

GRUPO: ByteForge ÁREA DE TRABAJO: Comprensión

INTEGRANTES:

- Francis Velastegui (Diseñadora)
- Sebastian Aisalla (Programador)
- Jhoel Narváez (Tester)
- Nicolás Reinoso (Programador)
- Álvaro Zumbana (Tester)

CASOS DE PRUEBA

ID: P-001	Título: Mensaje de retroalimentación
Descripción:	
Con esta prueb	pa se espera probar el correcto funcionamiento de la aplicación en la
visualización de	un mensaje que muestre si la acción realizada por el usuario ha sido
correcta o incorr	ecta.

Procedimiento de prueba:

- 1. Ejecutar la aplicación para visualizar el tablero de juego de comprensión.
- 2. Permitir que el tablero se genere.
- 3. Realizar la acción que pide la primera indicación debajo del tablero.
- 4. Visualizar si existe el mensaje de retroalimentación de la acción realizada.

Resultados esperados:

La aplicación debe mostrar un mensaje que permita visualizar si la acción realizada en el tablero es correcta o incorrecta.

Fecha: 05-noviembre2024 Responsable: Álvaro Zumbana Resultados obtenidos: La aplicación no presenta un mensaje de retroalimentación del intento realizado por el usuario. Responsable: Alvaro Zumbana Capturas:



2024-B

Juego - Comprensión

Opciones

- Rojo
- Café

- Morado
- Verde

- Negro Borrar
- Escribir 'S'
- Escribir 'G'
- Dibujar Triángulo

				15	
	*				
			21		
		50	48		

Colorea de rojo la casilla que está encima de la estrella:

Fecha: 06-noviembre-

2024 Responsable:

Álvaro

Zumbana

Resultados obtenidos:

El resultado actual de la aplicación ya muestra un mensaje que éxito al llevar a cabo con eficacia la instrucción que se muestra.

Aprobado (X)

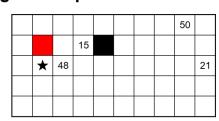
Capturas:

Juego - Comprensión

Opciones

- Rojo
- Café
- Rosado
- Morado
- Verde
- Negro Borrar
- Escribir 'S'
- Escribir 'G'
- Dibujar Triángulo

Intentos incorrectos: 0



Colorea de rojo la casilla que está encima de la estrella.

¡Correcto! Has coloreado la casilla en rojo encima de la estrella.



ID: P-002	Título: Mensaje de éxito al colorear la casilla correcta en la primera
	instrucción

Descripción: Se espera probar el correcto funcionamiento de la aplicación al colorear la casilla que está encima de la estrella, verificando que el mensaje de éxito indique específicamente que la casilla se ha coloreado de rojo. Esto permitirá comprobar que la aplicación presenta un mensaje claro y preciso en cuanto a la acción realizada.

Procedimiento de prueba:

- 1. Accede a la aplicación y abre el juego de comprensión.
- 2. Selecciona el color rojo en el menú de opciones.
- 3. Colorea la casilla que está encima de la casilla con la estrella.
- 4. Observa el mensaje de éxito que aparece después de realizar la acción.

Resultados esperados: El mensaje de éxito debería decir: "¡Correcto! Has coloreado la casilla de rojo que está encima de la estrella".

EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA

Fecha:05-	Resultados obtenidos:	
noviembre -2024	La aplicación muestra un mensaje incorrecto, el	
Responsable:	mensaje hace referencia a un color diferente o no	Reprobado (X)
Jhoel Narváez	menciona el color rojo, lo cual no cumple con la	
	especificación esperada.	

Capturas:

Juego - Comprensión

Opciones Rojo Café Rosado

Amarillo

Morado

Celeste Negro

Escribir 'S'

Dibujar Triángulo

		50				
*			15			
	48					
					21	

Colorea de rojo la casilla que está encima de la estrella

¡Correcto! Has coloreado la casilla en negro encima de la estrella.

Fecha:06-
noviembre -2024
Responsable:

Resultados obtenidos:

El resultado actual muestra el mensaje correcto al realizar la acción de colorear la casilla de rojo cumpliendo con la especificación.

Aprobado (X)

Capturas:

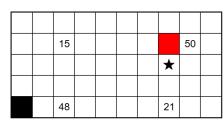
Jhoel Narváez



Juego - Comprensión

Opciones

- Rojo
- Café
- Rosado
- Amarino
- Morado
- Verde
- Celeste
- Negro
- Borrar
- Escribir 'S'
- · Escribir 'G'
- Dibujar Triángulo



Colorea de rojo la casilla que está encima de la estrella

¡Correcto! Has coloreado la casilla en rojo encima de la estrella.

ID: P-003	Título: Restricción para evitar escribir caracteres en casillas predefinidas en
	el juego de comprensión

Descripción: Se espera probar el correcto funcionamiento de la aplicación al intentar escribir caracteres en casillas que ya contienen números predefinidos o la estrella, verificando que la aplicación no permita modificar estas casillas. Esto permitirá asegurar que las casillas con valores predeterminados permanezcan inalterables.

Procedimiento de prueba:

- 1. Accede a la aplicación y abre el juego de comprensión.
- 2. Selecciona la opción "Escribir 'S'" o "Escribir 'G'" en el menú de opciones.
- 3. Intenta escribir el carácter en una casilla que contenga un número predefinido.
- 4. Intenta escribir el carácter en la casilla que contiene la estrella.
- 5. Observa el comportamiento de la aplicación para verificar si permite o impide la acción.

Resultados esperados: La aplicación no debería permitir escribir caracteres en casillas que contienen números predefinidos o la estrella, asegurando que estas casillas permanezcan sin modificaciones.

EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA

Fecha:06-	Resultados obtenidos:	
noviembre -	La aplicación permite escribir caracteres en casillas con	Reprobado (X)
2024	números predefinidos y en la casilla de la estrella, lo cual	
Responsable:	no cumple con la restricción esperada y permite la	
Jhoel Narváez	alteración de casillas que deberían ser inalterables.	
Capturas:		



Juego - Comprensión

Opciones

Rojo
Café
Rosado
Amarillo
Morado
Verde
Celeste
Negro
Borrar
Escribir 'S'
Escribir 'G'
Dibujar Triángulo

Resultados obtenidos:

Reprobado ()
Aprobado ()

Capturas:

ID: P-004	Título: Ajuste de instrucciones cuando la estrella aparece en la
	fila superior del tablero generado automáticamente

Descripción: Se espera probar el correcto funcionamiento de la aplicación cuando el tablero se genera automáticamente y la estrella aparece en la fila superior, donde no tiene una casilla encima. El objetivo es verificar que la aplicación ajuste las instrucciones de coloreo, evitando pedir al usuario que coloree una casilla inexistente.

Procedimiento de prueba:

- 1. Inicia la aplicación y abre el juego de comprensión.
- 2. Permite que el tablero se genere automáticamente.
- 3. Si la estrella aparece en la fila superior, observa las instrucciones que se muestran para el usuario en relación con la posición de la estrella.
- 4. Verifica si la instrucción solicita colorear una casilla que está "encima de la estrella".

Resultados esperados: Si la estrella aparece en la fila superior, la aplicación debería reconocer que no existe una casilla encima y ajustar la instrucción, omitiendo cualquier referencia a colorear una casilla que esté "encima de la estrella".



2024-B

EJECUCIONES DEL CASO DE	PRUEBA										
Fecha:06- noviembre -2024	Resultados obtenidos:										
Responsable:	La aplica	La aplicación permite escribir caracteres									
Jhoel Narváez	en casilla	s con ni	íme	ros	рі	rede	efi	nic	los	y en	
	la casilla	de la es	strel	la,∣	lo	cua	l r	10	cur	nple	Reprobado (X)
	con la re	stricció	n es	pei	ra	da y	/ F	oer	mi	te la	
	alteració	n de ca	asilla	as c	ηu	e d	ek	er	ían	ser	
	inalterab	les.									
Capturas:											
		- 0			.,	Intent	os in	correc	tos: 0		
	Jueg	o - Cor	npr	ens	SIC	n					
Opcio	nes		*								
Rojo			21		50						
Café											
Rosad		48									
Amari Morac						15					
Verde		Colorea de	ojo la cas	illa que	está (encima c	le la e	estrella	۱.		
Celes	te										
Negro											
Borra											
Escrik Escrik											
	nr Triángulo										
Fecha:	Resultad	dos ob	toni	do	٠.						Reprobado ()
Responsable:	Nesulla	u03 0D	CEIII	uU	э.						Aprobado ()
nesponsable.											Aprobado()
Capturas:											
Ouptulas.											

ID: P-005 Título: Restricción para colorear casillas ya ocupadas

Descripción:

Con esta prueba se espera probar el correcto funcionamiento de la aplicación al colorear un casillero que no esté vacío en el tablero con el objetivo de visualizar el comportamiento de la aplicación.

Procedimiento de prueba:

- 1. Ejecutar la aplicación para visualizar el tablero de juego de comprensión.
- 2. Permitir que el tablero se genere.
- 3. Intentar colorear una casilla que ya esté ocupada con un número, figura o letra.

Resultados esperados:

La aplicación no debe permitir que se sobreponga el color sobre la casilla previamente ocupada con algún elemento, mostrando un mensaje de no válido.

EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA



Fecha:	Resultados obtenidos:								
06-noviembre-	La aplicación presenta una respuesta no admisible								e Reprobado (X)
2024	para esta acción	a							
Responsable:	casilla ocupada.								
Álvaro									
Zumbana									
Capturas:							In	tentos inco	ractor: II
	Jue	go - C	omp	rei	nsić	'n	****	entos inco	rectos. v
	Opciones								
	• Rojo							48	
	• Café								
	• Rosado								
	 Amarillo 	*	1	5			2	21	
	• Morado	Colore	ea de rojo la	casilla	que está	encima	de la es	trella.	
	 Verde 								
	• Celeste								
	 Negro 								
	• Borrar								
	Escribir 'S'								
	Escribir 'G'								
	Dibujar Triángulo								
Fecha:	Resultados obte	nidos:							
Responsable:									Reprobado ()
•									Aprobado ()