

Casos de prueba

CASOS DE PRUEBA PARA LA PANTALLA DE LOGIN (AUTOR: Nicolas Amilivia)

1.- Caso de prueba para el login de un usuario con campos correctos.

1. Objetivos:

Verificar que el sistema detecta correctamente el nombre de usuario, contraseña y datos adicionales durante el proceso de login del usuario en la aplicación.

2. Precondiciones:

La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

La base de datos está en línea y accesible.

Existe previamente un usuario con el nombre "nico".

3. Pasos para realizar la prueba:

Abrir la aplicación y navegar a la página de login.

Completar el formulario con la siguiente información:

Nombre de usuario: "nico"

Contraseña: "admin"

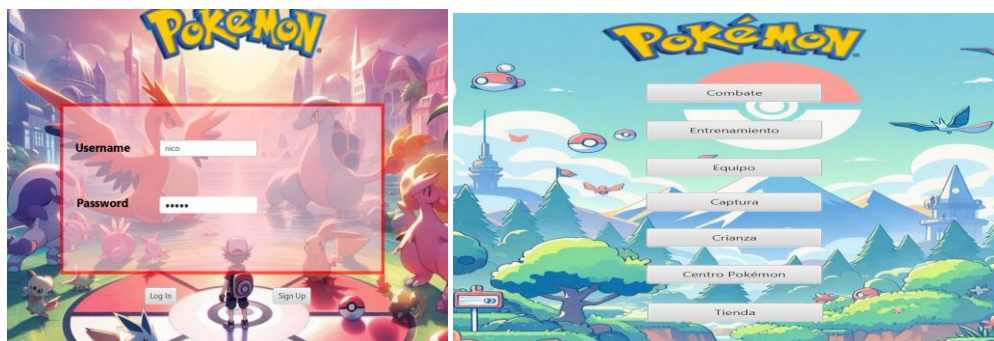
Hacer clic en el botón "Login" para enviar los datos.

4. Resultado esperado:

El login se realiza exitosamente y la pantalla cambia a la de Menu.

5. Resultado de la Prueba:

Pasó la prueba.



6. Observaciones:

La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

2.- Caso de prueba para el login de un usuario con campos incorrectos.

1. Objetivos:

Verificar que el sistema detecta correctamente que el nombre de usuario, contraseña y datos adicionales son incorrectos.

2. Precondiciones:

La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

La base de datos está en línea y accesible.

No existe previamente un usuario con el nombre "nico123".

3. Pasos para realizar la prueba:

Abrir la aplicación y navegar a la página de login.

Completar el formulario con la siguiente información:

Nombre de usuario: "nico123"

Contraseña: "admin"

Hacer clic en el botón "Login" para enviar los datos.

4. Resultado esperado:

La aplicación nos indica que las credenciales son incorrectas.

5. Resultado de la Prueba:

Pasó la prueba.



6. Observaciones:

La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

CASOS DE PRUEBA PARA LA PANTALLA DE CAPTURA

(AUTOR: Nicolas Amilivia)

1.- Caso de prueba para realizar una captura correctamente.

1. Objetivos:

Verificar que el sistema realiza la captura.

2. Precondiciones:

La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

La base de datos está en línea y accesible.

3. Pasos para realizar la prueba:

Abrir la aplicación y navegar a la página de captura.

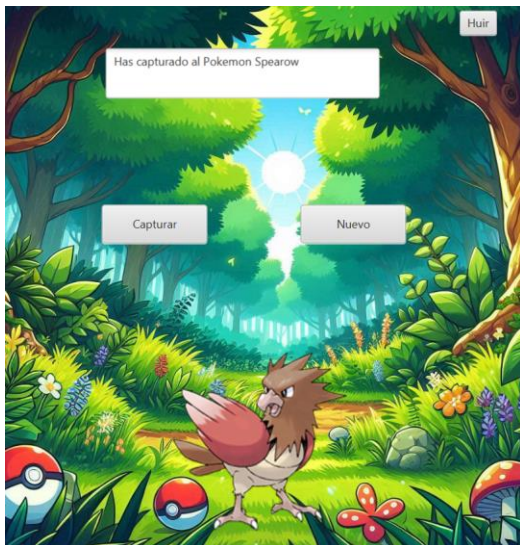
Hacer clic en el botón "Capturar" para intentar capturar al Pokemon.

4. Resultado esperado:

El Pokemon se captura de forma correcta en caso de que el usuario tenga suerte con las probabilidades.

5. Resultado de la Prueba:

Pasó la prueba.



6. Observaciones:

La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

2.- Caso de prueba para ver si un Pokemon escapa.

1. Objetivos:

Verificar que el sistema permite que el Pokemon escape.

2. Precondiciones:

La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

La base de datos está en línea y accesible.

3. Pasos para realizar la prueba:

Abrir la aplicación y navegar a la página de captura.

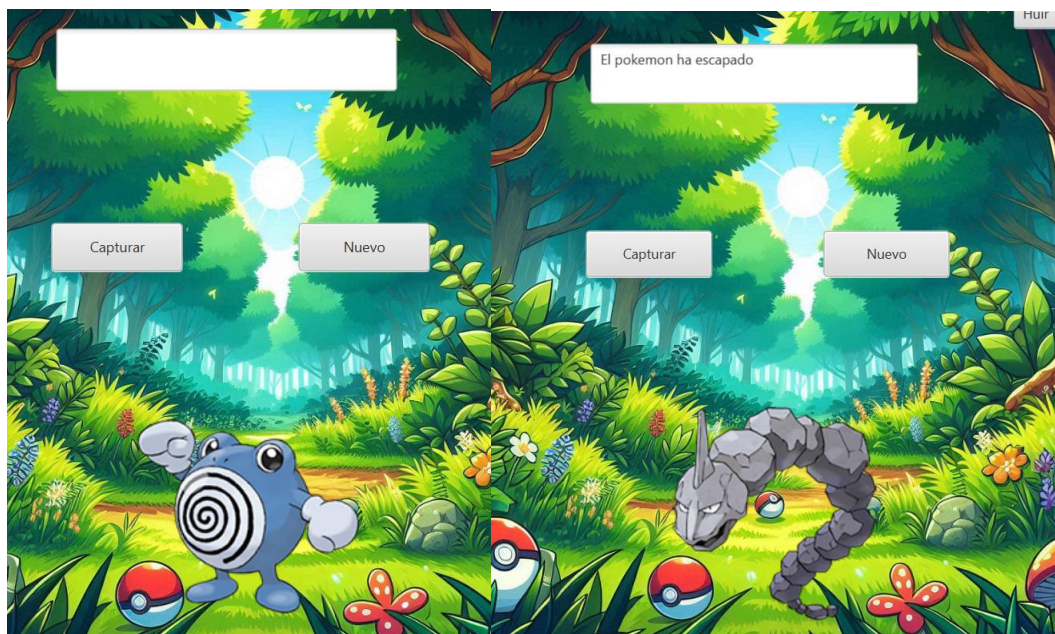
Hacer clic en el botón "Capturar" para intentar capturar al Pokemon.

4. Resultado esperado:

El Pokemon se escapa del Usuario y aparece uno nuevo.

5. Resultado de la Prueba:

Pasó la prueba.



6. Observaciones:

La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

3.- Caso de prueba para ver si es posible generar un nuevo Pokemon

1. Objetivos:

Verificar que el sistema permite cambiar al Pokemon que deseamos capturar.

2. Precondiciones:

La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

La base de datos está en línea y accesible.

3. Pasos para realizar la prueba:

Abrir la aplicación y navegar a la página de captura.

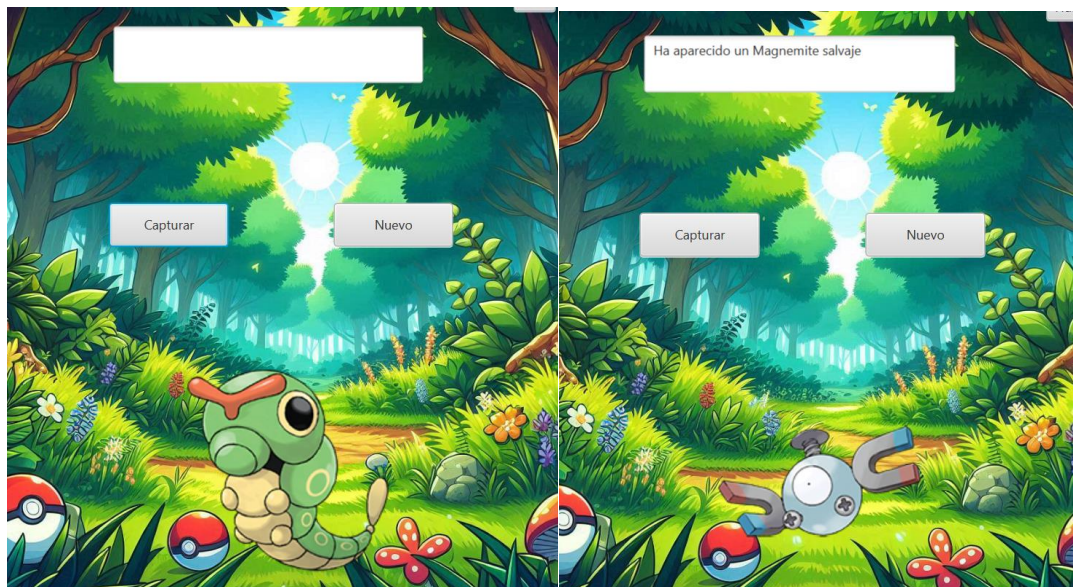
Hacer clic en el botón "Nuevo" para hacer aparecer otro Pokemon.

4. Resultado esperado:

Desaparece el antiguo Pokemon y aparece uno nuevo.

5. Resultado de la Prueba:

Pasó la prueba.



6. Observaciones:

La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

CASOS DE PRUEBA PARA LA PANTALLA DE EQUIPO

(AUTOR: Nicolas Amilivia)

1.- Caso de prueba para realizar una transferencia de forma correcta

1. Objetivos:

Verificar que el sistema realiza la transferencia.

2. Precondiciones:

La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

La base de datos está en línea y accesible.

Nuestro equipo tiene menos de 6 Pokémon y tenemos algún Pokémon en la caja.

3. Pasos para realizar la prueba:

Abrir la aplicación y navegar a la página de equipo.

Seleccionar del lado derecho un Pokémon para transferir a nuestro equipo.

Hacer clic en el botón "Transferir a Equipo" para hacer la transferencia.

4. Resultado esperado:

El Pokémon se transfiere de forma correcta a nuestro equipo.

5. Resultado de la Prueba:

Pasó la prueba.



6. Observaciones:

La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

2.- Caso de prueba para realizar una transferencia de forma incorrecta

1. Objetivos:

Verificar que el sistema no realiza la transferencia.

2. Precondiciones:

La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

La base de datos está en línea y accesible.

Nuestro equipo tiene 6 Pokemons y tenemos algún Pokemon en la caja.

3. Pasos para realizar la prueba:

Abrir la aplicación y navegar a la página de equipo.

Seleccionar del lado derecho un pokemon para transferir a nuestro equipo

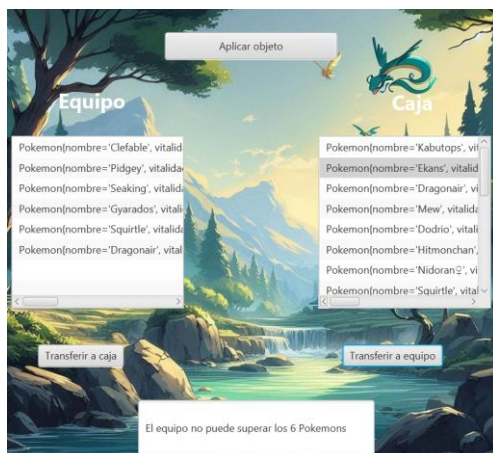
Hacer clic en el botón "Trasferir a Equipo" para hacer la transferencia.

4. Resultado esperado:

El Pokemon no se transfiere a nuestro equipo y la aplicación nos envía un mensaje.

5. Resultado de la Prueba:

Pasó la prueba.



6. Observaciones:

La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

CASOS DE PRUEBA PARA LA PANTALLA DE COMBATE

(AUTOR: Nicolas Amilivia)

1.- Caso de prueba para realizar un ataque correctamente

1. Objetivos:

Verificar que el sistema realiza un ataque exitosamente.

2. Precondiciones:

La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

La base de datos está en línea y accesible.

Tener por lo menos 1 Pokemon.

3. Pasos para realizar la prueba:

Abrir la aplicación y navegar a la página de Combate.

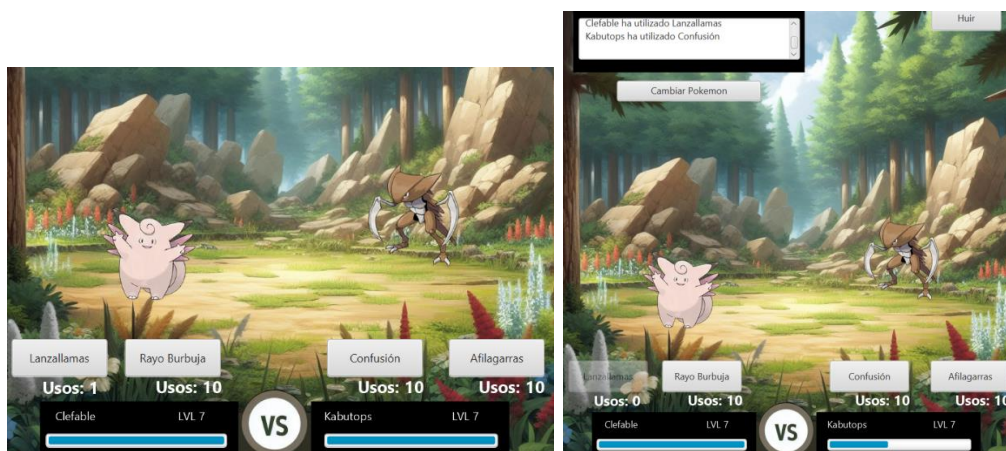
Hacer clic en el botón correspondiente al ataque que deseamos utilizar.

4. Resultado esperado:

El Pokemon realiza el ataque y afecta a la vida del rival.

5. Resultado de la Prueba:

Pasó la prueba.



6. Observaciones:

La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

2.- Caso de prueba para realizar un ataque incorrectamente

1. Objetivos:

Verificar que el sistema no realiza el ataque si no tiene mas usos.

2. Precondiciones:

La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

La base de datos está en línea y accesible.

Tener por lo menos 1 Pokemon que posea un movimiento con 0 usos restantes.

3. Pasos para realizar la prueba:

Abrir la aplicación y navegar a la página de Combate.

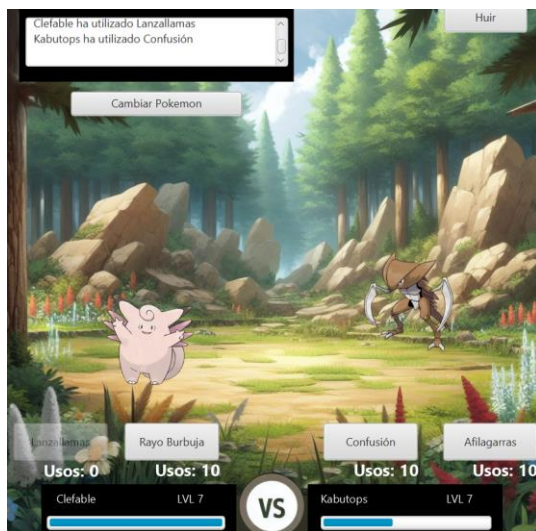
Intentar utilizar el ataque que no tiene usos.

4. Resultado esperado:

El botón del ataque aparece como desactivado y es imposible utilizarlo.

5. Resultado de la Prueba:

Pasó la prueba.



6. Observaciones:

La función cumple correctamente con lo que debe hacer, el ataque de lanzallamas no puede ser utilizado al no tener más usos.

3.- Caso de prueba para cambiar un Pokemon en combate

1. Objetivos:

Verificar que el sistema nos permite cambiar al Pokemon que tenemos en combate.

2. Precondiciones:

La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

La base de datos está en línea y accesible.

Tener por lo menos 2 Pokemon en nuestro equipo.

3. Pasos para realizar la prueba:

Abrir la aplicación y navegar a la página de Combate.

Hacer clic en el botón “Cambiar Pokemon”.

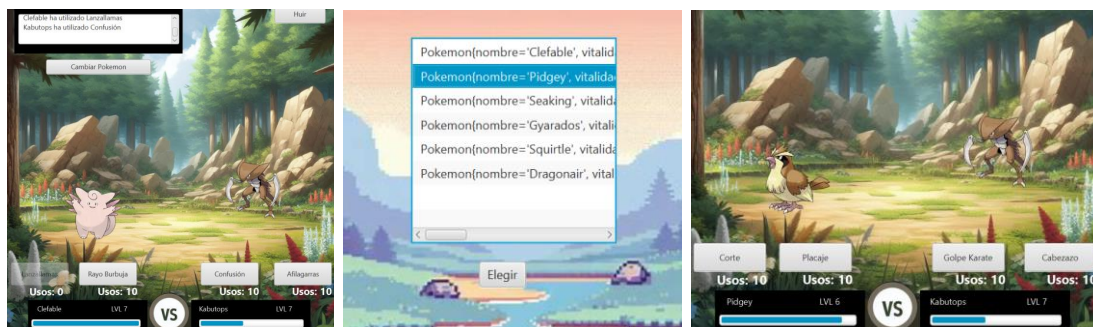
Seleccionar el pokemon que deseamos y hacer click en “Elegir”

4. Resultado esperado:

El Pokemon en combate cambia por el que hemos seleccionado.

5. Resultado de la Prueba:

Pasó la prueba.



6. Observaciones:

La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

CASOS DE PRUEBA PARA LA PANTALLA DE ENTRENAMIENTO

(AUTOR: Nicolas Amilivia)

1.- Caso de prueba para verificar si el rival ataca correctamente

1. Objetivos:

Verificar que el rival realiza un ataque exitosamente.

2. Precondiciones:

La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

La base de datos está en línea y accesible.

Tener por lo menos 1 Pokemon.

3. Pasos para realizar la prueba:

Abrir la aplicación y navegar a la página de Entrenamiento.

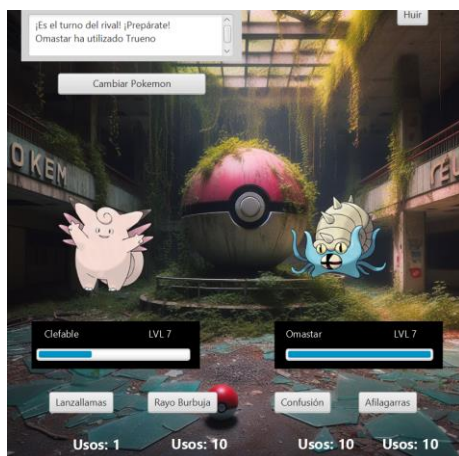
Esperar a que el rival ataque en caso de que sea su turno (Si no es turno del rival, realizar nuestro movimiento para que si lo sea)

4. Resultado esperado:

El Pokemon rival realiza el ataque y afecta a la vida de nuestro Pokemon.

5. Resultado de la Prueba:

Pasó la prueba.



6. Observaciones:

La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

CASOS DE PRUEBA PARA LA PANTALLA DE CRIANZA. Autor: Fernando José Sánchez

1.- Caso de prueba para realizar una crianza correctamente

1. Objetivos:

-Crear un nuevo pokemon apartir de las características de sus padres.

2. Precondiciones:

-La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

-La base de datos está en línea y accesible.

-Los padres son de la misma especie.

-Los padres tienen suficiente fertilidad para criar.

-Los pokemons seleccionados son del sexo opuesto.

3. Pasos para realizar la prueba:

-Abrir la aplicación y navegar a la página de crianza.

-Seleccionar un pokemon de la lista de machos

-Seleccionar un pokemon de la lista de hembras

-Después de seleccionar estos dos pokemons de sexos opuestos, clicar en realizar crianza

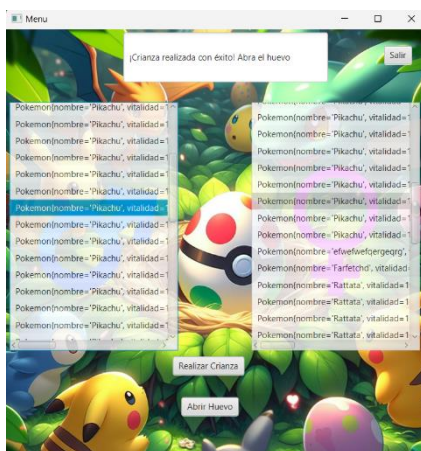
4. Resultado esperado:

- Se genera un nuevo pokemon en nuestra caja

-Los padres pierden fertilidad

5. Resultado de la Prueba:

-Se genera un nuevo pokemon exitosamente, nos avisa el log y los padres pierden fertilidad



6. Observaciones:

-La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

2- Caso de prueba para NO realizar una crianza debido a que los padres NO son de la misma especie

1. Objetivos:

-Verificar que la aplicación no realiza la crianza.

2. Precondiciones:

-La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

-La base de datos está en línea y accesible.

-Los padres NO son de la misma especie.

3. Pasos para realizar la prueba:

-Abrir la aplicación y navegar a la página de crianza.

-Seleccionar un pokemon de la lista de machos de una especie distinta a la hembra

-Seleccionar un pokemon de la lista de hembras de un especie distinta al macho

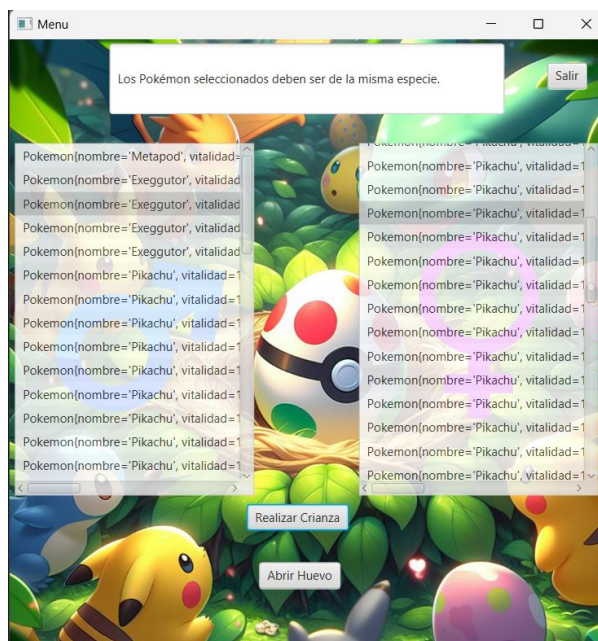
-Después de seleccionar estos dos pokemons de sexos opuestos, clicar en realizar crianza

4. Resultado esperado:

-No se genera un nuevo pokemon

5. Resultado de la Prueba:

-No se genera un nuevo pokemon y nos avisa el log de la causa.



6. Observaciones:

-La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

3- Caso de prueba para NO realizar una crianza debido a que uno de los padres NO tiene suficiente fertilidad

1. Objetivos:

-Verificar que la aplicación no realiza la crianza.

2. Precondiciones:

-La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

-La base de datos está en línea y accesible.

-Uno de los padres NO tienen suficiente fertilidad.

3. Pasos para realizar la prueba:

-Abrir la aplicación y navegar a la página de crianza.

-Seleccionar un pokemon de la lista de machos de una especie distinta a la hembra

-Seleccionar un pokemon de la lista de hembras de un especie distinta al macho

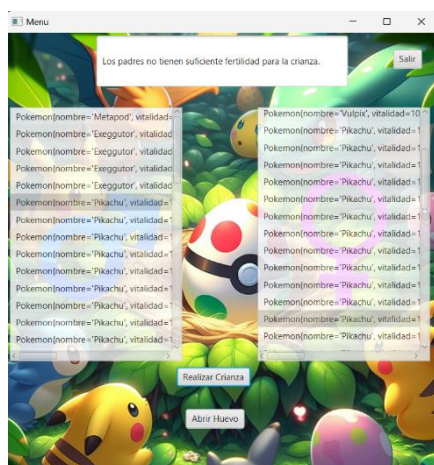
-Después de seleccionar estos dos pokemons de sexos opuestos, clicar en realizar crianza

4. Resultado esperado:

-No se genera un nuevo pokemon

5. Resultado de la Prueba:

-No se genera un nuevo pokemon y nos avisa el log de la causa.



6. Observaciones:

-La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

1.- Caso de prueba para actualizar el nombre del pokemon criado cuando se le inserta un mote.

- Actualización del nombre del pokemon al mote insertado.

-La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

- La base de datos está en línea y accesible.

-Se ha realizado correctamente la crianza de un pokemon con las comprobaciones necesarias.

- Abrir la aplicación y navegar a la pantalla de crianza.

- Seleccionar un pokemon de la lista de machos

-Seleccionar un pokemon de la lista de hembras

-Después de seleccionar estos dos pokemons de sexos opuestos, clicar en realizar crianza

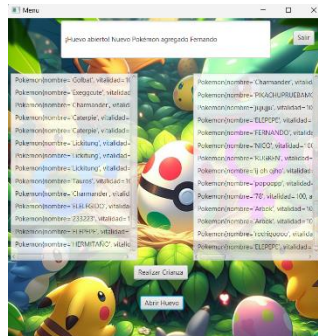
-Una vez realizada la crianza clicar en el botón “abrir huevo”

-Despues de clicar en el boton “abrir huevo” se podra escribir el mote que deseamos para el pokemon

-Clicamos en el boton asignar ,se actualiza el nombre del pokemon al mote insertado y se cierra automaticamente esta pantalla de asignación de mote.

-Actualización del nombre del pokemon al mote asignado

-Se actualiza el nombre del pokemon al mote asignado y el log nos muestra el mote asignado al pokemon.



6. Observaciones: La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

2.- Caso de prueba para cuando NO se inserta un mote (se deja en vacio)

1. Objetivos:

-Actualización del nombre del pokemon al mote del padre en el caso de que no insertemos ningun texto en su supuesto mote, es decir, dejamos el texto en vacio.

2. Precondiciones:

-La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

-La base de datos está en línea y accesible.

-Se ha realizado correctamente la crianza de un pokemon con las comprobaciones necesarias.

3. Pasos para realizar la prueba:

-Abrir la aplicación y navegar a la pantalla de crianza.

-Seleccionar un pokemon de la lista de machos

-Seleccionar un pokemon de la lista de hembras

-Después de seleccionar estos dos pokemons de sexos opuestos, clicar en realizar crianza

-Una vez realizada la crianza correctamente clicar en el botón “abrir huevo”

-Despues de clicar en el boton “abrir huevo” se podra escribir el mote que deseamos para el pokemon, en este caso dejamos este texto en vacio

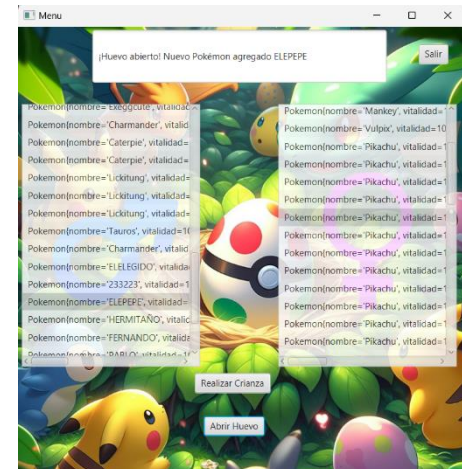
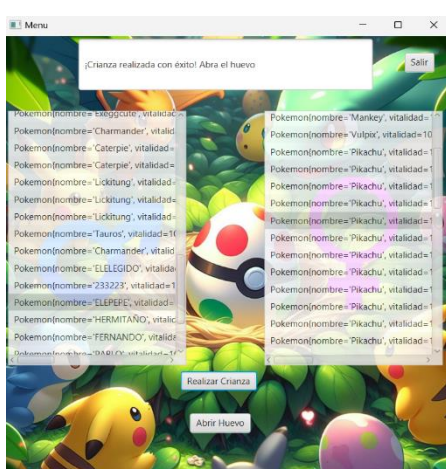
-Clicamos en el boton asignar y se actualiza el nombre del pokemon al nombre del padre al dejar el texto en vacio

4. Resultado esperado:

-Actualización del nombre del pokemon hijo al nombre del padre.

5. Resultado de la Prueba:

-Se actualiza el nombre del pokemon al nombre del padre y nos lo muestra el log



Como vemos el nombre del padre es “ELPEPE”.Por tanto el hijo criado recibe el mismo nombre que el padre; “¡Huevo abierto!, Nuevo Pokemon agregado ELPEPE”.

6. Observaciones

La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

CASOS DE PRUEBA PARA LA PANTALLA DE CENTRO. Autor : Fernando José Sánchez

1- Caso de prueba para realizar una recuperación de vida exitosa

1. Objetivos:

Los seis pokemons que estan en nuestro equipo recuperan su vida al completo, es decir , actualizamos su vida actual al máximo.

2. Precondiciones:

- La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.
- La base de datos está en línea y accesible.
- Se debe tener pokemons en el equipo.
- Almenos un pokemon debe tener su vida actual por debajo del máximo.

3. Pasos para realizar la prueba:

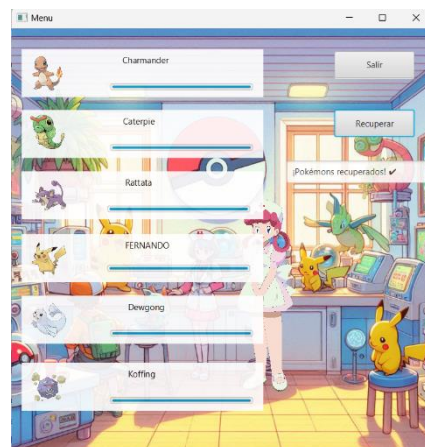
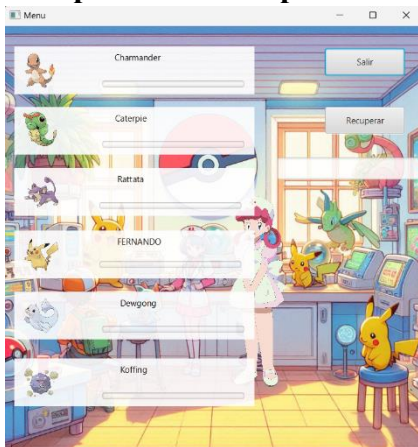
- Abrir la aplicación y navegar hacia la pantalla centro pokemon.
- Clickar sobre el botón recuperar.

4. Resultado esperado:

- La vida actual de los pokemons se recupera al máximo

5. Resultado de la Prueba:

- Los pokemons recuperan su vida actual al maximo



6.Observaciones: La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

2. Caso de prueba en el que NO se puede realizar la recuperación de vida.

1. Objetivos:

Bloquear la recuperación en el caso de que todos los pokemons tengan la vida al máximo y no hiciera falta recuperar la vida de ninguno.

2. Precondiciones:

- La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.
- La base de datos está en línea y accesible.
- Todos los pokemons deben de tener la vida al máximo.

3. Pasos para realizar la prueba:

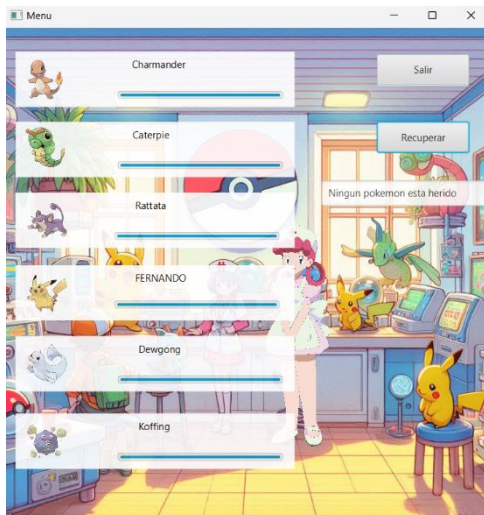
- Abrir la aplicación y navegar hacia la pantalla centro pokemon.
- Clickar sobre el botón recuperar.

4. Resultado esperado:

- La vida actual de los pokemons no se recupera ya que ninguno tiene la vida por debajo del máximo.

5. Resultado de la Prueba:

- Ningun pokemon recupera su vida y se muestra en el log. (“Ningun pokemon esta herido”)



6.Observaciones:

La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

CASOS DE PRUEBA PARA LA PANTALLA DE TIENDA. Autor: Fernando José Sánchez

1.- Caso de prueba para reliazar una compra correctamente

1. Objetivos:

-Realizar la compra de un objeto correctamente y que este se equipe en nuestra mochila.

2. Precondiciones:

-La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

-La base de datos está en línea y accesible.

-Tener suficientes pokedólares para la compra

3. Pasos para realizar la prueba:

-Abrir la aplicación y navegar a la pantalla de tienda.

-Hacer click sobre el objeto que queremos comprar

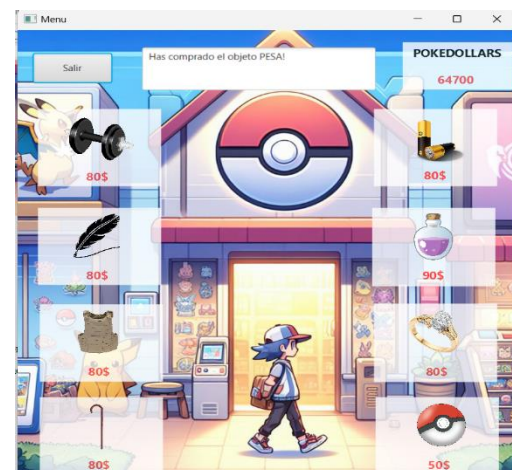
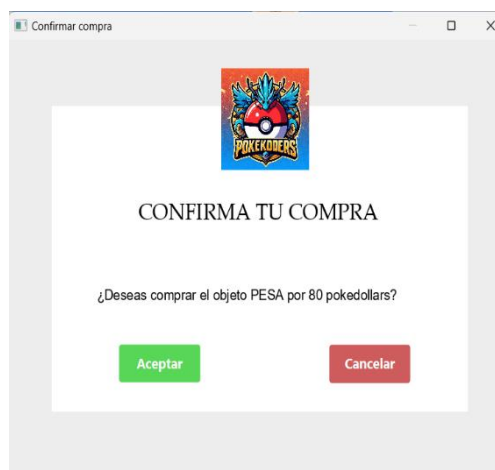
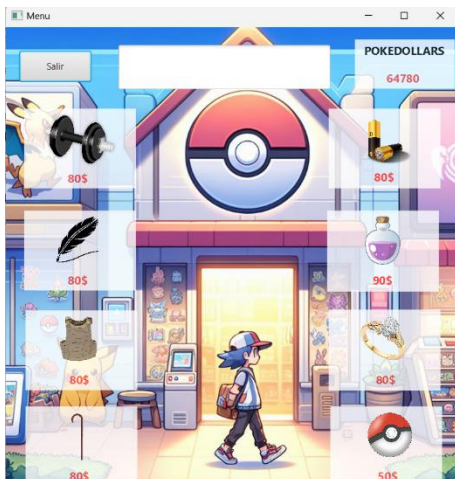
-Confirmar la compra clicando el botón aceptar

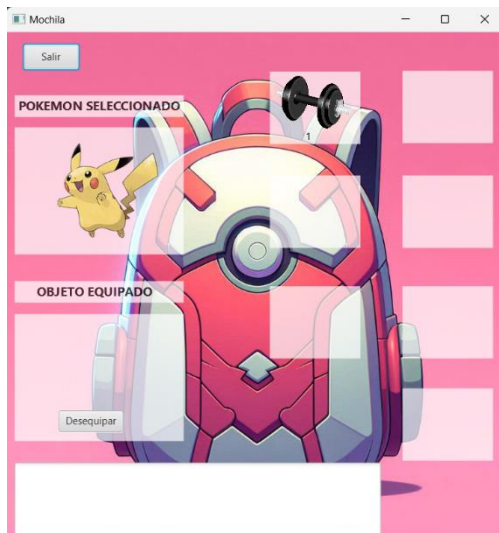
4. Resultado esperado:

- Se equipa un nuevo objeto en nuestra mochila o se incrementa la cantidad de un objeto ya existente en nuestra mochila. Además se descuenta un numero determinado de pokedólares.

5. Resultado de la Prueba:

-Se realiza la compra correctamente; se muestra en el log, se equipa este objeto comprado en la mochila y gastamos un número determinado de pokedólares.





6. Observaciones:

-La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

2- Caso de prueba para NO poder realizar una compra en caso de no tener dinero suficiente

1. Objetivos:

-Prohibir la compra de un objeto si no se tiene suficientes pokedólares.

2. Precondiciones:

-La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

-La base de datos está en línea y accesible.

-El entrenador no tiene suficientes pokedólares para comprar el objeto

3. Pasos para realizar la prueba:

-Abrir la aplicación y navegar a la pantalla de tienda.

-Hacer click sobre el objeto que queremos comprar

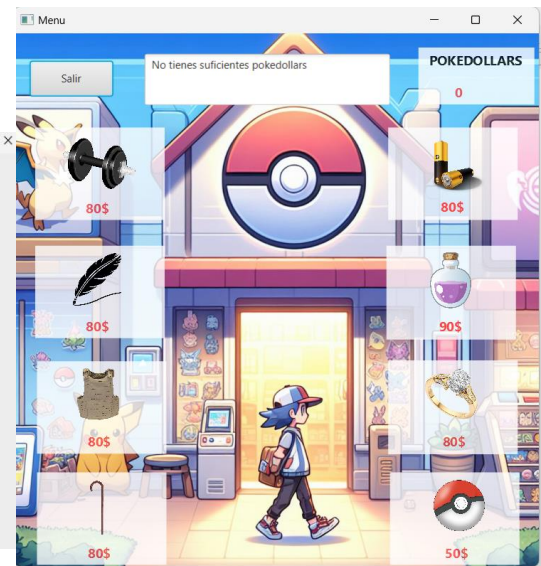
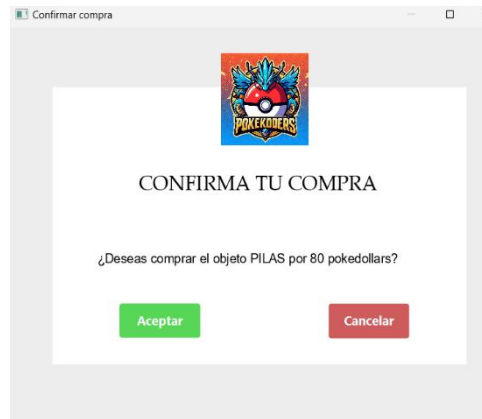
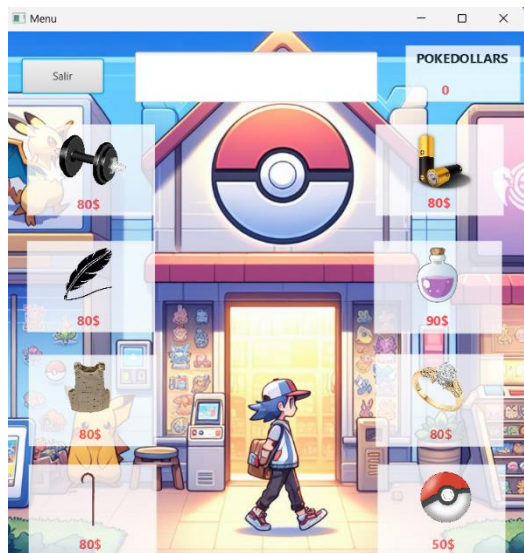
-Confirmar la compra clicando en el botón aceptar

4. Resultado esperado:

-Se prohíbe realizar la compra y se avisa en el log.

5. Resultado de la Prueba:

-Se prohíbe realizar la compra y se avisa en el log.



6. Observaciones:

-La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

CASOS DE PRUEBA PARA LA PANTALLA DE MOCHILA. Autor: Fernando José Sánchez

1.- Caso de prueba para equipar un objeto sobre un pokemon.

1. Objetivos:

-Equipar un objeto comprado en la tienda al pokemon que seleccionemos.

2. Precondiciones:

-La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

-La base de datos está en línea y accesible.

-Tener pokemons en nuestro equipo o caja.

-Haber comprado algun objeto en la tienda.

3. Pasos para realizar la prueba:

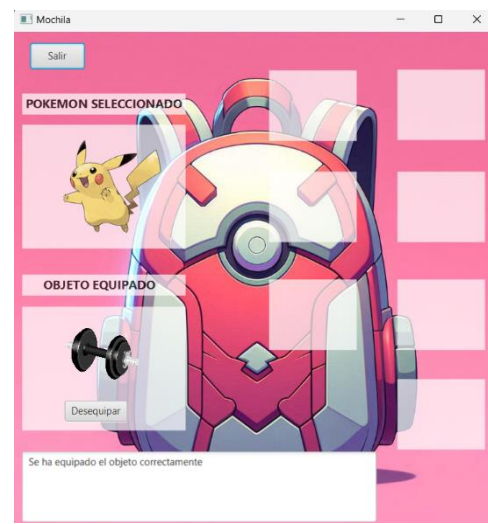
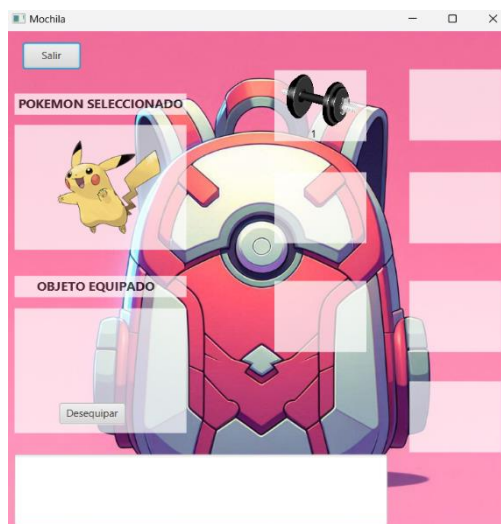
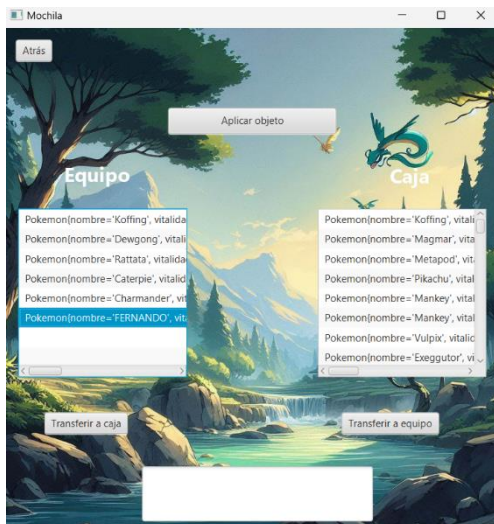
- Abrir la aplicación y navegar a la pantalla de equipo.
- Seleccionar uno de nuestros pokemons.
- Una vez seleccionado uno de nuestros pokemons clicamos sobre el boton “Aplicar objeto”.
- Una vez clicamos sobre “Aplicar objeto” se nos abrirá nuestra mochila y clicaremos sobre el objeto que queramos equipar a nuestro pokemon.

4. Resultado esperado:

- Al pokemon seleccionado se le aplica el objeto seleccionado. Ademas se lanza un mensaje en el log confirmando que el objeto se ha equipado correctamente.

5. Resultado de la Prueba:

- Al pokemon seleccionado se le aplica el objeto seleccionado. Ademas se lanza el mensaje de confirmación.



6. Observaciones:

- La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

2- Caso de prueba para NO poder equipar un objeto cuando ya se tiene un objeto equipado.

1. Objetivos:

-Prohibir la equipación de un objeto cuando el pokemon seleccionado ya tiene un objeto equipado.

2. Precondiciones:

-La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

-La base de datos está en línea y accesible.

-Tener pokemons en nuestro equipo o caja.

-Haber comprado algunos objetos en la tienda.

-Haber equipado anteriormente un objeto sobre el pokemon seleccionado.

3. Pasos para realizar la prueba:

-Abrir la aplicación y navegar a la pantalla de equipo.

-Seleccionar un pokemon que ya tenga un objeto equipado.

-Una vez seleccionado este pokemon clicamos sobre el boton “Aplicar objeto”.

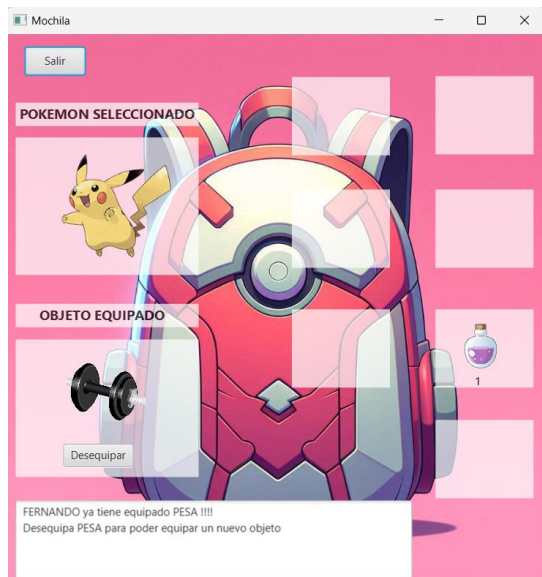
-Una vez clicamos sobre “Aplicar objeto” se nos abrirá nuestra mochila y clicaremos sobre el objeto que queremos equipar a nuestro pokemon.

4. Resultado esperado:

-Al pokemon seleccionado no se le puede equipar el objeto seleccionado ya que este dispone de uno. Además se advertirá en el log que primero debe desequipar su objeto equipado para poder equipar otro.

5. Resultado de la Prueba:

-Al pokemon seleccionado se le prohíbe equipar el objeto y se lanza un mensaje de advertencia a través del log.



6. Observaciones:

-La función cumple correctamente con lo que debe hacer.

3. Caso de prueba para desequipar un objeto

1. Objetivos:

-Desequipar un objeto de un pokemon que tenga un objeto equipado. Una vez se desequipe dicho objeto este debe quedar disponible para que otro pokemon lo pueda equipar.

2. Precondiciones:

-La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.

-La base de datos está en línea y accesible.

-Tener pokemons en nuestro equipo o caja.

-Haber comprado algunos objetos en la tienda.

-Haber equipado anteriormente un objeto sobre el pokemon seleccionado.

3. Pasos para realizar la prueba:

-Abrir la aplicación y navegar a la pantalla de equipo.

-Seleccionar un pokemon que ya tenga un objeto equipado

-Una vez seleccionado este pokemon clicamos sobre el boton "Aplicar objeto".

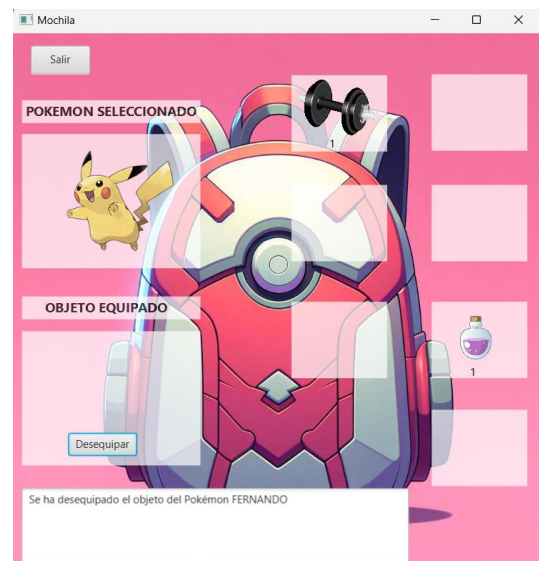
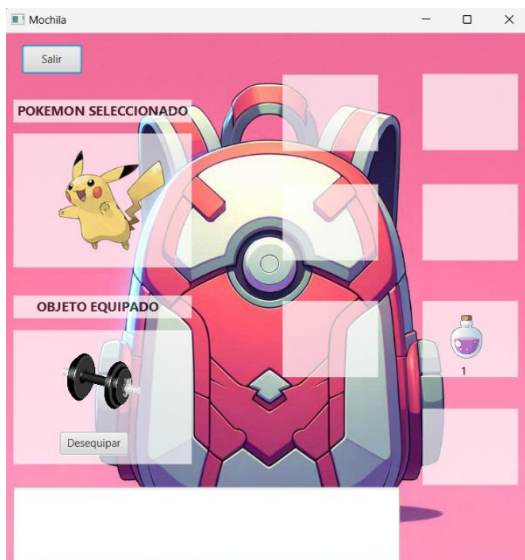
-Una vez clicamos sobre "Aplicar objeto" se nos abrirá nuestra mochila y clicaremos sobre el boton "Desequipar".

4. Resultado esperado:

-Al pokemon seleccionado se le desequipará el objeto que tenía equipado. Además dicho objeto quedará disponible para que lo pueda equipar otro pokemon. Por otro lado el long lanzará un mensaje informando de que el objeto ha sido desequipado.

5. Resultado de la Prueba:

-Al pokemon seleccionado se le desequipa el objeto que tenía equipado. Además dicho objeto queda disponible para que lo pueda equipar otro pokemon. Por otro lado el long lanza un mensaje informando de que el objeto ha sido desequipado.



6. Observaciones:

-La función cumple correctamente con lo que debe hacer.