



La Conquista del Mundo

Informe de pruebas exploratorias

Equipo de pruebas

Jorge Colao Adán
Ángel Durán Izquierdo
Antonio Gómez Poblete
Daniel León Romero
Laura Núñez Villa

9 de marzo de 2011

Índice

1. Registrarse	3
2. Iniciar sesión	4
3. Actualizar la lista de partida	5
4. Crear una partida	5
4.1. Feedback	6
5. Unirse a una partida	7
6. Conectarse a una partida	7
7. Desconectar de la partida	8
8. Atacar un territorio	9
9. Notificación de Ataque de Territorio	10
10. Petición de Negociación	10
11. Comprar refuerzos	11
12. Mover tropas	12
13. Enviar espía	12
14. Comprar Territorio	13

1. Registrarse

A continuación se muestra un guión de pruebas exploratorias para cada uno de los escenarios posibles:

1. Todos los datos son válidos y el usuario no existe.
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando y no tener un usuario con el nombre LuisAn.
 - Acciones de prueba : En la ventana de inicio pinchamos en registrarnos y rellenamos el diálogo que nos aparecerá con los siguientes valores: LuisAn, luis, luis@gmail.com.
 - Resultados esperados : Tras pulsar en aceptar desaparecerá el diálogo de registro y en la parte superior de la ventana de inicio nos aparecerá en verde *Usuario registrado con éxito* y en el campo Login, el nombre del nuevo usuario .
2. Todos los datos son válidos, pero el usuario existe.
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando y tener un usuario con el nombre JorgeCA.
 - Acciones de prueba : En la ventana de inicio pinchamos en registrarnos y rellenamos el diálogo que nos aparecerá con los siguientes valores: JorgeCA, jorge, jorge.colao@gmail.com.
 - Resultados esperados : Tras pulsar en aceptar desaparecerá el diálogo de registro y en la parte superior de la ventana de inicio nos aparecerá en rojo *El usuario seleccionado ya existe*.
3. Algún dato introducido en el diálogo no ha sido introducido, independientemente de que el usuario exista o no.
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando.
 - Acciones de prueba : En la ventana de inicio pinchamos en registrarnos y rellenamos el diálogo que nos aparecerá con los siguientes valores: JorgeCA, jorge@gmail.com, cadena vacía.
 - Resultados esperados : Tras pulsar en aceptar desaparecerá el diálogo de registro y aparecerá un panel de error mostrando *Debes de rellenar todos los parámetros*. Después de pulsar aceptar en el panel, volverá a aparecer el diálogo. Esto sucederá hasta que los datos sean correctos o demos a cancelar.
4. Dirección de email mal escrita, independientemente de que el usuario exista o no.
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando.

- Acciones de prueba : En la ventana de inicio pinchamos en registrarnos y rellenamos el diálogo que nos aparecerá con los siguientes valores: JorgeCA, jorge@gmail., jorge.
- Resultados esperados : Tras pulsar en aceptar desaparecerá el diálogo de registro y aparecerá un panel de error mostrando *Dirección de email mal escrita*. Después de pulsar aceptar en el panel, volverá a aparecer el diálogo. Esto sucederá hasta que los datos sean correctos o demos a cancelar.

2. Iniciar sesión

A continuación se muestra un guión de pruebas exploratorias para cada uno de los escenarios posibles:

1. El usuario esta registrado en el servidor

- Acciones previas: El servidor debe estar funcionando y el usuario debe estar registrado en el mismo.
- Acciones de prueba : En la ventana de inicio introducimos en el campo de Login la cadena Aduran y en el campo de Contraseña la cadena angel.
- Resultados esperados : Tras pulsar en aceptar la ventana de login desaparecerá y se abrirá la ventana de juego.

2. El usuario no esta registrado en el servidor.

- Acciones previas: El servidor debe estar funcionando y no tener un usuario con el nombre ADuran.
- Acciones de prueba : En la ventana de login introducimos el usuario ADuran y la Contraseña angel.
- Resultados esperados : Tras pulsar en Aceptar aparece un mensaje de error en la parte superior de la ventana, este mensaje es: *Contraseña o login Erroneos*.

3. Falta algun dato por introducir.

- Acciones previas: El servidor debe estar funcionando.
- Acciones de prueba : En la ventana de login introducimos el nombre de usuario Aduran en el campo Login y dejamos el campo Contraseña vacío.
- Resultados esperados : Tras pulsar en Aceptar aparece un mensaje de error en la parte superior de la ventana, este mensaje es: *Contraseña o login Erroneos*.

3. Actualizar la lista de partida

Una vez logeado el usuario correctamente la función actualizar la lista de partidas, se ejecuta automáticamente.

Guión de pruebas exploratorias para el método actualizar lista de partidas:

1. Pulsamos el botón "Actualizar lista", estando en hora para jugar una partida.
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando y habernos logeado con éxito.
 - Acciones de prueba: Pulsamos el botón de "Actualizar lista".
 - Resultados esperados: Tras pulsar el botón, aparecerán las dos listas de partidas, tanto las actuales (si estamos en hora) como las disponible para unirse (si no se han pasado la horas de juego y tiene territorios libres).
2. Pulsamos el botón "Actualizar lista", no estando en hora para jugar una partida
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando y habernos logeado con éxito.
 - Acciones de prueba: Pulsamos el botón de "Actualizar lista".
 - Resultados esperados: Tras pulsar el botón, aparecen las partidas libres pero no las partidas actuales, ya que no hay ninguna en hora.

4. Crear una partida

Guión de pruebas exploratorias para el método crear una partida:

1. Error la crear una partida con campos vacíos.
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, haberse logeado con éxito y haber pulsado el botón "Crear partida" de la barra de herramientas.
 - Acciones de prueba: En el dialogo de nueva partida se pulsa directamente en "Crear Partida", dejando en blanco los campos nombre, descripción y fecha, porque los demás estan por defecto a 60 segundos.

- Resultados esperados: No se crea la nueva partida y muestra el mensaje de error: "¡Datos erróneos o insuficientes!".
2. Crear una partida, con descripción vacía.
- Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, haberse logeado con éxito y haber pulsado el botón "Crear partida" de la barra de herramientas.
 - Acciones de prueba: En el dialogo de nueva partida se escribe el nombre "partida" para el campo nombre de la partida y se añade la fecha actual. Los tiempos de juego se quedarán por defecto a 60 segundos. Se pulsa en "Crear Partida", dejando en blanco el campo descripción.
 - Resultados esperados: Se crea una nueva partida, llamada "partida". En nuestro servidor de prueba no esta implementado la creación de una nueva partida, pero con el servidor del grupo de *Jorge Barco* si funciona.
3. Crear una partida, rellenando todos los campos.
- Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, haberse logeado con éxito y haber pulsado el botón "Crear partida" de la barra de herramientas.
 - Acciones de prueba: En el dialogo de nueva partida se escribe el nombre "partida" para el campo nombre de la partida, como descripción se ha puesto "partida guerra mundo" y se añade la fecha actual. Los tiempos de juego se quedarán por defecto a 60 segundos. Se pulsa en "Crear Partida".
 - Resultados esperados: Se crea una nueva partida, llamada "partida" con la descripción "partida guerra mundo".

El problema de las excepciones de rango de los campos de tiempo, no se puede producir, porque en la interzar se evita que se puedan poner números menores de 1.

4.1. Feedback

Al realizar la pruebas exploratorias de este método nos dimos cuenta que se podian crear partidas con campos indispensables vacíos. Por lo que se informó al desarrollador pertinente.

5. Unirse a una partida

Guión de pruebas exploratorias para el método unirse a una partida:

1. Pulsamos el botón "Unirse a la partida", habiendo seleccionado una partida.
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, habernos logeado con éxito y haber una partida libre disponible.
 - Acciones de prueba: Seleccionamos una partida a la que queremos unirnos y luego pulsamos el botón de "Unirse a la partida".
 - Resultados esperados: Si la partida a la que nos vamos a unir está en hora, nos saldrá un mensaje para si queremos jugar. En cambio si no está en hora actualizará las dos listas.
2. Pulsamos el botón "Unirse a la partida", sin haber seleccionado una partida.
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, habernos logeado con éxito y haber una partida libre disponible.
 - Acciones de prueba: Pulsamos el botón de "Unirse a la partida" (aunque no está visible).
 - Resultados esperados: La interfaz muestra un diálogo en el que indica que falta seleccionar una partida.

En realidad el fallo comprobado en la parte de Pruebas de desarrollo, no se puede dar porque la interfaz no lo permite.

6. Conectarse a una partida

Guión de pruebas exploratorias para el método conectarse a una partida:

1. Pulsamos el botón "Conectarse a partida", habiendo seleccionado una partida.
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, habernos logeado con éxito y haber una partida disponible.
 - Acciones de prueba: Seleccionamos la partida a la que queremos conectarnos para jugar y luego pulsamos el botón de "Conectarse a partida".
 - Resultados esperados: Se cambia la interfaz mostrando la ventana de juego.

2. Pulsamos el botón "Conectarse a partida", sin haber seleccionado una partida.
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, habernos logeado con éxito y haber una partida disponible.
 - Acciones de prueba: Pulsamos el botón de "Conectarse a partida" (aunque aparece desactivado).
 - Resultados esperados: La interfaz muestra un diálogo en el que indica que falta seleccionar una partida.

En realidad el fallo comprobado en la parte de Pruebas de desarrollo, no se puede dar porque la interfaz no lo permite.

7. Desconectar de la partida

Guión de pruebas exploratorias para el método desconectar de la partida:

1. Desconectar de la partida, pulsando si en el mensaje.
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, haberse logeado con éxito y haberse conectado una partida.
 - Acciones de prueba: Una vez que se está en la partida, se selecciona el botón "Desconectarse" de la barra de herramientas de arriba. Mostrará el mensaje "¿Está seguro de que desea abandonar la partida?" y se pulsa "Sí".
 - Resultados esperados: Vuelve a mostrar la ventana de las listas de las partidas actuales y disponibles.
2. Desconectar de la partida, pulsando no en el mensaje
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, haberse logeado con éxito y haberse conectado una partida.
 - Acciones de prueba: Una vez que se está en la partida, se selecciona el botón "Desconectarse" de la barra de herramientas de arriba. Mostrará el mensaje "¿Está seguro de que desea abandonar la partida?" y se pulsa "No".
 - Resultados esperados: No se hace nada, mantiene la ventana de la partida actual.

8. Atacar un territorio

Guión de pruebas exploratorias para el método atacar un territorio:

1. Atacar desde un territorio propio.

- Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, haberse logeado con éxito y haberse conectado una partida.
- Acciones de prueba: Una vez que se está en la partida, se selecciona el territorio (uno propio, "Gran Bretaña de JorgeCA") desde el que quieres atacar y se pulsa el botón "Atacar". Se muestra el diálogo de atacar, en el que se elige el territorio destino del ataque ("Europa del Norte"). Las tropas con las que se ataca: 6 soldados y 2 cañones. Por último se pulsa el botón "Aceptar".
- Resultados esperados: No se muestra ningún diálogo de error.

2. Atacar desde un territorio vacío.

- Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, haberse logeado con éxito y haberse conectado una partida.
- Acciones de prueba: Una vez que se está en la partida, se selecciona un territorio vacío ("Europa Occidental") desde el que quieres atacar y se pulsa el botón "Atacar".
- Resultados esperados: No se realiza ninguna acción, puesto que el territorio no es del usuario.

3. Atacar desde un territorio de un contrincante.

- Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, haberse logeado con éxito y haberse conectado una partida.
- Acciones de prueba: Una vez que se está en la partida, se selecciona un territorio de un contrincante ("Europa del Norte") desde el que quieres atacar y se pulsa el botón "Atacar".
- Resultados esperados: No se realiza ninguna acción, puesto que el territorio no es del usuario.

Los fallos comprobados en las pruebas de desarrollo con *JUnit* no se darán ya que el número mínimo de las tropas del arsenal es cero y el máximo, el disponible para ese territorio.

9. Notificación de Ataque de Territorio

Guión de pruebas exploratorias para el método notificación de ataque a un territorio:

1. Ser atacado por un oponente y aceptar ataque.
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, haberse logeado con éxito, haberse conectado una partida y estar en el turno del oponente que va a atacar.
 - Acciones de prueba: Se muestra un diálogo que informa de que un oponente te quiere atacar, en esta ventana se pulsa el botón de "Aceptar Ataque".
 - Resultados esperados: Se cierra la ventana y se realiza el ataque.
2. Ser atacado por un oponente y rechazar ataque
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, haberse logeado con éxito, haberse conectado una partida y estar en el turno del oponente que va a atacar.
 - Acciones de prueba: Se muestra un diálogo que informa de que un oponente te quiere atacar, en esta ventana se pulsa el botón de "Rechazar Ataque". Se activa la parte de la ventana correspondiente a la negociación; se seleccionan 50 gallifantes y 5 soldados y se pulsa sobre el botón "Negociar".
 - Resultados esperados: Se cierra la ventana y se envía la petición de negociación al oponente.

Los fallos comprobados en las pruebas de desarrollo con *JUnit* no se darán ya en la interfaz no se permite poner un número menor que cero y mayor del disponible en ese territorio.

10. Petición de Negociación

Guión de pruebas exploratorias para el método petición de negociación:

1. Recibir petición de negociación y elegir negociar.
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, haberse logeado con éxito, haberse conectado a una partida y haber realizado un ataque anteriormente.

- Acciones de prueba: Como respuesta al ataque realizado anteriormente el oponente ha elegido negociar, se muestra la ventana de solicitud de negociación con el mensaje "¿Acepta la negociación?" y pulsamos la opción "Sí".
- Resultados esperados: Se cierra la ventana y se resuelve la negociación.

2. Recibir petición de negociación y elegir no negociar.

- Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, haberse logeado con éxito, haberse conectado a una partida y haber realizado un ataque anteriormente.
- Acciones de prueba: En esta prueba se pulsa "No" en el mensaje de "¿Acepta la negociación?".
- Resultados esperados: Se cierra la ventana y se resuelve el ataque.

11. Comprar refuerzos

Guión de pruebas exploratorias para el método Comprar refuerzos. Entre paréntesis se muestran los valores de ciertos parámetros utilizados con el servidor de prueba (en partidas reales estos parámetros son variables):

1. Pulsamos el botón "Comprar refuerzos", habiendo seleccionado un país que nos pertenece.
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, habernos logeado con éxito (como usuario JorgeCA) y conectado a una partida (game01).
 - Acciones de prueba: Una vez en la partida, seleccionamos un país que nos pertenece (Gran Bretaña) y pulsamos el botón "Comprar refuerzos". Aparecerá el diálogo comprar refuerzos. En él introducimos que deseamos comprar 2 soldados y pulsamos "Aceptar"
 - Resultados esperados: Se cambia la interfaz mostrando la ventana de juego y los datos de dinero y tropas actualizados.
2. No es posible pulsar el botón "Comprar refuerzos" en ninguna otra situación, puesto que la interfaz no lo permite.
3. Tampoco es posible la introducción de parámetros erróneos a la hora de elegir las tropas, también debido a la interfaz.

12. Mover tropas

Guión de pruebas exploratorias para el método `moveUnits`. Entre paréntesis se muestran los valores de ciertos parámetros utilizados con el servidor de prueba (en partidas reales estos parámetros son variables):

1. Pulsamos el botón "Mover tropas", habiendo seleccionado un país que nos pertenece.
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, habernos logeado con éxito (como usuario JorgeCA) y conectado a una partida (game01).
 - Acciones de prueba: Una vez en la partida, seleccionamos un país que nos pertenece (Gran Bretaña) y pulsamos el botón "Mover tropas". Aparecerá el diálogo mover tropas. En él seleccionamos como destino "Iceland", seleccionamos las tropas a mover (4 soldados, un cañón de 1 uso, tres de 3 usos y 2 ICBMs, por ejemplo) y pulsamos "Aceptar"
 - Resultados esperados: Se cambia la interfaz mostrando la ventana de juego y los datos de tropas actualizados.
2. No es posible pulsar el botón "Mover unidades" en ninguna otra situación, puesto que la interfaz no lo permite.
3. Tampoco es posible la introducción de parámetros erróneos a la hora de elegir las tropas o el territorio destino, también debido a la interfaz.

13. Enviar espía

Guión de pruebas exploratorias para el método `deploySpy`. Entre paréntesis se muestran los valores de ciertos parámetros utilizados con el servidor de prueba (en partidas reales estos parámetros son variables):

1. Pulsamos el botón "Enviar espía", habiendo seleccionado un país que no nos pertenece y teniendo dinero suficiente para comprar un espía.
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, habernos logeado con éxito (como usuario JorgeCA) y conectado a una partida (game01).
 - Acciones de prueba: Una vez en la partida, seleccionamos un país que no nos pertenece (España) y pulsamos el botón "Enviar espía".

- Resultados esperados: El espía es enviado y se mostrará la pantalla de juego con los gallifantes actualizados
2. Pulsamos el botón "Enviar espía", habiendo seleccionado un país que no nos pertenece sin tener dinero suficiente.
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, habernos logeado con éxito (como usuario JorgeCA) y haber una partida disponible.
 - Acciones de prueba: Una vez en la partida, seleccionamos un país que no nos pertenece (España) y pulsamos el botón "Enviar espía".
 - Resultados esperados: Aparecerá un diálogo informándonos de que no tenemos dinero suficiente para llevar a cabo la acción.
 3. No es posible pulsar el botón "Enviar espía" en ninguna otra situación, puesto que la interfaz no lo permite.

14. Comprar Territorio

Guión de pruebas exploratorias para el método buyTerritory. Entre paréntesis se muestran los valores de ciertos parámetros utilizados con el servidor de prueba (en partidas reales estos parámetros son variables):

1. Pulsamos el botón "Comprar territorio", habiendo seleccionado un país que no tiene dueño y es adyacente a uno nuestro.
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, habernos logeado con éxito (como usuario JorgeCA) y conectado a una partida.
 - Acciones de prueba: Una vez en la partida, seleccionamos un país que no nos pertenece (España). Pulsamos el botón "Comprar Territorio".
 - Resultados esperados: Se cambia la interfaz mostrando la ventana de juego y los datos del territorio y dinero actualizados.
2. Pulsamos el botón "Comprar territorio", habiendo seleccionado un país que no tiene dueño pero no es adyacente a alguno nuestro.
 - Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, habernos logeado con éxito (como usuario JorgeCA) y haber una partida disponible.

- Acciones de prueba: Una vez en la partida, seleccionamos un país que no pertenece a nadie y no es adyacente a ninguno nuestro (Sudáfrica). Pulsamos “Comprar territorio”.
 - Resultados esperados: Aparece un diálogo informándonos de que el territorio es inválido.
3. Pulsamos el botón “Comprar territorio”, habiendo seleccionado un país que no tiene dueño y es adyacente a uno nuestro, pero no tenemos dinero.
- Acciones previas: El servidor debe estar funcionando, habernos logeado con éxito (como usuario JorgeCA) y conectado a una partida. Debemos habernos gastado el suficiente dinero como para no poder comprar el territorio.
 - Acciones de prueba: Seleccionamos un país que no pertenece a nadie, es adyacente a alguno nuestro y cuyo precio sea mayor que el dinero que poseemos. Pulsamos “Comprar territorio”.
 - Resultados esperados: Aparece un diálogo informándonos de que no tenemos dinero suficiente para realizar la acción.
4. No es posible pulsar el botón “Comprar territorio” en ninguna otra situación, puesto que la interfaz no lo permite.