



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
CALIDAD DE SOFTWARE
2024-B

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 prueba 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 incorrecta.		
Procedimiento de prueba: <div>1. Ejecutar la aplicación para visualizar el tablero de juego de comprensión.</div> <div>2. Permitir que el tablero se genere.</div> <div>3. Realizar la acción que pide la primera indicación debajo del tablero.</div> <div>4. Visualizar si existe el mensaje de retroalimentación de la acción realizada.</div>		
Resultados esperados: La aplicación debe mostrar un mensaje que permita visualizar si la acción realizada en el tablero es correcta o incorrecta.		
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA		
Fecha: 05-noviembre-2024 Responsable: Álvaro Zumbana	Resultados obtenidos: La aplicación no presenta un mensaje de retroalimentación del intento realizado por el usuario.	Reprobado (X)
Capturas:		



Intentos incorrectos: 0

- [illegible]

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

Aprobado (X)

Intentos incorrectos: 0

								50
			15					
								21

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

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



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
CALIDAD DE SOFTWARE
2024-B

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: <ol style="list-style-type: none">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-noviembre -2024 Responsable: Jhoel Narváez	Resultados obtenidos: La aplicación muestra un mensaje incorrecto, el mensaje hace referencia a un color diferente o no menciona el color rojo, lo cual no cumple con la especificación esperada.
Capturas: <div><div><div>Intentos incorrectos: 0</div><div><div>Juego - Comprensión</div><div><div>Opciones</div><div><div>Rojo</div><div>Café</div><div>Rosado</div><div>Amarillo</div><div>Morado</div><div>Verde</div><div>Celeste</div><div>Negro</div><div>Borrar</div><div>Escribir 'S'</div><div>Escribir 'G'</div><div>Dibujar Triángulo</div></div></div><div><div><div><div></div><div>50</div></div><div><div>★</div><div>15</div></div><div><div>48</div><div></div></div><div><div></div><div>21</div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div>Colorea de rojo la casilla que está encima de la estrella.</div><div>¡Correcto! Has coloreado la casilla en negro encima de la estrella.</div></div></div></div></div>	
Fecha: 06-noviembre -2024 Responsable: Jhoel Narváez	Resultados obtenidos: El resultado actual muestra el mensaje correcto al realizar la acción de colorear la casilla de rojo cumpliendo con la especificación.
Capturas:	



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
CALIDAD DE SOFTWARE
2024-B

Intentos incorrectos: 0

Juego - Comprensión

Opciones

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

		15						50	
							★		
		48						21	

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: <ol style="list-style-type: none">Accede a la aplicación y abre el juego de comprensión.Selecciona la opción "Escribir 'S'" o "Escribir 'G'" en el menú de opciones.Intenta escribir el carácter en una casilla que contenga un número predefinido.Intenta escribir el carácter en la casilla que contiene la estrella.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-noviembre - 2024 Responsable: Jhoel Narváez	Resultados obtenidos: La aplicación permite escribir caracteres en casillas con números predefinidos y en la casilla de la estrella, lo cual no cumple con la restricción esperada y permite la alteración de casillas que deberían ser inalterables.	Reprobado (X)		
Capturas:				



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
CALIDAD DE SOFTWARE
2024-B

<div><div>Intentos incorrectos: 0</div><h3>Juego - Comprensión</h3><div><div><div>Opciones</div><ul style="list-style-type: none">• Rojo• Café• Rosado• Amarillo• Morado• Verde• Celeste• Negro• Borrar• Escribir 'S'• Escribir 'G'• Dibujar Triángulo</div><div><div><div>48</div><div>50</div><div>15</div><div>25</div><div>★</div></div><div>Colorea de rojo la casilla que está encima de la estrella.</div></div></div></div>			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 colorea una casilla inexistente.	
Procedimiento de prueba: <ol style="list-style-type: none">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".	



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
CALIDAD DE SOFTWARE
2024-B

EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA																																										
Fecha:06- noviembre -2024 Responsable: Jhoel Narváez	Resultados obtenidos: La aplicación permite escribir caracteres en casillas con números predefinidos y en la casilla de la estrella, lo cual no cumple con la restricción esperada y permite la alteración de casillas que deberían ser inalterables.	Reprobado (X)																																								
Capturas: <div><div>Intentos incorrectos: 0</div><div>Juego - Comprensión</div><div><div>Opciones Rojo Café Rosado Amarillo Morado Verde Celeste Negro Borrar Escribir 'S' Escribir 'G' Dibujar Triángulo</div><div><table><tr><td></td><td></td><td></td><td>★</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>21</td><td></td><td>50</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>48</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>15</td><td></td><td></td></tr></table><div>Colorea de rojo la casilla que está encima de la estrella.</div></div></div></div>						★							21		50													48												15		
			★																																							
		21		50																																						
	48																																									
					15																																					
Fecha: Responsable:	Resultados obtenidos:	Reprobado () Aprobado ()																																								
Capturas:																																										

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: 06-noviembre-2024 Responsable: Álvaro Zumbana	Resultados obtenidos: La aplicación presenta una respuesta no admisible para esta acción ya que el color se sobrepone en la casilla ocupada.	Reprobado (X)
Capturas: <div style="text-align: right; color: red; font-size: small;">Intentos incorrectos: 0</div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <h2>Juego - Comprensión</h2> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="width: 30%;"> <p>Opciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rojo • Café • Rosado • Amarillo • Morado • Verde • Celeste • Negro • Borrar • Escribir 'S' • Escribir 'G' • Dibujar Triángulo </div> <div style="width: 40%; text-align: center;"> <p style="font-size: x-small; color: gray;">Colorea de rojo la casilla que está encima de la estrella.</p> </div> <div style="width: 25%; text-align: right;"> <p>48</p> <p>15</p> <p>21</p> </div> </div> </div>		
Fecha: Responsable:	Resultados obtenidos:	Reprobado () Aprobado ()
Capturas:		