

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:

- 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.

EJECUCIONES DEI	. CASO DE PRUEBA										
Fecha:	Resultados obtenidos:										
05-noviembre- 2024	La aplicación no presenta un mensaje de Reprobado (X) retroalimentación del intento realizado por el usuario.										
Responsable:	·										
Álvaro Zumbana											
Capturas:											



2024-B

Juego - Comprensión

Opciones

- Rojo
- Café
- Rosado
- 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

Capturas:

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)

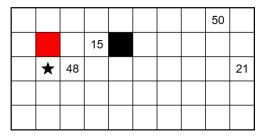
Juego - Comprensión

Opciones

- Rojo
- Café

- Morado
- Verde
- Celeste
- 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:

Intentos incorrectos: 0

Juego - Comprensión

_				
O	рс	10	n	es

Rojo

Café

Rosado

Amarillo

Morado Verde

Celeste

 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.

Negro

Borrar

Escribir 'S'

Escribir 'G'

Dibujar Triángulo



2024-B

Fecha:06-	Resultados obtenidos:	
noviembre -2024	El resultado actual muestra el mensaje correcto al	Aprobado (X)
Responsable:	realizar la acción de colorear la casilla de rojo	
Jhoel Narváez	cumpliendo con la especificación.	

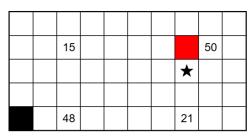
Capturas:

Intentos incorrectos: 0

Juego - Comprensión

Opciones

- Rojo
- Café
- Rosado
- Morado
- Verde
- 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.



Fecha:06-Resultados obtenidos: noviembre La aplicación permite escribir caracteres en casillas con Reprobado (X) números predefinidos y en la casilla de la estrella, lo cual 2024 Responsable: no cumple con la restricción esperada y permite la Jhoel Narváez alteración de casillas que deberían ser inalterables. Capturas: Intentos incorrectos: 0 Juego - Comprensión 530 Opciones Rojo 185 Café 251 Morado Colorea de rojo la casilla que está encima de la estrella Verde Negro Borrar Escribir 'S' Escribir 'G' Dibujar Triángulo Fecha:03-Resultados obtenidos: diciembre -2024 La aplicación en su versión actual ya no permite editar Aprobado (X) Responsable: las casillas del tablero al hacer clic sobre ellas, ahora solo Álvaro Zumbana se puede editar las casillas usando el menú de opciones. **Capturas:** * 21 15 48

Escribe la séptima letra del abecedario en la segunda fila y segunda columna.



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".

EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA

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

Capturas:

Juego - Comprensión

Opciones

Rojo Café

Rosado

Amarillo

Morado

Verde

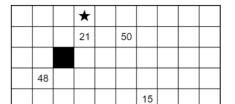
..

Negro

Borrar Escribir 'S'

Escribir 'G'

Dibujar Triángulo



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



Fecha:03- diciembre -2024 Responsable: Álvaro Zumbana	Resultados obtenidos: En la versión actual del producto no se tiene el problema de la ubicación de la estrella puesto que se cuenta con tableros predefinidos para evitar conflictos de este tipo.										Ар	roba	do (X)	
Capturas:		1.	5	50		48	*			21					

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:

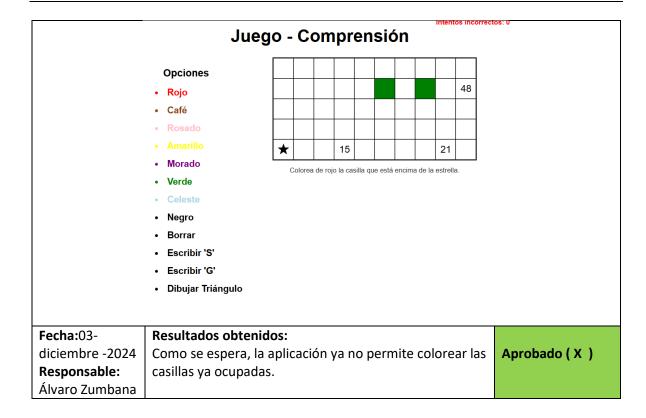
- 1. Ejecutar la aplicación para visualizar el tablero de juego de comprensión.
- 2. Permitir que el tablero se genere.
- 3. Intentar colorear una casilla que ya esté ocupada con un número, figura o letra.

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.

Fecha:	Resultados obtenidos:					
06-noviembre-	La aplicación presenta una respuesta no admisible para	Reprobado (X)				
2024	esta acción ya que el color se sobrepone en la casilla					
Responsable:	ocupada.					
Álvaro Zumbana						
Capturas:						





ibili oco il citalo il con citalo del publicità	ID: P-006	Títu	o: Restricciones en e	l registro de	l paciente
---	------------------	------	-----------------------	---------------	------------

Descripción:

Con esta prueba se busca evaluar la respuesta del menú de registro del paciente cuando se trata de llenar los parámetros con valores no permitidos para el registro.

Procedimiento de prueba:

- 1. Ejecutar la ventana principal de la aplicación.
- 2. Iniciar sesión como persona a cargo.
- 3. Seleccionar la opción "Registro de paciente"
- 4. Llenar el registro cometiendo errores en los parámetros solicitados a propósito.

Resultados esperados:

La aplicación no debe permitir el ingreso de números negativos, letras en parámetros que son netamente numéricos, o números en parámetros exclusivos para letras.

Fecha:03-	Resultados obtenidos:	
diciembre -2024	La aplicación permite ingresar datos erróneos en los	Reprobado (X)
Responsable:		
Jhoel Narváez	son aceptados por la base de datos.	
Capturas:		



	BYTEPRENSIÓN	
	Registro de paciente	
	Nombre	
	12312	
	Apellido	
	12312	
	Edad	
	-75	
	Diagnóstico	
	alzheimer	
	Cedula Paciente	
	asdfasd	
	Cedula Terapeuta a cargo	
	asdfasd	
	Guardar	
Fecha:05-	Resultados obtenidos:	
diciembre -2024	En la versión actual del producto está bloqueado	el Aprobado (X)
Responsable:	ingreso de números negativos, números en los	
Álvaro Zumbana	parámetros de nombre y apellido y letras en los	
	parámetros de cédula.	
Capturas:		



2024-B

BYTEPRENSIÓN
Registro de paciente
Nombre
Daniel
Apellido
Ruiz
Edad
70
Diagnóstico
Alzheimer
Cedula Paciente
1987654321
Cedula Terapeuta a cargo
1805121645
Guardar

ID: P-007 Título: Visualización de información del paciente

Descripción:

Con esta prueba se busca evaluar el correcto funcionamiento de la opción que muestra la información de un paciente registrado, en el apartado de estadísticas del paciente.

Procedimiento de prueba:

- 1. Ejecutar la ventana principal de la aplicación.
- 2. Iniciar sesión como persona a cargo.
- 3. Seleccionar la opción "Ver estadísticas"
- 4. Seleccionar el nombre de un paciente de la lista de registrados en el apartado "Seleccionar paciente".

Resultados esperados:

Con esta prueba se espera observar la información del registro del paciente en el lado izquierdo de la ventana de "estadísticas de paciente".



Fecha:03- diciembre -2024 Responsable: Álvaro Zumbana	Resultados obtenidos: La aplicación muestra únicamente el nombre y apellido del paciente, mientras que el resto de los campos permanecen vacíos.	Reprobado (X)
Capturas:		
Re	egresar	
_	lecciona un paciente:	
F	atos del paciente Paciente seleccionado: uis hugo Cédula:	
	Edad: Diagnóstico:	
Fecha:05-	Resultados obtenidos:	
diciembre -2024	En la versión actual del producto se puede observar	Aprobado (X)
Responsable:	correctamente toda la información importante del	
Jhoel Narváez	paciente el cual se ha seleccionado para analizar sus	
Canturas	estadísticas en el juego.	
Capturas:		





I D: P-008	Título: Restricción en l	la cantidad de instrucciones
-------------------	--------------------------	------------------------------

Descripción:

Con esta prueba se pretende comprobar si existe una restricción el en ingreso de la cantidad de las instrucciones para cada juego, siendo la mínima cantidad 3 y la máxima cantidad 11.

Procedimiento de prueba:

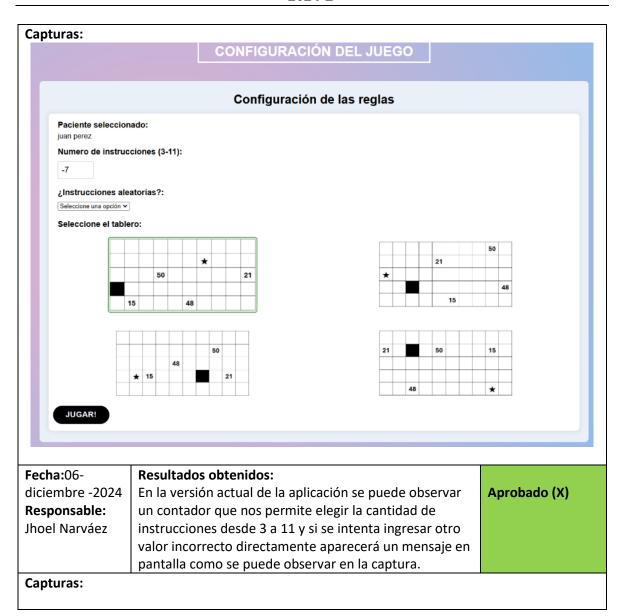
- 1. Ejecutar la ventana principal de la aplicación.
- 2. Iniciar sesión como persona a cargo.
- 3. Seleccionar el paciente que va a completar el juego. Si no se encuentra en la lista se lo debe registrar.
- 4. Escribimos la cantidad de instrucciones para el luego.
- 5. Se da clic en "JUGAR!"

Resultados esperados:

Cuando se realiza una entrada no válida la aplicación debe emitir un mensaje, indicando que el valor no está en el rango permitido de instrucciones para el juego, o si se ha ingresado un tipo de dato que no está permitido o que no recepta como válido en el apartado de número de instrucciones.

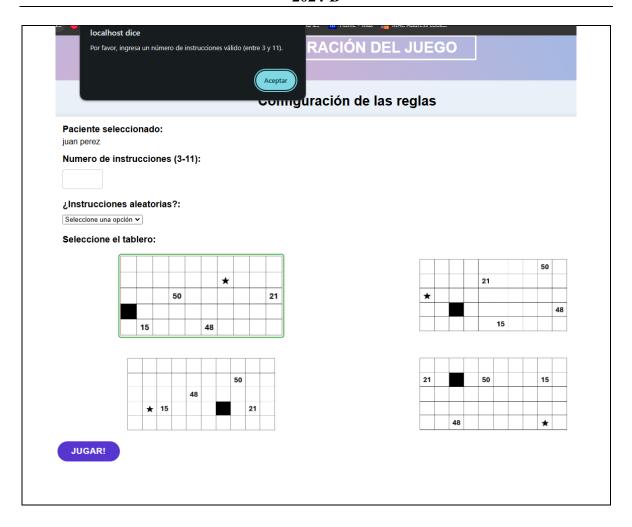
Fecha:03-	Resultados obtenidos:	
diciembre -2024	¡Al ingresar un valor negativo en la cantidad de	Reprobado (X)
Responsable:	instrucciones y dar clic en JUGAR! La aplicación tiene un	
Álvaro Zumbana	error inesperado.	







2024-B



ID: P-009 Título: Visibilidad de la instrucción en el juego

Descripción:

La presente prueba de calidad consiste en verificar si el tamaño de la letra que proporciona la instrucción de la acción en el juego es legible y del tamaño correcto para que se entienda con claridad.

Procedimiento de prueba:

- 1. Ejecutar la ventana principal de la aplicación.
- 2. Iniciar sesión como persona a cargo.
- 3. Seleccionar el paciente que va a completar el juego.
- 4. Se fija la cantidad de instrucciones para el luego.
- 5. Se da clic en "JUGAR!"
- 6. Observamos la instrucción generada.

Resultados esperados:

Las instrucciones que se generen durante el juego deben ser de una letra grande y que se distinga con claridad para que pueda ser leída fácilmente.



Fecha:03-	Resultados obtenidos:	
diciembre -2024	La instrucción generada por el juego es de un tamaño	Reprobado (X)
Responsable:	demasiado pequeño y no se puede leer con facilidad.	
Álvaro Zumbana		

Capturas:

Juego - Comprensión

ociones		*			
ojo		21	50		
afé					
osado	48				

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

15

Op

Ro

Ca

Rosado

Morado

Verde

Celeste

Negro

Borrar

Escribir 'S'

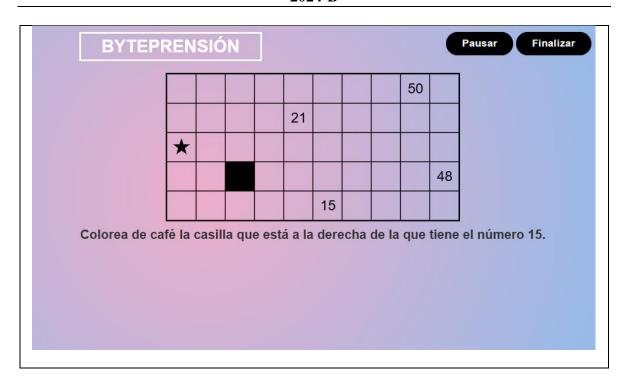
Escribir 'G'

Dibujar Triángulo

Fecha:06-	Resultados obtenidos:	
diciembre -2024	En la versión actual, la aplicación muestra en un tamaño	Aprobado (X)
Responsable:	de letra apropiado y distinguible la instrucción actual en	
Álvaro Zumbana	el juego.	
Canturace		

Capturas:





ID: P-010	Título: Funcionalidad de la opción Borrar

Descripción:

En esta prueba se plantea verificar la funcionalidad de la opción de Borrar implementada en el juego para poder corregir una acción mal ejecutada por el paciente.

Procedimiento de prueba:

- 1. Ejecutar la ventana principal de la aplicación.
- 2. Iniciar sesión como persona a cargo.
- 3. Seleccionar el paciente que va a completar el juego.
- 4. Se fija la cantidad de instrucciones para el luego.
- 5. Se da clic en "JUGAR!"
- 6. Realizar una acción mal ejecutada a propósito.
- 7. Utilizar la opción de borrado.

Resultados esperados:

Al utilizar la opción de borrado se espera que la casilla en la que se aplique regrese a su estado inicial.

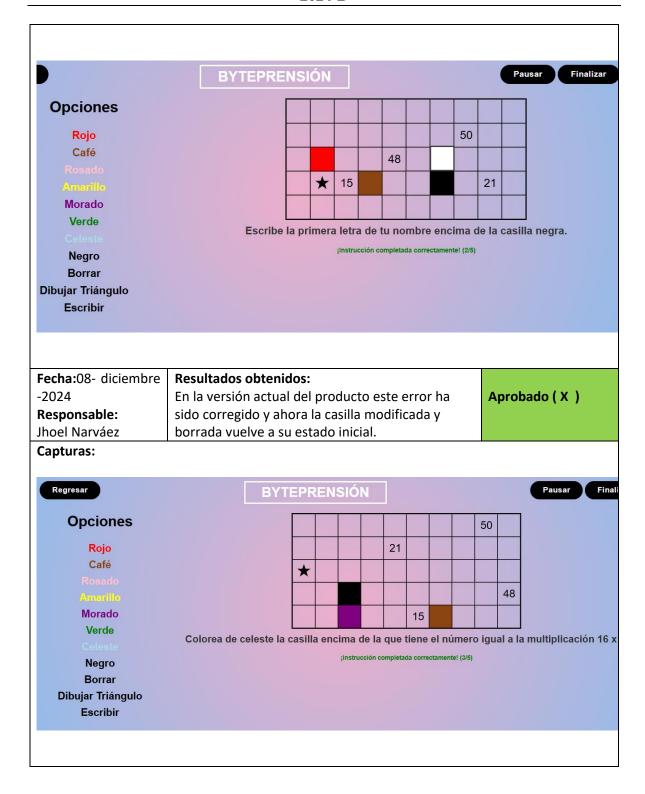
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA

Fecha:06- diciembre	Resultados obtenidos:	
-2024	Al utilizar la opción de borrado en la casilla que se	Reprobado (X)
Responsable:	encuentra en la fila inmediata superior a la fila de	
Jhoel Narváez	la casilla negra se borró la modificación pero	
	también el formato de la casilla.	

Capturas:



2024-B





Descripción:

Esta prueba de calidad tiene como objetivo verificar el funcionamiento de la opción Pausar implementada en el juego. Esta opción permite detener el contador del tiempo cuando el usuario no esté desarrollando las instrucciones.

Procedimiento de prueba:

- 1. Ejecutar la ventana principal de la aplicación.
- 2. Iniciar sesión como persona a cargo.
- 3. Seleccionar el paciente que va a completar el juego.
- 4. Se fija la cantidad de instrucciones para el luego.
- 5. Se da clic en "JUGAR!"
- 6. Utilizar la opción de Pausar.

Resultados esperados:

En el momento de usar el botón de Pausar se espera que el contador del tiempo deje de correr y que exista un indicador claro de que el juego se encuentra en estado de pausa.

Fecha:06- diciembre	Resultados obtenidos:	
-2024	Al momento de usar el botón de Pausar, el juego	Reprobado (X)
Responsable:	efectivamente detiene el correr de su tiempo	
Álvaro Zumbana	pero no muestra un indicador de que el juego	
	está pausado, salvo el botón que ahora muestra	
	la etiqueta "Reanudar"	





Fecha: 08- diciembre -2024		ados obt ersión ac	Aprobado (X)													
Responsable:			Aprobado (A)													
Álvaro Zumbana																
Alvaro Zumbana	permite al usuario saber que el juego está en estado de pausa.															
Capturas:																
captulas.																
DVZZ	ENG	5 N 1					Reanudar Finalizar									
BYTEPR	ENSI						Reanudar Finalizar									
							_									
	21		50			15										
							_									
		48				*										
Colorea de café la casilla que está a la derecha de la que tiene el número 15.																
¡Tranquilo/a! Tómate tu tiempo. ¡Instrucción completada correctamente! (1/7)																