

Diseño de pruebas

Pruebas Unitarias

ID	Nombre	Entrada	Resultado Esperado	Resultado Real
1	Seleccionar Nombre de usuario	Nombre valido	Usuario correcto	
2	Elegir Email	Email existente	Error: email ya registrado	
3	Introducir Contraseña	Contraseña incorrecta	Error: contraseña incorrecta	
4	Introducir Usuario	Usuario inexistente	Error: usuario no encontrado	
5	Compra juego	Pago realizado	Pago confirmado	
6	Juego ya adquirido	Comprobar juego	Mensaje: ya tienes ese juego	
7	Descargar juego comprado	Descargar en la biblioteca	Descarga iniciada y finalizada	
8	Descargar juego no comprado	Descargar juego que no está en la biblioteca	Mensaje: debes comprar este juego antes	
9	Publicar juego	Juego valido	Juego publicado con éxito	
10	Confirmar publicación	Campos vacíos	Error: es necesario rellenar todos los campos	

Pruebas de Integración (Mokito)

Es posible usar Mokito para verificar la descarga tras comprar un juego.

Al intentarse descargar un juego de tu biblioteca el sistema debe comprobar de forma automática que esté todo correcto y permitirte descargarlo.

Tras descargarlo realiza la misma función para comprobar que está descargado y te permite acceder al juego libremente.

Pruebas de Aceptación (Cucumber)

Hay que verificar que el sistema cumple los requisitos del cliente.

Para mayor comodidad se usará Gherkin como sistema de lenguaje para la correcta comprensión del cliente.

Un ejemplo de uso podría ser con la compra de un juego.

El cliente compra un juego con éxito

El cliente está autenticado

Y el juego está disponible en la tienda

Cuando el cliente hace click en comprar

Y confirma el pago

Entonces el juego le aparece en la biblioteca.

Pruebas de Seguridad

Inicio de sesión seguro con verificación en dos pasos.

Controlar que características tienen cada tipo de cuenta.

Límite de intentos a la hora de iniciar sesión