**El Proceso de Prueba Ejemplo**

En la Norma ISO/IEC/IEEE 29119 define para cada caso de prueba debe haber:

* Un identificador único
* Un objetivo, que se va a probar
* Una prioridad, orden en el que se ejecutará según importancia
* Trazabilidad, pasos a seguir para ejecutar el caso de prueba
* Precondiciones que deben cumplirse antes del caso de prueba
* Entradas, datos con los que se va a probar
* Resultados Esperados, en base a lo planificado, qué resultado se espera
* Resultados Actuales o Reales de la ejecución, lo que se obtuvo como resultado al ejecutar la prueba.

| **ID** | **Objetivos** | **Prioridad** | **Trazabilidad** | **Precondiciones** | **Entradas** | **Resultados Esperados** | **Resultados Reales** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CP1** | Realizar “Login” sin ingresar datos de entrada | 1 | En la app **Edu-Match**, activity “login”: Hacer click en el botón de ingreso. | App “**Edu-Match**” en producción.  Activity “**login**” en producción. | Campos contraseña y usuario sin ningún valor. | Visualizar un mensaje de alerta: “Los campos Usuario y Contraseña no pueden estar vacíos” |  |
| **CP2** | Realizar “Login” ingresando datos de usuario con caracteres inválidos (Los caracteres válidos son letras de la a a la z números del 0 al 9) | 2 | En la app **Edu-Match**, activity “login”.  Luego de ingresar caracteres no válidos en los campos, hacer click en el botón de ingreso. | App “**Edu-Match**” en producción.  Activity “**login**” en producción. | Valores a ingresar en el campo usuario: usu@rio1 Valores a ingresar en el campo contraseña:  pass123 | Visualizar un mensaje de alerta: “Los campos Usuario y Contraseña solo admiten caracteres de la “A” a la “Z” y números del “0” al “9”” |  |
| **CP3** | Realizar “Login” ingresando datos de usuario con caracteres válidos, pero de un usuario no registrado. | 3 | En la app **Edu-Match**, activity “login”.  Luego de ingresar en los campos valores de un usuario no registrado. Realizar un click en el botón de login. | App “**Edu-Match**” en producción.  Activity “**login**” en producción. | Valores a ingresar en el campo usuario:  usuario2  Valores a ingresar en el campo contraseña: pass123 | Visualizar un mensaje de alerta: “El Usuario ingresado no corresponde a una cuenta existente” |  |
| **CP4** | Realizar “Login” ingresando el valor de un usuario registrado en “usuario”, pero no ingresar ningún valor en contraseña. | 4 | En la app **Edu-Match**, activity “login”.  Luego de ingresar en los campos valores de un usuario registrado, dejar el campo contraseña vacío. Realizar un click en el botón de login. | App “**Edu-Match**” en producción.  Activity “**login**” en producción. | Valores a ingresar en el campo usuario:  usuario1  El campo contraseña estará vacío. | Visualizar un mensaje de alerta: “El campo de contraseña es requerido para ingresar a la app” |  |
| **CP5** | Realizar “Login” ingresando solo un valor válido en contraseña y dejar el campo de usuario vacío. | 5 | En la app **Edu-Match**, activity “login”.  Dejar el campo “Usuario” vacío. Luego, ingresar en el campo contraseña un valor. Realizar un click en el botón de login. | App “**Edu-Match**” en producción.  Activity “**login**” en producción. | El campo Usuario estará vacío.  En el campo contraseña se ingresa:  pass123 | Visualizar un mensaje de alerta: “El campo de usuario es requerido para ingresar a la app” |  |
| **CP6** | Realizar “Login” ingresando los datos de un usuario registrado en los campos de usuario y contraseña. | 6 | En la app **Edu-Match**, activity “login”.  Ingresar en los campos “usuario” y “contraseña” los datos de un usuario registrado. | App “**Edu-Match**” en producción.  Activity “**login**” en producción. | Campo “Usuario”: usuario1  Campo “Contraseña”: pass123 | La vista cambia a la activity “main”. |  |