de requerimiento	Componente a probar	Descripción de Requerimiento	Tipo de prueba	Técnica a realizar	Descripción de la prueba e Inputs	Resultado esperado	Resultado obtenido	Estatus
Funcionales	Base de Datos	El sistema permite la creación de un nombre de usuario y contraseña; si el usuario provee, el correo electrónico, una contraseña, edad y nombre	Caja negra	Clases de equivalencia	El usuario aunque use caracteres especiales estos se vean reflejados en la base de datos (!, ", #, \$, %, &, /, (,), =, ?, j, ñ, ú, û, {, }, +, *, ^,)	Una contraseña que contenga alguno de estos caracteres podrá crearla y se verá reflejada en la base de datos	Se pudo crear y se vio reflejada en la base de datos la cuenta creada con caracteres especiales	Sin errore
		El sistema permite que un usuario registrado dentro del juego esté en la base de datos y pueda hacer inicio de sesión	Caja blanca	Prueba de Seguridad	Un usuario sin cuenta, intenta iniciar sesión dentro del juego	El usuario no podrá iniciar sesión	El usuario no pudo iniciar sesión con una cuenta que no se encontraba en la base de datos, y con un usario y una contraseña que correspondían	Sin errore
		En el producto, se puede crear solamente una cuenta por correo electronico	Caja blanca	Prueba de Seguridad	Un usuario intentará usar el mismo correo para crear 2 cuentas	Si un correo electronico ya fue asociado a una cuenta, esta no podrá generar otra	No se pudo generar una cuenta con un correo electronico que ya habia sido utilizado para crear otra	Sin errore
		El sistema permite la creación de una cuenta de administrador utilizando un nombre, una contraseña y un correo electrónico únicos	Caja negra	Clases de equivalencia	Un administrador puede generar su cuenta utilizando un nombre, una contraseña y un correo electronico	La cuenta de administrador con un nombre y una contraseña única se registró correctamente en la base de datos	Con un usuario y contraseña de administrador puedes acceder a la información designada	Sin errore
	Videojuego	El sistema podrá determinar el nivel de interés que los usuarios han demostrado por el producto	Caja negra	Clases de equivalencia	El sistema calculará el nivel de involucramiento o interés que los usuarios han tenido en el producto, dependiendo del tiempo que han pasado en el	Se podrá consultar el nivel de interés que los usuarios han demostrado por el producto, calculado dentro de la base de datos de acuerdo a datos de tiempo dentro del mismo que se han recopilado	El nivel de interés es calculado dentro de la base usando el tiempo jugado y la puntuación, esto solo lo puede acceder un administrador.	Sin errore
		El juego permite que un jugador pueda jugar un nivel a la vez un número ilimitado de veces	Caja negra	Prueba de Estrés	Un jugador repite un nivel 10 veces	Un jugador puede repetir niveles previos, si este desea, sin generar algún problema dentro del juego o de rendimiento	El jugador pudo repetir un nivel 10 veces sin ningún problema.	Sin errore
		El sistema bloquea el progreso al jugador si este aun no concluye con un nivel anterior	Caja negra	Clases de equivalencia	Si un jugador no ha pasado su nivel actual, el nivel siguiente se encuentra bloqueado	El jugador no puede jugar el nivel siguiente al de donde se encuentra, hasta que lo complete	Un jugador sin cuenta puede jugar los primeros 2 niveles, y uno con cuenta pudee acceder a los demás sin ningun problema.	Pendient
		Para que el producto pueda guardar el progreso del usuario, este debió haber iniciado sesión de manera previa	Caja negra	Clases de equivalencia	El jugador no puede guardar su progreso mientras no haya iniciado sesión	El jugador solamente puede guardar su progreso al iniciar sesión dentro del juego	Un usuario con una cuenta registrada tiene la capacidad de quardar su progreso.	Sin errore
		La sesión del usuario dentro de la aplicación se puede mantener abierta, o en caso de ser necesario, esta se puede cerrar sin ningún problema	Caja negra	Clases de equivalencia	Un jugador cierra el juego	El jugador después de abrir de nuevo el juego su sesión se ha terminado y necesitará volver a iniciar sesión	La sesión del jugador al salirse del juego fue cerrada, por lo que debe de volver a iniciar sesión para continuar utilizando el producto.	Sin errore
		Se puede realizar la configuración del volumen de la aplicación, y el usuario podrá acceder a ello por medio del menú de configuración	Caja negra	Clases de equivalencia	El jugador puede configurar el volumen dentro del juego mediante el menú de configuración	El usuario logró modular el volúmen del juego a su preferencia	El jugador pudo modular el volúmen del juego a su preferencia.	Sin errore
	Sitio Web	El sistema permite el inicio de sesión de un administrador, al usar un usario y una contraseña	Caja negra	Clases de equivalencia	Un administrador podrá iniciar sesión dentro del servidor web utilizando un usuario y una contraseña correspondiente	El administrador puede inciar sesión dentro del servidor web al utilizar el usuario y la contraseña que registró previamente	Al tener un usuario de administrador, este es capaz de acceder sin problemas a esta información.	Sin errore
		El sistema permite que un administrador visualice el flujo de datos con varios tipos de gráficos	Caja negra	Clases de equivalencia	El administrador entrará a la página web, y desplegará los datos que más le interesen en el gráfico de su preferencia	El administrador recibirá la información solicitada, de la forma que haya elegido	Los dashboards que son provistos a los administradores proveen la información necesaria.	Sin error
		El sistema mostrará un tablero con información detallada acerca de la interacción de los usuarios con el videojuego, una vez iniciada sesión como administrador	Caja negra	Clases de equivalencia	Al iniciar sesión como administrador en el servidor web, este mostrará un tablero con información acerca de tiempo, ubicación, progreso que han tenidos los usuarios registrados con el videojuego	El servidor web mostrará la información solicidatda en formato de un tablero con etiquetas, graficas y diseño llamativo	El sistema provee con dos tableros al administrador que permite intercambie entre varias consultas de información.	Sin error
		El sistema mostrará la información solicitada, filtrada por alguna condición específica que indique el administrador	Caja negra	Clases de equivalencia	El sistema mostrará de manera filtrada la información solicitada por el administrador, ya sea por ubicación geográfica, rango de edad de los usuarios o su dedicación medida en horas de juego		Cada Dashboard muestra información distinta, capaz de satisdcafer la necesidad de un administrador con un solo click.	Sin errore
No Funcionales	N/A	El jugador debe tener acceso a internet para poder jugar.	Caja negra	Prueba de Estrés	El usuario busca utilizar el producto sin una conexión a internet	El usuario no podrá utilizar el producto hasta que tenga una conexión a internet	El acceso a la página web está bloqueado si unusuario no tiene acceso a internet.	Sin error
		Siguiendo las pautas establecidas evitaremos caer en riesgo de que el código se vea comprometido, o cualquier dato de los usuarios sea filtrado	Caja blanca	Prueba de Penetración	La inyección de datos será inspeccionada	Durante el proceso de inyección de sql, no habrá alguna vulnerabilidad en el transporte de datos que ponga en riesgo los datos del usuario.	Las inyecciones de información a la base de datos se mantienen alejadas de un externo, por lo que la seguridad se sigue manteniendo privada.	Sin errore
		El sistema debe estar disponible sin importar el horario de su uso	Caja negra	Prueba de Valores Límite	Si un jugador o un administrador desea acceder al juego en cualquier horario, esté podrá hacerlo sin algún problema	Durante un horario de poco tráfico web dentro del producto, tanto un usuario como un administrador podrá acceder a sus funcionalidades sin problema	Varios usuarios y administradores pueden ingresar a la página sin causar algún conflicto entre ambos	Sin error
		El producto debe ser apto para la edad definida, con base en los lineamientos establecidos por Entertainment Software Rating Board (ESRB). Se realizará una checklist con aspectos que el producto debe cumplir para ser apropiado dentro del rango de edad de nuestro público.	Inspección	Inspección de acuerdo a la checklist de lineamientos de ESRB	Se revisan los aspectos temáticos dentro del juego, y se asegura el cumplimiento de todos los puntos redactados dentro del checklist	Se cumplen con todos los aspectos dentro de la checklist	Los aspectos indicados dentro de la checklist se cumplen sin ningún problema	Sin errore
		Con las herramientas de programación, y documentación lograremos que sea posible tanto mejora como mantenimiento para que el juego presentado esté en la mejor condición al momento de ser usado.	Caja blanca	Prueba de Aceptación	Entregarle el producto solicitado a Crack the Code pidiendo una revisión previa	El producto entregado cumpla las espectativas de Crack the Code, permitiendo que ellos puedan encargarse de cualquier mejora futura o mantenimiento	El producto es posible de mejorar y dar un mantenimiento adecuado	Sin errore
		La usabilidad del videojuego está siendo revisada constantemente, obteniendo mejoras para permitir que el usuario inicial pueda jugar sin necesidad de demasiados tutoriales.	Caja blanca	Prueba de Aceptación	Jugadores dentro del rango de edad prueben el juego	El jugador no se aburra o se sienta abrumado por la cantidad de tutoriales en el juego	Les mostramos el juego a 6 niños del rango de 8 a 12 para adquirir feedback sobre que tan notorio se sentían los tutoriales	Sin errore
		Al usar Unity como motor de juego y el sitlo web de Crack the Code, podremos permitimos que cualquier persona pueda acceder y jugar este juego sin necesidad de una computadora de gama alta haciendo que la portabilidad del programa se vea mejorada.	Caja negra	Prueba de Adaptabillidad	Se usarán dos computadoras, una de gama baja y otra de gama media para provar el juego dentro del sitio web.	Sin importar la gama de la computadora, esta tenga la capacidad de visualizar y correr el juego sin mayor problema	Usando computadoras de gamma baja y media baja no hay algún problema de rendimiento.	Sin errore
					_		<u> </u>	
riluz Daniela Sáno	<u>IUIPO 3</u> thez Morales - A0142295							
ric Manuel Navarr	itiérrez Valdes - A0174786 ro Martínez - A01746219							
	néz Calderón - A01747433 : Viveros - A01753486	3						