

# **INFORME 2 TQS**

**Buscaminas**

Hatim Mezouar 1362302

## Test case

Test Case ID	TC_Functionality_01			
Description	El usuario pierde al pulsar primero una casilla no bomba seguida de una bomba			
Prepared By	Hatim	Date Prepared	10/12/2020	
Reviewed / Updated	Hatim	Date Reviewed	10/12/2020	
Tested By	Hatim	Date Tested	10/12/2020	
Test Activities				
Sl. No.	Step Description	Expected Results	Actual Results	
1	Selecciona un nivel	Se muestra el tablero por consola y te pide que quieres hacer. Marcar, desmarcar, destapar o salir.		
2	Seleccionas la jugada que quieres hacer (desmarcar)	Se muestra un texto que te pide que elijas una fila		
3	Introduces un número de 1 a 5	Se muestra un texto que te pide que elijas una columna		
4	Introduces un número de 1 a 5	Se muestra lo que hay en la casilla que coincide con la fila y la columna seleccionada. Si no es una bomba, volvemos al paso 2.	Data set 2: Ha perdido ya que ha seleccionado una bomba	
5	Introduce el nombre del jugador	Muestra la puntuación de los diferentes jugadores.		
Test Data Sets				
Data Type	Data Set 1	Data Set 2	Data Set 3	Data Set 4
int	1	1	1	1
int	3	3	3	3
int	1	2	2	3
int	1	2	4	3
int	3		3	3
int	1		5	4
string	A	B	C	D
Test Case Result		El único test case que falla es el 2. En los primeros valores había seleccionado una bomba. Mientras que los otros tests han sido exitosos aun tomando otro tipo de valores.		

Test Case ID	TC_Functionality_02			
Description	El usuario gana sin descubrir bombas			
Prepared By	Hatim	Date Prepared	10/12/2020	
Reviewed / Updated	Hatim	Date Reviewed	10/12/2020	
Tested By	Hatim	Date Tested	10/12/2020	
Test Activities				
Sl. No.	Step Description	Expected Results	Actual Results	
1	Selecciona un nivel	Se muestra el tablero por consola y te pide que quieres hacer. Marcar, desmarcar, destapar o salir.		
2	Seleccionas la jugada que quieres hacer (desmarcar)	Se muestra un texto que te pide que elijas una fila	Data set 3: indica que el valor es incorrecto Data set 4: indica si esta seguro de salir del juego	
3	Introduces un número de 1 a 5	Se muestra un texto que te pide que elijas una columna	Data set 1: Ha perdido ya que ha seleccionado una bomba	
4	Introduces un número de 1 a 5	Se muestra lo que hay en la casilla que coincide con la fila y la columna seleccionada. Si no es una bomba, volvemos al paso 2.		
5	Introduce el nombre del jugador	Muestra la puntuación de los diferentes jugadores.		
Test Data Sets				
Data Type	Data Set 1	Data Set 2	Data Set 3	Data Set 4
int	1	1	1	1
int	3	3	5	4
int			3	S
int	2	1	2	
int	4	3	3	
string			C	
int	3	3		
int	1	1		
int	2	4		
int	3	B	C	
int	4			
int	3			
int	A			
Test Case Result		El est case 1 ha sido exitoso. El test case 2, 3 y 4 han fallado. Ya que han seleccionado bombas.		

Test Case ID	TC_Functionality_06			
Description	El usuario pierde al descubrir la primera como bomba			
Prepared By	Hatim	Date Prepared	10/12/2020	
Reviewed / Updated	Hatim	Date Reviewed	10/12/2020	
Tested By	Hatim	Date Tested	10/12/2020	
Test Activities				
Sl. No.	Step Description	Expected Results	Actual Results	
1	Selecciona un nivel	Se muestra el tablero por consola y te pide que quieres hacer. Marcar, desmarcar, destapar o salir.		
2	Seleccionas la jugada que quieres hacer (desmarcar)	Se muestra un texto que te pide que elijas una fila		
3	Introduces un número de 1 a 5	Se muestra un texto que te pide que elijas una columna		
4	Introduces un número de 1 a 5	Se muestra lo que hay en la casilla que coincide con la fila y la columna seleccionada. Si no es una bomba, volvemos al paso 2.		
5	Introduce el nombre del jugador	Muestra la puntuación de los diferentes jugadores.		
Test Data Sets				
Data Type	Data Set 1	Data Set 2	Data Set 3	Data Set 4
int	1	2	3	1
int	3	3	3	3
int	1	2	1	3
int	1	4	1	2
string	A	B		C
Test Case Result		El Test Case 1, 2, 4 han sido exitosos. Mientras que el test case 2 ha sido fallido ya que ha seleccionado una posición no bomba.		

# Exploratory Testing

En el exploratory testing utilizaremos casi todos los ataques mencionados en la clase de teoría. Hay algunos que no se han podido realizar por no poderse llevarse a cabo en este tipo de proyecto.

## Attack 1 : Apply inputs that force all error messages to occur at least once

Utilizamos argumentos que muestren mensajes de error. Con las siguientes capturas podemos ver los tipos de error que nos muestran.

```
Main [Java Application] C:\Users\mezou\.p2\pool\plugins\org.ecli
Selecciona un nivel:
Pulsa 1: Nivel Facil
Pulsa 2: Nivel Medio
Pulsa 3: Nivel Dificil
Pulsa 4: Nivel Muy Dificil
Pulsa 5: Salir
a
Error: Introduce un caracter valido
```

```
Que quieres hacer? :
Pulsa 1: Marcar casilla
Pulsa 2: Desmarcar casilla
Pulsa 3: Destapar casilla
Pulsa 4: Salir
3
Elige una fila:
1
Elige una columna:
24
Numeros incorrectos
Elige una fila:
```

```
Elige una fila:
hdgfdgdgh
Error: Introduce un caracter valido

Que quieres hacer? :
Pulsa 1: Marcar casilla
Pulsa 2: Desmarcar casilla
Pulsa 3: Destapar casilla
Pulsa 4: Salir
```

```
Que quieres hacer? :
Pulsa 1: Marcar casilla
Pulsa 2: Desmarcar casilla
Pulsa 3: Destapar casilla
Pulsa 4: Salir
sdsdsdsdsdsd
Error: Introduce un caracter valido
```

```
Que quieres hacer? :
Pulsa 1: Marcar casilla
Pulsa 2: Desmarcar casilla
Pulsa 3: Destapar casilla
Pulsa 4: Salir
```

```
2
Elige una fila:

1
Elige una columna:
```

```
1
Incorrecte!
0 0 0 2 [ ]

0 1 2 4 [ ]

1 2 [ ][ ][ ]

[ ][ ][ ][ ][ ]

[ ][ ][ ][ ][ ]
```

```
Que quieres hacer? :
Pulsa 1: Marcar casilla
Pulsa 2: Desmarcar casilla
Pulsa 3: Destapar casilla
Pulsa 4: Salir
```

### Attack 3 : Explore allowable character sets and potentially special meaning values in string fields

```
Que quieres hacer? :
Pulsa 1: Marcar casilla
Pulsa 2: Desmarcar casilla
Pulsa 3: Destapar casilla
Pulsa 4: Salir
3
Elige una fila:
\n
Error: Introduce un caracter valido
```

```
Que quieres hacer? :
Pulsa 1: Marcar casilla
Pulsa 2: Desmarcar casilla
Pulsa 3: Destapar casilla
Pulsa 4: Salir
```

```
Que quieres hacer? :
Pulsa 1: Marcar casilla
Pulsa 2: Desmarcar casilla
Pulsa 3: Destapar casilla
Pulsa 4: Salir
\n
Error: Introduce un caracter \
```

```
Que quieres hacer? :
Pulsa 1: Marcar casilla
Pulsa 2: Desmarcar casilla
Pulsa 3: Destapar casilla
Pulsa 4: Salir
%
Error: Introduce un caracter \
```

```
Que quieres hacer? :
Pulsa 1: Marcar casilla
Pulsa 2: Desmarcar casilla
Pulsa 3: Destapar casilla
Pulsa 4: Salir
```

```
Elige una fila:
null
Error: Introduce un caracter valido
```

```
Que quieres hacer? :
Pulsa 1: Marcar casilla
Pulsa 2: Desmarcar casilla
Pulsa 3: Destapar casilla
Pulsa 4: Salir
```

#### Attack 4 : Overflow input buffers in string fields or parameters

```
Que quieres hacer? :
Pulsa 1: Marcar casilla
Pulsa 2: Desmarcar casilla
Pulsa 3: Destapar casilla
Pulsa 4: Salir
3
Elige una fila:
14411332326465451313232
Error: Introduce un caracter valido

Que quieres hacer? :
Pulsa 1: Marcar casilla
Pulsa 2: Desmarcar casilla
Pulsa 3: Destapar casilla
Pulsa 4: Salir
3
Elige una fila:
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaserdfgcghv
Error: Introduce un caracter valido

Que quieres hacer? :
Pulsa 1: Marcar casilla
Pulsa 2: Desmarcar casilla
Pulsa 3: Destapar casilla
Pulsa 4: Salir
```

[illegible]



#### Attack 5 : Find inputs that may interact and test combinations of their values

```
Elige una fila:  
0  
Elige una columna:  
0  
Numeros incorrectos  
Elige una fila:
```

```
Que quieres hacer? :  
Pulsa 1: Marcar casilla  
Pulsa 2: Desmarcar casilla  
Pulsa 3: Destapar casilla  
Pulsa 4: Salir  
3  
Elige una fila:  
6  
Elige una columna:  
6  
Numeros incorrectos  
Elige una fila:
```

```
Elige una fila:  
-1  
Elige una columna:  
-1  
Numeros incorrectos  
Elige una fila:
```

## Attack 6 : Repeat the same input or series of inputs numerous times

```
✓
Elige una fila:
3
Elige una columna:
3
Casilla ya destapada
a [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

[ ] 3 1 2 [ ]

[ ] 2 0 1 [ ]

1 1 0 2 [ ]

0 0 0 1 [ ]

Que quieres hacer? :
Pulsa 1: Marcar casilla
Pulsa 2: Desmarcar casilla
Pulsa 3: Destapar casilla
Pulsa 4: Salir
3
Elige una fila:
3
Elige una columna:
3
Casilla ya destapada
[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

[ ] 3 1 2 [ ]

[ ] 2 0 1 [ ]

1 1 0 2 [ ]
```

```
Que quieres hacer? :
Pulsa 1: Marcar casilla
Pulsa 2: Desmarcar casilla
Pulsa 3: Destapar casilla
Pulsa 4: Salir
1
Elige una fila:
1
Elige una columna:
1
Mina detectada!
B [ ] [ ] [ ] [ ]

[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Que quieres hacer? :
Pulsa 1: Marcar casilla
Pulsa 2: Desmarcar casilla
Pulsa 3: Destapar casilla
Pulsa 4: Salir
1
Elige una fila:
1
Elige una columna:
1
Mina detectada!
B [ ] [ ] [ ] [ ]
```

## Attack 12 : Experiment with operand and operator combinations which may cause the software to fail

```
Que quieres hacer? :  
Pulsa 1: Marcar casilla  
Pulsa 2: Desmarcar casilla  
Pulsa 3: Destapar casilla  
Pulsa 4: Salir  
6+2=4  
Error: Introduce un caracter valido
```

```
Que quieres hacer? :  
Pulsa 1: Marcar casilla  
Pulsa 2: Desmarcar casilla  
Pulsa 3: Destapar casilla  
Pulsa 4: Salir  
3*1  
Error: Introduce un caracter valido
```

```
Que quieres hacer? :  
Pulsa 1: Marcar casilla  
Pulsa 2: Desmarcar casilla  
Pulsa 3: Destapar casilla  
Pulsa 4: Salir  
--
```

```
Selecciona un nivel:  
Pulsa 1: Nivel Facil  
Pulsa 2: Nivel Medio  
Pulsa 3: Nivel Dificil  
Pulsa 4: Nivel Muy Dificil  
Pulsa 5: Salir  
10/2  
Error: Introduce un caracter valido
```

```
Selecciona un nivel:  
Pulsa 1: Nivel Facil  
Pulsa 2: Nivel Medio  
Pulsa 3: Nivel Dificil  
Pulsa 4: Nivel Muy Dificil  
Pulsa 5: Salir  
5+5  
Error: Introduce un caracter valido
```

```
Selecciona un nivel:  
Pulsa 1: Nivel Facil  
Pulsa 2: Nivel Medio  
Pulsa 3: Nivel Dificil  
Pulsa 4: Nivel Muy Dificil  
Pulsa 5: Salir
```

**RTF**

# Inspection Summary Report

## Inspection Identification:

Project: Buscaminas \_\_\_\_\_  
Inspection ID: \_\_\_\_\_  
Meeting Date: 11/12/2020 \_\_\_\_\_

## Work Product Description:

	<u>Inspectors</u>	<u>Signature</u>	<u>Preparation Time</u>
Author:	Raúl Estrada Herrerias	_____	_____ 1,5 hours
Moderator:	Hatim Mezouar	_____	_____ 1,5 hours
Recorder:	_____	_____	_____ hours
Reader:	Hatim Mezouar	_____	_____ hours
Inspector:	Daniel Muñoz Vidal	_____	_____ 1,5 hours
Inspector:	Juan Edgar Baldelomar Salazar	_____	_____ 1,5 hours
Inspector:	_____	_____	_____ hours

## Inspection Data

Pages or Lines of Code:	_____	Meeting Time:	_____ 2 _____ hours
Planned for Inspection:	_____	Total Planning Effort:	_____ labor
hours			
Actually Inspected:	_____	Total Overview Effort:	_____ labor
hours			
		Total Preparation Effort:	_____ labor
hours			
		Actual Rework Effort:	_____ labor
hours			

## Product Appraisal

ACCEPTED	NOT ACCEPTED
_____ as is	_____ reinspect following rework
_____ conditionally upon verification	_____ inspection not completed

Verifier: \_\_\_\_\_

Projected Rework Completion Date: \_\_\_\_\_

## Type List

Record any typographical errors that you find during your inspection preparation on this list, including spelling, grammatical, formatting, and style errors. These should be corrected but need not be discussed at the inspection meeting. They will not be counted as defects.

Inspector: Hatim Mezouar

Scheduled Inspection Meeting Date: 11/12/2020

Work Product Description: \_\_\_\_\_

Page Number	Line Number or Section	Description of Typo
Main	Línea 147-151	Variables en diferentes idiomas
Puntuación	Línea 14	Variable en diferentes idiomas
Puntuación	Línea 93, 94	No sigue el estilo de CamelCase
Puntuación	Línea 56	Utiliza una variable con diferente nombre
Main	Línea 32-58	Switch case sin implementar
Main	General	Sin comentar
Casilla	General	Sin comentar
Puntuación	General	Sin comentar
Casilla	39-44	No sigue un estilo de CamelCase
Casilla	55	No sigue un estilo de CamelCase

## Inspection Issue Log

<b>Project:</b> <u>Buscaminas</u>	<b>Origin:</b>	Requirements, Design, Construction, Testing
<b>Inspection ID:</b>	<b>Type:</b>	Missing, Wrong, Extra, Usability, Performance, Style, Clarity, Question
<b>Meeting Date:</b> <b>Recorder:</b> 11/12/2020	<b>Severity:</b>	Major, minor

Defects Found: 6 Major 2, minor 4.



#	Origin	Type	Severity	Location	Description
1	R	E	M	General	Las clases no están comentadas
2	R	C	m	General	Mezcla idiomas
3	D	S	m	Casilla.java 39-44, 55 <u>Puntuacion 93,94</u>	Nombre de variables y métodos separadas de _
4	D	C	M	Tablero.java 68-76	If juntos y poco claros
5	D	S	m	<u>Puntuacion 56</u>	Utiliza la misma variable con diferentes nombres
6	C	C	m	<u>Main()</u> 32-58	Estructura poco clara del código