mago profesional será capaz de editar los pasos que haya creado.

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") podrá acceder a la lista de pasos que ha creado a través del botón "My Steps" y en esta vista encontrarán el botón "Edit" que le permitirá editar el paso que desee.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Editar un paso correctamente
<b>Expected</b>	El paso se modificará y se podrá comprobar en el listado.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	Acepta cualquier string como URL.

Test 02	
<b>Description</b>	Guardar el paso a editar con todos los campos en blanco
<b>Expected</b>	Aparecerán los mensajes de error diciendo que no puede dejar en blanco "Initial position" y "Final position"
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

## Use case 29.3 Borrar un paso

### Descripción

Un usuario autenticado como mago profesional será capaz de borrar los pasos que haya creado, siempre que no formen parte de una técnica o truco.

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") podrá acceder a la lista de pasos que ha creado a través del botón "My Steps" y en esta vista encontrarán el botón "Edit" que le redirigirá al formulario de edición. Aquí tendrá disponible el botón "Delete" que le permitirá eliminar un paso.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Eliminar un paso que no esté asociado a ninguna técnica o truco
<b>Expected</b>	Será redirigido al listado de pasos anterior y un mensaje le confirmará la eliminación del paso seleccionado.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Eliminar un paso que esté asociado a alguna técnica o truco
<b>Expected</b>	Será redirigido al listado de pasos anterior y un mensaje de error le dirá que el paso está asociado a algún truco o técnica y no pudo ser eliminado.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

## Use case 30 Modificar los consejos del sistema

### Descripción

Un usuario autenticado como administrador puede cambiar los consejos del sistema

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") podrá acceder a la edición de los consejos mediante el botón Hints -> Edit

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Introducir valores validos en todos los campos
<b>Expected</b>	Se editara el consejo
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Dejar vacíos todos los campos
<b>Expected</b>	Aparecerá un error en la vista notificando que no puede dejar en blanco algunos campos.
<b>Outcome</b>	No aparece error pero no se guarda en blanco.
<b>Notes</b>	Si se intenta guardar en blanco una vez y se intenta guardar de nuevo (poniendo texto o no) salta un error no controlado.

## Use case 31 Listar y eliminar Me Gusta

### Descripción

Un usuario autenticado como administrador puede listar y eliminar los me gusta del sistema

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") podrá acceder al listado de me gusta mediante el botón Likes. Una vez dentro pueden borrarse mediante el botón delete

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Borrar un me gusta
<b>Expected</b>	Se redirigirá a la página principal y el me gusta se habrá borrado
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

## Use case 32 Modificar los tipos de truco del sistema

### Descripción

Un usuario autenticado como administrador puede cambiar los tipos de truco del sistema

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") podrá acceder a la edición de los tipos de trucos mediante el botón Trick Types -> Edit

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Introducir valores validos en todos los campos
<b>Expected</b>	Se editara el tipo de truco
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Dejar vacíos todos los campos
<b>Expected</b>	Aparecerá un error en la vista notificando que no puede dejar en blanco algunos campos.
<b>Outcome</b>	No aparece error pero no se guarda en blanco.
<b>Notes</b>	Si se intenta guardar en blanco una vez y se intenta guardar de nuevo (poniendo texto o no) salta un error no controlado.

## Use case 33.1 Crear una técnica

### Descripción

Un usuario autenticado como mago profesional será capaz de crear nuevas técnicas.

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") podrá acceder a la lista de técnicas que ha creado a través del botón "My Techniques" y en esta vista encontrarán el botón "Create" que lo redirigirá al formulario para crear una técnica nueva.

El campo "URL" es opcional, el resto son obligatorios.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Introducir valores validos en todos los campos
<b>Expected</b>	Se creará la técnica con los datos introducidos
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	No se comprueba que sea URL.

Test 02	
<b>Description</b>	Dejar vacíos todos los campos
<b>Expected</b>	Aparecerá un error en la vista notificando que no puede dejar en blanco algunos campos.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	



## Use case 33.2 Editar una técnica

### Descripción

Un usuario autenticado como mago profesional será capaz de editar las técnicas que haya creado.

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") podrá acceder a la lista de técnicas que ha creado a través del botón "My Techniques" y en esta vista encontrarán el botón "Edit" que le permitirá editar la técnica que desee.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Editar una técnica correctamente
<b>Expected</b>	La técnica se modificará y se podrá comprobar en el listado.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Guardar la técnica a editar con todos los campos en blanco
<b>Expected</b>	Aparecerán los mensajes de error diciendo que no puede dejar en blanco varios campos.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

## Use case 33.3 Borrar una técnica

### Descripción

Un usuario autenticado como mago profesional será capaz de borrar las técnicas que haya creado, siempre que no formen parte de un truco.

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") podrá acceder a la lista de técnicas que ha creado a través del botón "My Techniques" y en esta vista encontrarán el botón "Edit" que le redirigirá al formulario de edición. Aquí tendrá disponible el botón "Delete" que le permitirá eliminar la técnica seleccionada.

### Tests

Test 01	
<b>Description</b>	Eliminar una técnica que no esté asociada a ningún truco
<b>Expected</b>	Será redirigido al listado de técnicas anterior y un mensaje le confirmará la eliminación de la técnica seleccionada.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

Test 02	
<b>Description</b>	Eliminar una técnica que esté asociado a algún truco
<b>Expected</b>	Será redirigido al listado de técnicas anterior y un mensaje de error le dirá que la técnica está asociada a algún truco y no pudo ser eliminado.
<b>Outcome</b>	Funciona correctamente.
<b>Notes</b>	

## Use case 33.4 Añadir un paso a una técnica

### Descripción

Un usuario autenticado como mago profesional será capaz de añadir pasos que haya creado a las técnicas que haya creado.

### Access

Tras autenticarse en el sistema (mediante el botón "Login") podrá acceder a la lista de técnicas que ha creado a través del botón "My Techniques" y en esta vista encontrará el botón "Display" que le redirigirá a los detalles de la técnica. Aquí podrá ver los pasos que tiene esa técnica y añadir nuevos a través del botón "Add step". Este botón le redirigirá a un listado de pasos donde elegir que paso desea añadir a través del botón "Add". Al pulsarlo se volverá a los detalles de la técnica y se podrá ver que se añadió el paso.

### Tests

Test 01	
Description	Añadir un paso a una técnica
Expected	Será redirigido a los detalles de la técnica y se podrá ver el nuevo paso en el listado de pasos de la técnica.
Outcome	Funciona correctamente.
Notes	

## **Additional tests**

Intentionally blank