

2021

# Testigos de Turing

## CASOS DE PRUEBA DE SISTEMA Y MATRIZ DE TRAZABILIDAD

### **Autores:**

- Ciordia Cantarella , Francisco
- Martinez, Brenda Sofia
- Fernandez, Santiago
- Rao, Maximiliano
- Villane, Santiago

## Tabla de contenido

<b>HISTORIAL DE CAMBIOS</b>	<b>3</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>4</b>
<b>2. CASOS DE PRUEBA FUNCIONALES</b>	<b>4</b>
<b>3. CASOS DE PRUEBA NO FUNCIONALES</b>	<b>12</b>
<b>4. CASOS DE PRUEBA ALTERNATIVOS (NEGATIVOS)</b>	<b>15</b>
<b>5. CASOS DE PRUEBA COMO SANITY TEST</b>	<b>16</b>
<b>6. MATRIZ DE TRAZABILIDAD ACTUALIZADA</b>	<b>16</b>

**HISTORIAL DE CAMBIOS**

Versión	Fecha	Cambios
1.0.1	22/05/2021	Corrección de errores #1
1.1.2	30/05/2021	Corrección de errores #2
1.2.0	5/06/2021	Unit Tests de Diseño de Sistema

## 1. INTRODUCCIÓN

En este documento se detallarán los casos de prueba del sistema en relación al Documento de Requerimientos.

## 2. CASOS DE PRUEBA FUNCIONALES

**Test case ID:** TCF 001

**Descripción:** Crear una partida.

**Función a testear:** Iniciar partida.

**Preparaciones previas:** N/A.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Abrir programa.
2. Clickear en “Nueva partida”.
3. Elegir las configuraciones.
4. Click en Iniciar.

**Resultado esperado:** La partida inicia, se muestra en pantalla el tablero de juego, con la opción de lanzar el dado para ver quien arranca.

**Test case ID:** TCF001.1

**Descripción:** Elegir color.

**Función a testear:** Iniciar partida.

**Preparaciones previas:** N/A.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Abrir programa.
2. Clickear en “Nueva partida”.
3. Elegir en las configuraciones el color deseado.
4. Click en Iniciar.

**Resultado esperado:** La partida inicia, se muestra en pantalla el tablero de juego, con la opción de lanzar el dado para ver quien arranca y el jugador tiene el color que eligió.

**Test case ID:** TCF001.2

**Descripción:** Elegir Nro de jugadores.

**Función a testear:** Iniciar partida.

**Preparaciones previas:** N/A.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Abrir programa.
2. Clickear en “Nueva partida”.
3. Elegir en las configuraciones la cantidad de jugadores.
4. Click en Iniciar.

## TdeT

**Resultado esperado:** La partida inicia, se muestra en pantalla el tablero de juego, con la opción de lanzar el dado para ver quien arranca y en la partida hay la cantidad de jugadores que se configuro..

### Test case ID: TCF 002

**Descripción:** Se intentará lanzar un dado.

**Función a testear:** Lanzar dado.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Clickear en el dado.

**Resultado esperado:** El dado deberá generar aleatoriamente un número entre 1 y 6 de manera aleatoria.

### Test case ID:TCF003

**Descripción:** Salida.

**Función a testear:** Entrar al tablero.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, Turno de jugador, Pieza en Saldia, lanzar dado.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Lanzar el dado
2. Que salga 1 o 6.

**Resultado esperado:** La pieza debe salir y entrar en el tablero para comenzar a moverse.

**Test case ID:** TCF 004

**Descripción:** Mover pieza.

**Función a testear:** Movimiento de pieza.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, Turno de jugador, pieza en tablero, lanzar dado.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Lanzar el dado.

**Resultado esperado:** La pieza deberá moverse el número de casillas que el dado devolvió en el sentido que indican las reglas del juego.

**Test case ID:** TCF 005

**Descripción:** Comer.

**Función a testear:** Una pieza come a la otra.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, piezas de jugadores en tablero, un jugador tira dado..

**Ejecución del test(pasos):**

1. Jugador tira dado.
2. La casilla donde la pieza cae corresponde con la casilla no protegida donde hay 1 o más piezas de distinto color al jugador que tiro el dado.

**Resultado esperado:** La pieza del jugador se coloca en la casilla y el resto se van nuevamente a la salida.

**Test case ID:** TCF 006



**Descripción:** Protección.

**Función a testear:** Proteger una pieza.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, al menos 2 piezas del jugador ya en el tablero, el jugador tira dado.

**Ejecución del test(pasos):**

1. El jugador tira el dado.
2. La casilla donde la pieza cae tiene ya una pieza del jugador o es una casilla protegida.

**Resultado esperado:** La pieza cambia su estado a protegida.

**Test case ID:** TCF 007

**Descripción:** El jugador abandona una partida en curso.

**Función a testear:** Abandonar partida.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Clickear en el botón “Abandonar”.
2. Se abre una ventana de advertencia. Clickear en “Si”.

**Resultado esperado:** Se termina la partida y la aplicación regresa al menú principal

**Test case ID:** TCF 008

**Descripción:** Se termina una partida exitosamente cuando un jugador coloca todas sus piezas en el centro del tablero.

**Función a testear:** Terminar partida.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, 1 jugador con 4 piezas en el centro del tablero

**Ejecución del test(pasos):**

1. El jugador próximo a ganar tira el dado y obtiene el número justo de casillas que le faltan para que su última pieza llegue al centro.

**Resultado esperado:** El jugador gana la partida, se notifica mediante una ventana pop-up desde la cual el jugador puede volver, mediante un botón, al menú principal.

**Test case ID:** TCF 009

**Descripción:** Salir de la aplicación desde el menú principal.

**Función a testear:** Salir del juego.

**Preparaciones previas:** N/A.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Abrir el programa.
2. Clickear “Salir”.
3. Se abre ventana de advertencia. Clickear “Si”.

**Resultado esperado:** La aplicación “LUDO MATIC” se cierra.

### **3. CASOS DE PRUEBA NO FUNCIONALES**

**Test case ID:** TNF 001

**Descripción:** Persona aleatoria intenta iniciar una partida

**Función a testear:** Usabilidad del sistema

**Preparaciones previas:** N/A

**Ejecución del test(pasos):**

1. Persona ejecuta el programa
2. Persona selecciona iniciar partida
3. Persona elige la configuración para la partida
4. Persona inicia la partida

**Resultado esperado:** Se espera que dicho procedimiento no le tome más de 1 minuto en realizar

**Test case ID:** TNF 002

**Descripción:** Compatibilidad con O.S de uso habitual

**Función a testear:** Compatibilidad del sistema

**Preparaciones previas:** N/A

**Ejecución del test(pasos):**

1. Persona ejecuta el programa en su equipo dentro de los requerimientos de sistema

**Resultado esperado:** Se espera que el programa funcione sin complicaciones.

**Test case ID:** TNF 003

**Descripción:** Idioma

**Función a testear:** Accesibilidad del sistema

**Preparaciones previas:** N/A

**Ejecución del test(pasos):**

1. Persona ejecuta el programa
2. Persona selecciona iniciar partida
3. Persona elige la configuración para la partida
4. Persona inicia la partida

**Resultado esperado:** Se espera que el jugador obtenga la partida con el nivel de exigencia que requiera.

#### 4. CASOS DE PRUEBA ALTERNATIVOS (NEGATIVOS)

Test case ID: TCA 001

**Descripción:** Intentar comer una pieza protegida.

**Función a testear:** Protección.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, turno del jugador con una pieza protegida del rival en el tablero.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Lanzar el dado.
2. Que el número devuelto sean las casillas que le falta a la pieza del jugador para llegar a una pieza del rival protegida

**Resultado esperado:** La/s pieza/s no es/son comida/s y la pieza del jugador comparte casilla.

**Test case ID:** TCA 002

**Descripción:** Pasarse de cantidad de casillas necesarias para llegar al centro.

**Función a testear:** Movimiento.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, turno de jugador y un pieza próxima a llegar al centro.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Tirar el dado.
2. Que el número devuelto por el dado sea mayor a la cantidad de casillas que restan para llegar..

**Resultado esperado:** El jugador corona su pieza y retrocede desde el centro el excedente de movimientos que le resten.

## **5. CASOS DE PRUEBA COMO SANITY TEST**

## TdeT

Los siguientes test case son considerados vitales para la aceptación del producto por parte del cliente, y es necesario que pasen de forma correcta para poder entregar una versión de prueba.

TCF 001: Crear una partida.

TCF 002: Lanzar Dado.

TCF 003, TCF 004, TCF 005: Movimientos en el tablero.

TCF 007: El oponente es capaz de jugar.

TCF 008: Abandonar la partida

TCF 009: La partida da un ganador.

TCA 001: Piezas Protegidas.

TCF 015: Jugadas justas para terminar.

## 6. PRUEBAS DE ACEPTACIÓN

Son pruebas hechas por el usuario para determinar si acepta o no el producto.

A los Sanity Test enunciados anteriormente se le agregan:

TCF001.1: Elegir color

TCF001.2: Elegir Número de jugadores

## 7. MATRIZ DE TRAZABILIDAD ACTUALIZADA

Requerimientos			Casos de uso	Caso de prueba	Tests de Unidad
Sistema		Usuario			
Funcionales	No Funcionales				
R1	-	RU1,RU6	Tirar dados, mover la ficha según el valor indicado por el dado,comer ficha en caso de que un usuario llegue al mismo casillero del adversario.	TFC001, TFC002, TFC003,TFC004,TFC005 TFC006.-	TU002 TU003



TdeT

R1.1	-	-	El jugador necesitará de 1 dado y 4 fichas para poder comenzar la partida..	TFC 002,TCF 003, TCF 004, TCF 005	
R1.2	-	-	El jugador va primero,luego una vez cada uno.		TU002
R1.3	-	-	Llegar con el valor exacto a la meta.	TCF 009,TCA 002, TCF 008	
R1.4	-	-	El jugador puede comer la ficha del otro.	-TCF 006 TCA 001	TU003
	RN1,RN3,	RU3,RU5	Iniciar partida, el menú del juego será en español., lanzar dados, mover ficha.	TCF 001 TNF 001 TNF 003, TNF 004 TCF 009	TU001
R2	-	-	Los dados nos darán un número generado aleatoriamente	TCF 002	TU002
R3	-	RU2,RU4	Mostrar menú de pausa con las opciones ,visualización del tablero y las fichas para poder jugar.	TCF 001	
R4	-	-	Cada ficha tiene su color correspondiente para cada jugador.	TCF 001	