**Plan de Pruebas de Software**

***Chronicles TCG***

***Fecha: [27/11/2024]***

**Tabla de contenido**

Historial de Versiones 4

Información del Proyecto 4

Aprobaciones 4

Resumen Ejecutivo 5

Alcance de las Pruebas 5

Elementos de Pruebas 5

Nuevas Funcionalidades a Probar 6

Pruebas de Regresión 6

Funcionalidades a No Probar 7

Enfoque de Pruebas (Estrategia) 7

Criterios de Aceptación o Rechazo 8

Criterios de Aceptación o Rechazo 8

Criterios de Suspensión 8

Criterios de Reanudación 9

Entregables 9

Recursos 10

Requerimientos de Entornos – Hardware 10

Requerimientos de Entornos – Software 10

Herramientas de Pruebas Requeridas 11

Personal 11

Entrenamiento 12

Planificación y Organización 12

Procedimientos para las Pruebas 12

Matriz de Responsabilidades 13

Cronograma 13

Premisas 14

Dependencias y Riesgos 14

Referencias 15

Glosario 15

**Historial de Versiones**

| **Fecha** | **Versión** | **Autor** | **Organización** | **Descripción** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 27/11/2024 | 1.0 | Gervasio Herrera | IndentadoDevs | Plan de pruebas |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**Información del Proyecto**

| Empresa / Organización | IndentadoDevs |
| --- | --- |
| Proyecto | Chronciles TCG |
| Fecha de preparación | 27/11/2024 |
| Cliente | IndentandoDevs |
| Patrocinador principal | IndentandoDevs |
| Gerente / Líder de Proyecto | Daniel Arancibia |
| Gerente / Líder de Pruebas de Software | Gervasio Herrera |

**Aprobaciones**

| **Nombre y Apellido** | **Cargo** | **Departamento u Organización** | **Fecha** | **Firma** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Daniel Arancibia | Lider Proyecto | IndentandoDevs | 27/11/24 | Daniel Arancibia |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**Resumen Ejecutivo**

El presente documento constituye el Plan de Pruebas de Software para el desarrollo del proyecto Chronicles TCG para PC, centrado en enfrentamientos entre jugadores mediante mecánicas de cartas. Este plan tiene como objetivo garantizar que todas las funcionalidades del juego cumplan con los estándares de calidad requeridos, abordando aspectos de jugabilidad, estabilidad, rendimiento y seguridad.

El plan especificado es un Plan Maestro, diseñado para cubrir todo el ciclo de pruebas, desde la validación de componentes individuales hasta pruebas integrales del sistema. Este documento establece los objetivos, estrategias y recursos necesarios para realizar las pruebas, asegurando que el proyecto cumpla con los requerimientos establecidos y las expectativas de los usuarios finales.

**Alcance de las Pruebas**

**Elementos de Pruebas**

Módulos:

-Login y Registro

-Ventana Menu Principal

-Ventana Opciones

-Ventana Mazos

-Ventana Play

-Servidor

**Nuevas Funcionalidades a Probar**

Login Y Registro:

-Se comprobará que el sistema registre y logee correctamente al usuario.

-Se harán pruebas de inyeccion sql para comprobar que no haya brechas de seguridad

-Se comprobará que el sistema guarde los datos del usuario.

Ventana Menu Principal:

-Se comprobará que los botones redirigen correctamente al usuario a las ventanas correspondientes

Ventana Opciones:

-Se comprobará que el slider de volumen funcione correctamente.

-Se comprobará que el dropdown de resolución y la casilla de pantalla completa funcionen correctamente

Ventana Mazos:

-Se comprobará que los mazos se seleccionen correctamente

Ventana Play:

-Se comprobará que la conexión entre jugadores esté implementada correctamente

-Se comprobarán y corregirán bugs visuales que puedan haber en el juego

-Se comprobará que el sistema de rondas y el sistema de combate estén implementados correctamente

**Pruebas de Regresión**

-Se comprobará que los botones tengan el tamaño correcto y no entorpezcan la experiencia del usuario

**Funcionalidades a No Probar**

No aplica

**Enfoque de Pruebas (Estrategia)**

La estrategia al momento de ejecutar las pruebas sera la siguiente: Ejecutar casos de pruebas funcionales y de interfaz y conseguir que al menos un 90% de estos sean resueltos satisfactoriamente sin incidentes significativos que puedan interferir con el desarrollo del videojuego.

**Criterios de Aceptación o Rechazo**

**Criterios de Aceptación o Rechazo**

Al menos el 90% de los casos de pruebas deben ser resueltos sin incidentes que impacten significativamente al desarrollo del videojuego.

**Criterios de Suspensión**

Se suspenderá la aplicación de pruebas unitarias en caso de que un defecto dentro del código o videojuego interfiera de manera significativa en el caso.

**Criterios de Reanudación**

Luego de haber suspendido las pruebas, aquí se establece bajo qué criterios se reanudaran.

**Entregables**

Casos de pruebas y sus resultados

**Recursos**

**Requerimientos de Entornos – Hardware**

Equipos con más de 4gb de ram, de gama media-baja

Conexión a internet

**Requerimientos de Entornos – Software**

Visual Studio Code abierto con el servidor del juego iniciado.

Build del videojuego

**Herramientas de Pruebas Requeridas**

No aplica

**Personal**

Analista de pruebas

Lider de pruebas

**Entrenamiento**

No aplica

**Planificación y Organización**

**Procedimientos para las Pruebas**

Se utilizará la metodología waterfall (cascada) para los casos de prueba, debido a que es un proyecto pequeño y de corto alcance.

**Matriz de Responsabilidades**

Lider y analista de pruebas: Gervasio Herrera (Responsable)

**Cronograma**

Creacion del plan de pruebas: 27/11/2024

Aplicación de pruebas: 28/11/2024 al 02/12/2024

Cierre de pruebas: 03/12/2024

**Premisas**

Se estipula un periodo de tiempo para la aplicación de pruebas, desde el 28/11/2024 al 02/12/2024

**Dependencias y Riesgos**

Se estipula un periodo de tiempo para la aplicación de pruebas, desde el 28/11/2024 al 02/12/2024

**Referencias**

* No aplica

**Glosario**

No aplica