

# DOCUMENTACION

## PRUEBAS

1. PRUEBA VENTANA LOGIN.....	2-3
1) <u>Caso de prueba 1:</u> Contraseña y usuario no validos.....	2
2) <u>Caso de prueba 2:</u> Usuario válido, contraseña no válida.....	2
3) <u>Caso de prueba 3:</u> Usuario no valido, contraseña válida.....	3
2. PRUEBA INSCRIBIR EQUIPO.....	4-5
1) Caso de prueba 1: Todos los campos del formulario están vacíos.....	4
2) Caso de prueba 2: Todos los campos del formulario son correctos.....	5
3) Caso de prueba 3: Todos los campos son correctos pero están ya registrados.....	5
3. PRUEBA MODIFICAR PERSONA.....	6-7
1) Caso de prueba 1: Modificar nombre de la persona. Nombre incorrecto.....	6
2) Caso de prueba 2: Modificar nombre de la persona. Nombre correcto.....	6
3) Caso de prueba 3: Modificar nombre de la persona.....	6
El DNI de la persona no existe.....	7
4. PRUEBA MODIFICAR EQUIPO.....	8
1) Caso de prueba 1: Modificar datos del equipo. Datos correctos.....	8
2) Caso de prueba 2: Modificar nombre del equipo. Nombre repetido.....	8
5. PRUEBA BAJA PERSONA.....	9
1) Caso de prueba 1: DNI de la persona correcto, coincide con ninguna persona.....	9
2) Caso de prueba 2: DNI de la persona no coincide con nadie.....	9
6. PRUEBA CONSULTAR RESULTADOS DE LOS PARTIDOS.....	10-11
7. PRUEBA CONSULTAR LOS DATOS DE LOS EQUIPOS.....	12
8. PRUEBA BORRAR EQUIPO.....	13
9. PRUEBA GENERAR JORNADAS.....	14

\*Nota: En la parte de usuario invitado, utiliza los mismos métodos que la parte administrador, por lo que solo mostraremos capturas de los resultados.

# PRUEBA VENTANA LOGIN

Con este conjunto de pruebas, comprobamos si el proceso de login se hace de forma correcta.

Resultados: Ventana de error o abrir ventana administrador.

Caso de prueba 1: Contraseña y usuario no validos.

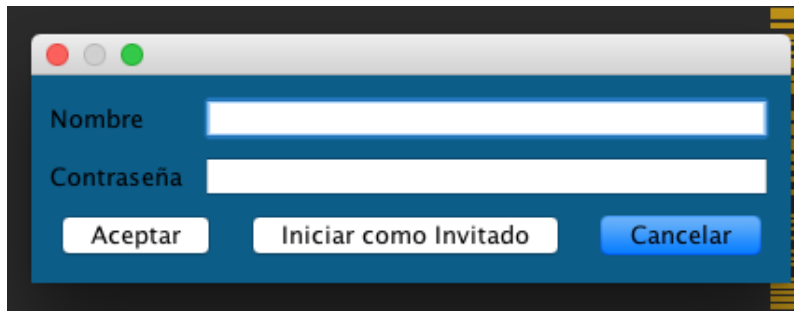
Caso de prueba 2: Usuario válido, contraseña no válida.

Caso de prueba 3: Usuario no valido, contraseña válida.

Caso de prueba 4: Usuario y contraseña valida.

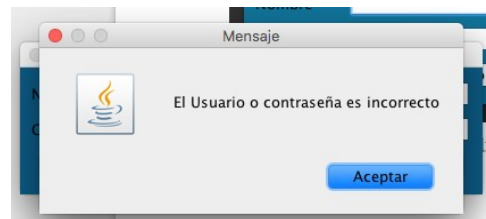
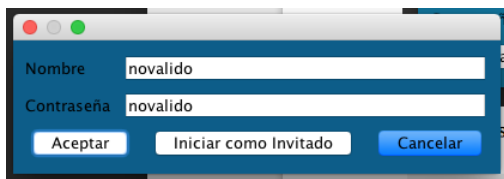
## LOGIN

Para acceder la clave y el usuario deben ser correctos.



Caso de prueba 1: Contraseña y usuario no validos:

Resultado esperado: Ventana de error.

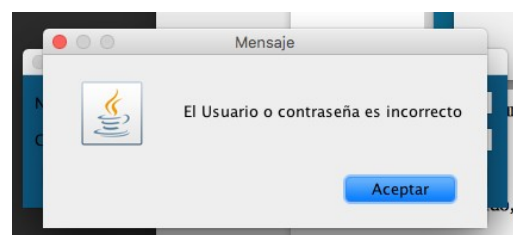
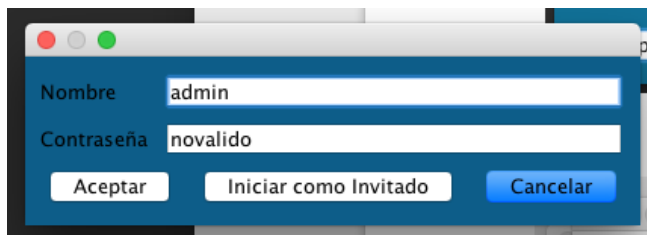


Resultado obtenido:

Al introducir una contraseña y usuario no validos, el sistema muestra un error.

Caso de prueba 2: Usuario válido, contraseña no válida:

Resultado esperado: Ventana de error.

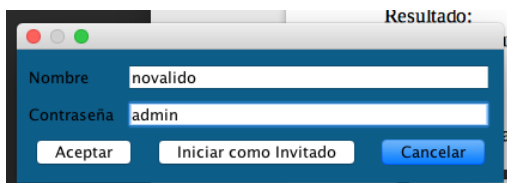


Resultado obtenido:

Al introducir una contraseña no valida, el sistema muestra un error.

Caso de prueba 3: Usuario no valido, contraseña válida:

Resultado esperado: Ventana de error.

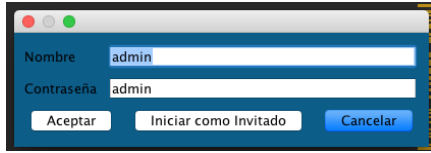


Resultado obtenido:

Al introducir un usuario no valida, el sistema muestra un error.

Caso de prueba 4: Usuario y contraseña valida:

Resultado esperado: Ventana de administrador



Resultado obtenido: El login da paso a la ventana del administrador



# PRUEBA INSCRIBIR EQUIPO

Con este conjunto de pruebas, comprobamos si el proceso de inscripción de un equipo se hace de forma correcta. La ventana inscripción solicita los datos de todos los miembros del equipo(dueño, asistente, entrenador, jugadores y equipo). Por no extendernos en los casos de prueba, nos limitamos a probar los errores en algunos de los campos.

Resultados: Campo correcto, campo incorrecto

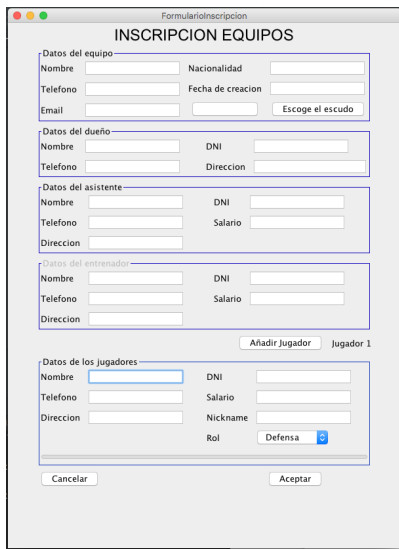
Caso de prueba 1: Todos los campos del formulario están vacíos.

Caso de prueba 2: Todos los campos del formulario son correctos.

Caso de prueba 3: Todos los campos son correctos pero están ya registrados.

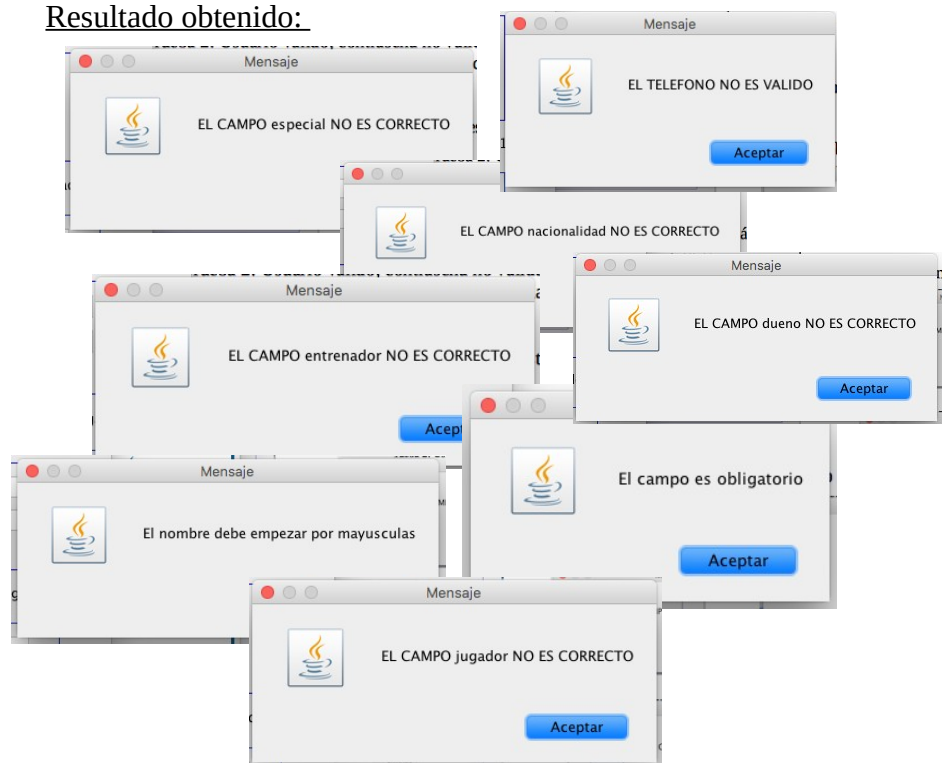
Caso de prueba 1: Todos los campos del formulario están vacíos.

Resultado esperado: Campos no validos.



Formulario de inscripción de equipos. El formulario está dividido en secciones para diferentes roles: Datos del equipo, Datos del dueño, Datos del asistente, Datos del entrenador y Datos de los jugadores. Cada sección contiene campos para Nombre, DNI, Teléfono, Salario, Dirección, Nacionalidad, Fecha de creación, Email, Escoge el escudo, Nickname y Rol. Hay botones para 'Cancelar', 'Aceptar' y 'Añadir jugador'.

Resultado obtenido:



Caso de prueba 2: Todos los campos son correctos, pero ya existen en la base de datos.  
Resultado esperado: Mensaje confirmación de inscripción.

**FormularioInscripcion**

### INSCRIPCION EQUIPOS

Datos del equipo

Nombre	Equipo	Nacionalidad	Francesa
Fecha de creacion	12/07/2005		
Telefono	987987987		
Email	ewe@fdas		

Escoge el escudo

Datos del dueño

Nombre	Ivan	DNI	72738006T
Telefono	987987987	Direccion	Vitoria

Datos del asistente

Nombre	Ana	DNI	72738006T
Telefono	987987987	Salario	1673
Direccion	Vitoria		

Datos del entrenador

Nombre	Fran	DNI	72738006T
Telefono	987987987	Salario	1876
Direccion	Vitoria		

Añadir Jugador Jugador

Datos de los jugadores

Nombre	Celia	DNI	72738006T
Telefono	987987987	Salario	1439
Direccion	Vitoria	Nickname	Ivantxo
Rol	Defensa		

Cancelar Aceptar

**Resultado obtenido: Mensajes de error.**

Error Oracle

ORA-00001: restricción única (EQDAW02.ENTR\_DNI\_UN) violada  
,1

Aceptar

Error Oracle

ORA-20032: Error Oracle -1,ORA-00001: restricción única (EQDAW02.DUE\_DNI\_UN) violada  
ORA-06512: en "EQDAW02.GESTIONARDUENO", línea 91  
ORA-06512: en línea 1  
,20032

Aceptar

Caso de prueba 3: Todos los datos son correctos.  
Resultado esperado: Mensaje de confirmación.

**FormularioInscripcion**

### INSCRIPCION EQUIPOS

Datos del equipo

Nombre	Equipo	Nacionalidad	Francesa
Fecha de creacion	12/07/2005		
Telefono	987987987		
Email	ewe@fdas		

Escoge el escudo

Datos del dueño

Nombre	Ivan	DNI	72738006T
Telefono	987987987	Direccion	V

Datos del asistente

Nombre	Ana	DNI	72
Telefono	987987987	Salario	16
Direccion	Vitoria		

Datos del entrenador

Nombre	Fran	DNI	72
Telefono	987987987	Salario	18
Direccion	Vitoria		

Añadir Jugador Jugador

Datos de los jugadores

Nombre	Celia	DNI	72738006T
Telefono	987987987	Salario	1439
Direccion	Vitoria	Nickname	Ivantxo
Rol	Defensa		

Cancelar Aceptar

**Resultado obtenido: Mensaje de confirmación.**

Mensaje

El equipo y sus miembros se han añadido correctamente

Aceptar

# PRUEBA MODIFICAR PERSONA

Con este conjunto de pruebas, comprobamos que las modificaciones en los miembros de los equipos funcionan correctamente. Para no extendernos en las pruebas, probamos solo con una persona.

Resultados: Datos de persona modificados, error al modificar.

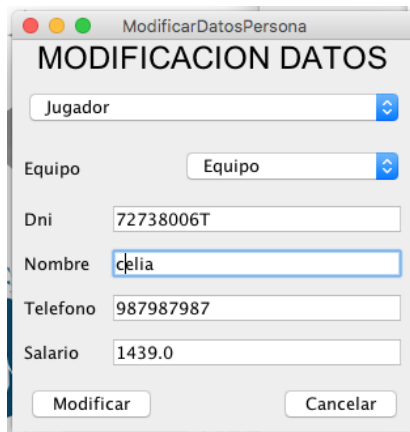
Caso de prueba 1: Modificar nombre de la persona. Nombre incorrecto.

Caso de prueba 2: Modificar nombre de la persona. Nombre correcto.

Caso de prueba 3: Modificar nombre de la persona. El DNI de la persona no existe.

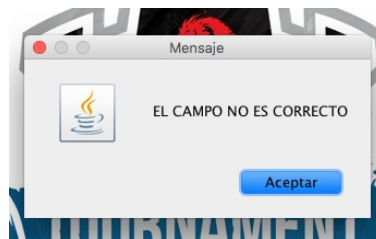
Caso de prueba 1: Modificar nombre de la persona. Nombre incorrecto.

Resultado esperado: El nombre no cumple con la expresión regular.



Formulario de modificación de datos de una persona. El título es 'MODIFICACION DATOS'. Los campos son: Jugador (seleccionado), Equipo (seleccionado), Dni (72738006T), Nombre (celia), Telefono (987987987), Salario (1439.0). Hay botones 'Modificar' y 'Cancelar'.

Resultado obtenido: El campo no es correcto.



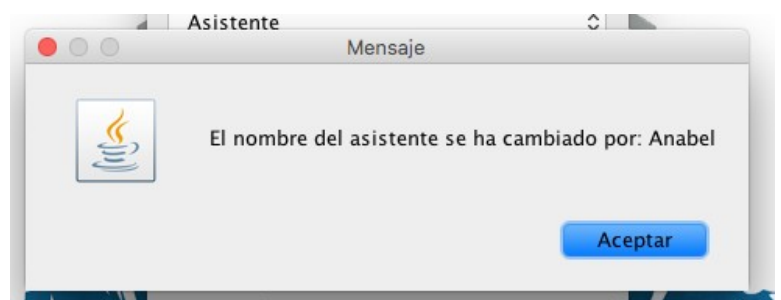
Caso de prueba 2: Modificar nombre de la persona. Nombre correcto.

Resultado esperado: El nombre se cambia. El nombre anterior era Ana y se cambia por Anabel



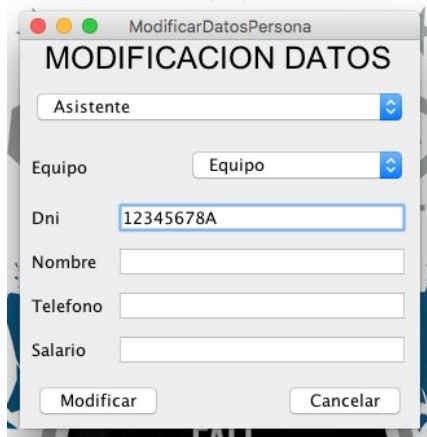
Formulario de modificación de datos de una persona. El título es 'MODIFICACION DATOS'. Los campos son: Asistente (seleccionado), Equipo (seleccionado), Dni (72738006T), Nombre (Anabel), Telefono (987987987), Salario (1876.0). Hay botones 'Modificar' y 'Cancelar'.

Resultado obtenido: Mensaje de confirmación.

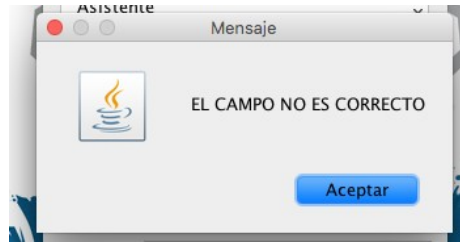


Caso de prueba 3: Modificar nombre de la persona. DNI no existe  
Resultado esperado: Mensaje de persona no encontrada.

Resultado obtenido:



The screenshot shows a window titled 'ModificarDatosPersona' with the subtitle 'MODIFICACION DATOS'. It contains several input fields: a dropdown menu for 'Asistente' (set to 'Asistente'), a dropdown menu for 'Equipo' (set to 'Equipo'), a text field for 'Dni' containing '12345678A', and empty text fields for 'Nombre', 'Telefono', and 'Salario'. At the bottom, there are two buttons: 'Modificar' and 'Cancelar'.



# PRUEBA MODIFICAR EQUIPO

Con este conjunto de pruebas, comprobamos que las modificaciones en los datos de los equipos funcionan correctamente. Para no extendernos en las pruebas probaremos un solo campo.

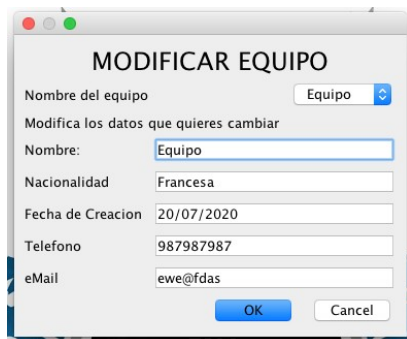
Resultados: Datos de equipo modificados, error al modificar.

Caso de prueba 1: Modificar datos del equipo. Datos correctos.

Caso de prueba 2: Modificar nombre del equipo. Nombre repetido.

Caso de prueba 1: Modificar datos del equipo. Datos correctos.

Datos de partida.



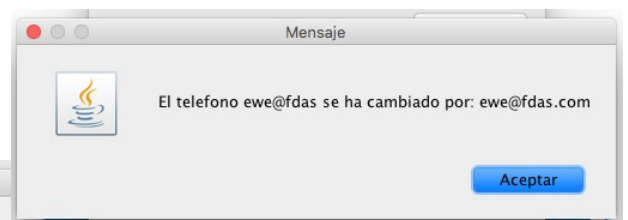
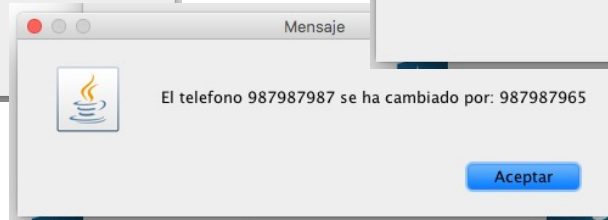
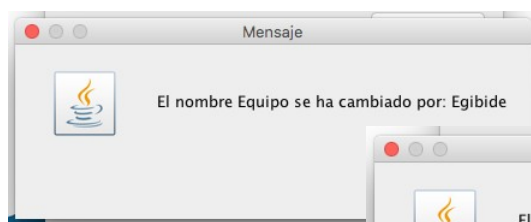
The screenshot shows a web form titled "MODIFICAR EQUIPO". It has a dropdown menu for "Nombre del equipo" set to "Equipo". Below it, a section "Modifica los datos que quieres cambiar" contains several input fields: "Nombre:" with "Equipo", "Nacionalidad" with "Francesa", "Fecha de Creacion" with "20/07/2020", "Telefono" with "987987987", and "eMail" with "ewe@fdas". There are "OK" and "Cancel" buttons at the bottom.

Datos cambiados:



The screenshot shows the same "MODIFICAR EQUIPO" form, but with different values: "Nombre del equipo" is still "Equipo", but the "Nombre:" field now contains "Egibide", "Nacionalidad" is "Vitoriana", "Fecha de Creacion" is "23/07/2020", "Telefono" is "987987965", and "eMail" is "ewe@fdas.com". The "OK" and "Cancel" buttons are still present.

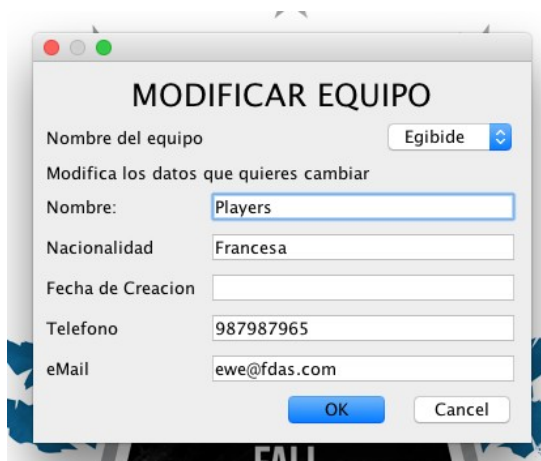
Resultado obtenido: Confirmación de los cambios.



Caso de prueba 2: Modificar nombre del equipo. Nombre repetido.

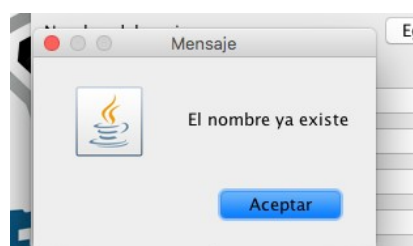
El equipo players existe en la base de datos.

Resultado esperado. Error



The screenshot shows the "MODIFICAR EQUIPO" form. The "Nombre del equipo" dropdown is set to "Egibide". In the "Modifica los datos que quieres cambiar" section, the "Nombre:" field now contains "Players", while the other fields remain the same as in the previous screenshot. The "OK" and "Cancel" buttons are at the bottom.

Resultado obtenido:





# PRUEBA BAJA PERSONA

Con este conjunto de pruebas, comprobamos que las bajas en las personas que forman los equipos funcionan correctamente. Para no extendernos en las pruebas probaremos una persona

Resultados: Persona borrada, persona no existe

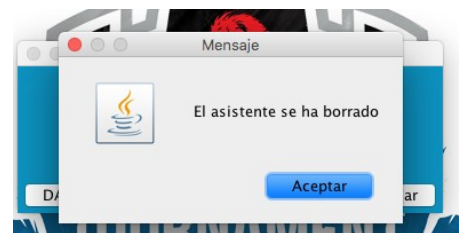
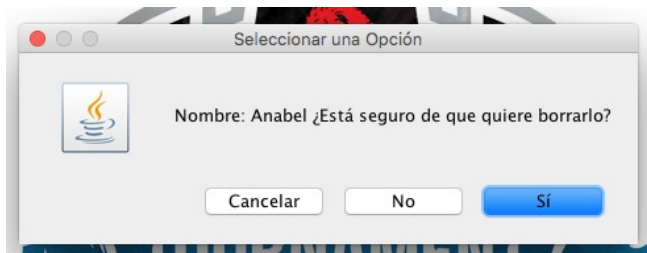
Caso de prueba 1: DNI de la persona correcto, coincide con ninguna persona.

Caso de prueba 2: DNI de la persona no coincide con nadie.

Caso de prueba 1: DNI de la persona correcto, coincide con ninguna persona.

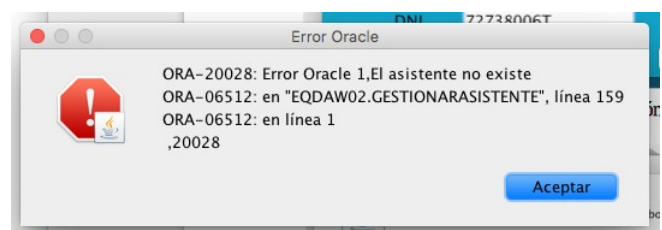
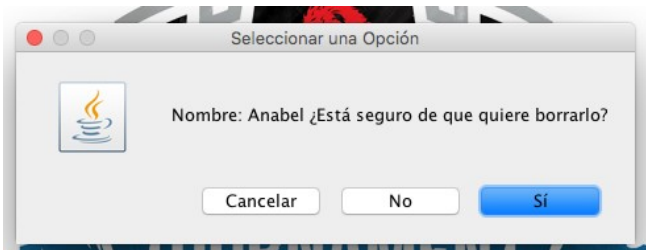


Resultado obtenido: Mensaje de confirmación y confirmación de que se ha borrado



Caso de prueba 2: DNI de la persona correcto, coincide con ninguna persona. Para probar esto, vuelvo a borrar a Anabel

Resultado obtenido: Tras pedir confirmación, muestra un error. El asistente no existe



# PRUEBA CONSULTAR RESULTADOS DE LOS PARTIDOS

Para probar que el proceso de consultar los partidos funciona, mostramos capturas del debugger.

1.



2. Antes de abrir la ventana, se llama a una función que busca las jornadas existentes.

```
public static void FechaJornadas(){
    //Metodo para comprobar la fecha del fichero xml
    try {
        plantilla = "select fecha from fichero where nombre = JORNADAS ";
        sentenciaPre = BaseDatos.getConnection().prepareStatement(plantilla);
        resultado= sentenciaPre.executeQuery();

        if (resultado.getDate( columnLabel: "fecha").before(Date.valueOf(LocalDate.now())))
            plantilla="{call generarXmlPartidos}";

        sentenciaPre.close();
    }
```

Consultamos a la base de datos la fecha en la que se generó el fichero xml. Si la fecha es posterior al día de hoy, llama al procedimiento sql para generar un nuevo fichero.

Para realizar esta parte de la prueba, tenemos un fichero xml almacenado del que obtenemos los datos.

```
public static String consultarJornadas(){
    String sResultados = "";
    try {
        File file = new File( pathname: "resultados.xml");
        DocumentBuilderFactory dbf = DocumentBuilderFactory.newInstance();
        DocumentBuilder db = dbf.newDocumentBuilder();
        Document document = db.parse(file);
        document.getDocumentElement().normalize();
        // GET DOCUMENT CODE AUTOMÁTICAMENTE EL nodo "ROOT" (RESUMEN RESULTADOS)
        System.out.println(document.getDocumentElement().getNodeName());
        sResultados = sResultados + (document.getDocumentElement().getNodeName() + "\n");
        // Primer nodo "JORNADAS"
        NodeList nListJornadas = document.getElementsByTagName("JORNADA");
        System.out.println("-----");
        for (int temp = 0; temp < nListJornadas.getLength(); temp++) {
            Node nJornada = nListJornadas.item(temp);
            Element eJornada = (Element) nJornada;
            System.out.println("Jornada : " + eJornada.getAttribute( name: "num_jornada")); // Esto se pone porque tiene atributo
            sResultados = sResultados + "Jornada : " + (eJornada.getAttribute( name: "num_jornada") + "\n");

            NodeList nListLista_Partidos = eJornada.getElementsByTagName("LISTA_PARTIDOS");
            for (int temp1 = 0; temp1 < nListLista_Partidos.getLength(); temp1++) {
                Node nLista_Partidos = nListLista_Partidos.item(temp1);
                Element eLista_Partidos = (Element) nLista_Partidos;

                NodeList nListT_Partido = eLista_Partidos.getElementsByTagName("T_PARTIDO");
                for (int temp2 = 0; temp2 < nListT_Partido.getLength(); temp2++) {
                    Node nT_Partido = nListT_Partido.item(temp2);
                    Element eT_Partido = (Element) nT_Partido;
                    System.out.println("Partido : " + eT_Partido.getAttribute( name: "id_partido")); // Esto se pone porque tiene atributo
                    sResultados = sResultados + "Partido : " + (eT_Partido.getAttribute( name: "id_partido") + "\n");

                    NodeList nListEquipos = eT_Partido.getElementsByTagName("EQUIPOS");
                    for (int temp3 = 0; temp3 < nListEquipos.getLength(); temp3++) {
```

Esta función lee los datos del xml y genera un String para visualizar los resultados.



Cargamos el String en un textArea.

# PRUEBA CONSULTAR LOS DATOS DE LOS EQUIPOS

Para probar que el proceso de consultar los partidos funciona, mostramos capturas del debugger.

```
Main.consultarEquipos();  
String equipos = Main.dameStringEquipos();  
BaseDatos.cerrarConexion();  
taInforEqui.setText(equipos);
```

Antes de abrir la ventana, se hace una consulta a la base de datos para obtener todos los equipos y meterlos en un arrayList

```
public static ArrayList<Equipo> selectTodosLosEquipos(){  
    BaseDatos.abrirConexion();  
    try{  
        listaEquipos = new ArrayList<>();  
        plantilla= "select * from equipo";  
        sentenciaPre= BaseDatos.getConnection().prepareStatement(plantilla);  
  
        resultado = sentenciaPre.executeQuery();  
  
        if(!resultado.next()){  
            System.out.println("No se ha recuperado ningun equipo");  
        }else {
```

Una vez obtenemos el arrayList, cargamos un string en el textArea.

**NUESTROS EQUIPOS**

IDENTIFICADOR DEL EQUIPO: 1  
NOMBRE: force  
NACIONALIDAD: espanola  
FECHA DE CREACION: null  
TELEFONO DE CONTACTO: 654987321  
e-Mail: force@gmail.com  
\*\*\*\*\*

IDENTIFICADOR DEL EQUIPO: 2  
NOMBRE: alliance  
NACIONALIDAD: francesa  
FECHA DE CREACION: null  
TELEFONO DE CONTACTO: 698745125  
e-Mail: alliance@gmail.com  
\*\*\*\*\*

IDENTIFICADOR DEL EQUIPO: 3  
NOMBRE: stacks  
NACIONALIDAD: inglesa  
FECHA DE CREACION: null  
TELEFONO DE CONTACTO: 632598145  
e-Mail: stacks@gmail.com  
\*\*\*\*\*

IDENTIFICADOR DEL EQUIPO: 4  
NOMBRE: players  
NACIONALIDAD: alemana  
FECHA DE CREACION: null  
TELEFONO DE CONTACTO: 648211557  
e-Mail: players@gmail.com  
\*\*\*\*\*

IDENTIFICADOR DEL EQUIPO: 32  
NOMBRE: Egibide  
NACIONALIDAD: Francesa  
FECHA DE CREACION: null  
TELEFONO DE CONTACTO: 987987965  
e-Mail: ewe@fdas.com  
\*\*\*\*\*

## PRUEBA BORRAR EQUIPO

Con este conjunto de pruebas, comprobamos que la baja del equipo se realiza correctamente  
Resultados: Muestra la información del equipo que se va a borrar al seleccionar el nombre del equipo en el comboBox.

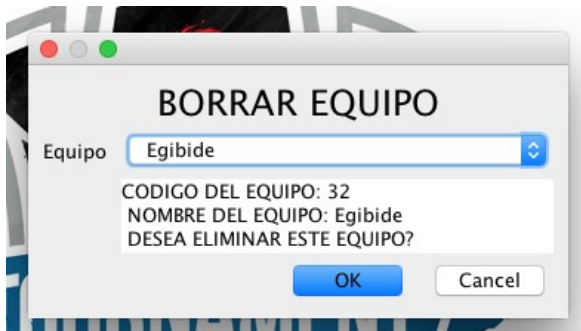
Caso de prueba 1: Ventana vacía. La ventana no hace nada. Sigue esperando.



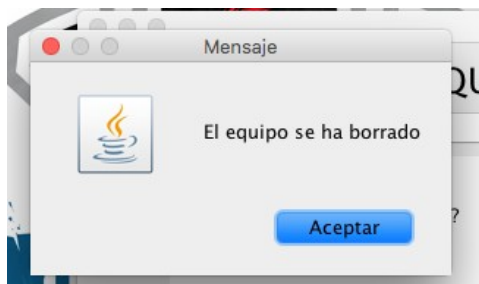
Caso de prueba 2: Se elige un equipo.

Resultado esperado: Se cargan los datos en el textArea

Resultado obtenido:

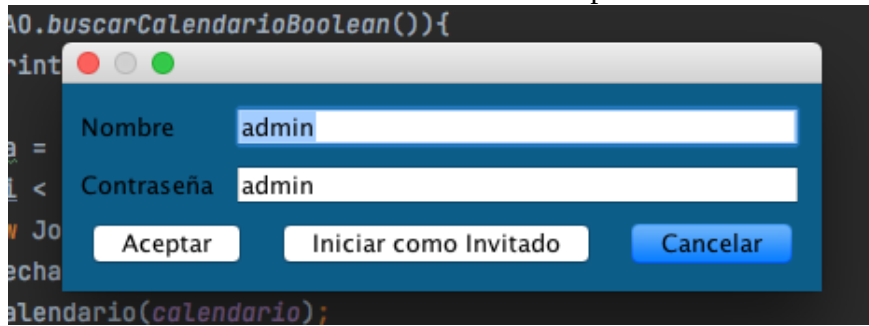


Al pulsar Ok se está confirmando que se elimine.



# PRUEBAS DEL INVITADO

Caso de prueba 1: Entrar como usuario invitado. Resultado esperado: Se abre la ventana invitado



Resultado obtenido: Se abre la ventana Invitado



Caso de prueba 2: Ver las jornadas. Resultado esperado mostrar ventana Jornadas

Resultado obtenido: Ventana resultados

