

[illegible]

TABLA DE CONTENIDO

1. OBJETIVO.....	3
2. ALCANCE DE LAS PRUEBAS	3
3. CONJUNTO DE DATOS DE PRUEBA	3
3.1 Conjunto de datos para la etapa de realización	3
4. MECANISMO	4
4.1 Pruebas durante la etapa de realización	4
5. ESTRUCTURA DE LAS PRUEBAS	4
5.1 Personajes.....	4
5.2 General	6
5.3 Módulo de Batalla	7
5.4 Módulo de mapa de navegación	9
5.5 Módulo de perfil de jugador.....	11
5.6 Módulo de cajas sorpresa.....	12
5.7 Módulo de compra de personajes	13
5.8 Módulo de códigos alfanuméricos	14
5.9 Módulo de ranking	15

1. OBJETIVO

El objetivo de este documento es la elaboración del plan de pruebas y sus casos de prueba para ser ejecutados, que permitirán verificar el correcto funcionamiento del software para el monitoreo, de acuerdo a los requerimientos funcionales y no funcionales detallados en el anexo que contiene el product backlog.

2. ALCANCE DE LAS PRUEBAS

Las pruebas verificarán la completitud y calidad de la solución en cada uno de sus componentes, tomando como base la información disponible en el anexo de historias de usuario.

- **Personajes:** Se verificará que los personajes cuenten con algunas características.
- **General:** Se verificarán funcionalidades comunes entre los módulos y funciones detalladas que se encuentran especificadas en el anexo.
- **Módulo de batalla:** Se verificará que cuente con componentes básicos de combates, especificados en las historias de usuario.
- **Módulo de mapa de navegación:** Se verificará que cuente con componentes básicos de navegación y acceso, especificados en las historias de usuario.
- **Módulo de perfil del jugador:** Se verificará que cuente con componentes básicos de perfil de un jugador (información básica, personajes obtenidos y avatar), especificados en las historias de usuario.
- **Módulo de cajas sorpresa:** Se verificará que cuente con las descripciones e imágenes adecuadas que detallen estas cajas sorpresa.
- **Módulo de compra:** Se verificará que pueda realizar compras de personajes y otras acciones especificados en las historias de usuario.
- **Módulo de códigos alfanuméricos:** Se verificará que el módulo genere los códigos, los moldee y los lea de acuerdo a especificaciones dadas en las historias de usuario.
- **Módulo de ranking:** Se verificará que cuente con varios rankings (4) y que dichos muestren la información y puesto del jugador y los 10 mejores de cada ranking.

3. CONJUNTO DE DATOS DE PRUEBA

Se define el siguiente conjunto de datos para cada una de las etapas del proyecto.

3.1 Conjunto de datos para la etapa de realización

Se requiere tener un conjunto de datos para la etapa de realización, con el fin de que los ingenieros de desarrollo verifiquen el correcto desarrollo de los módulos a su cargo.

En primera instancia estos datos serán ficticios y serán definidos y elaborados con base en los requerimientos funcionales establecidos.

Posteriormente, en la medida que se pueda, estos datos ficticios serán reemplazados por datos reales, tomando como base una muestra del público objetivo al cual queremos llegar.

4. MECANISMO

El desarrollo de las pruebas se realizará de la siguiente forma.

4.1 Pruebas durante la etapa de realización

Los funcionarios partícipes de estas pruebas son:

- Estudiantes desarrolladores pertenecientes al equipo de Práctica aplicada.

Dada la metodología de desarrollo:

- En primera instancia se definen los datos esperados de cada módulo.
- Se establece la herramienta y el ambiente a utilizar.
- Se establecen y reparten los módulos de la solución al equipo de desarrollo.

Teniendo en cuenta lo anterior, entre tanto se reciben los datos reales de la solución, el equipo de desarrollo deberá generar su propio conjunto de datos teniendo en cuenta cada acción del módulo a su cargo. El equipo de desarrollo será el primer responsable de garantizar la calidad del producto resultante, basado en los resultados esperados para cada caso de uso.

5. ESTRUCTURA DE LAS PRUEBAS

5.1 Personajes

DISEÑO DE LA ESTRUCTURA DE LAS PRUEBAS DE PERSONAJES			
1. Código de Prueba: 1.1		2. Nombre de Prueba: Verificar la funcionalidad de las características de los personajes.	
<div>• 3. Componentes a verificar:</div>			
MENÚ	SUBMENÚ	CASOS DE PRUEBA A CONSTRUIR	ID DEL CASO DE PRUEBA
Poderes	Verificar que cada personaje y mini – personaje cuente con un poder asociado a su personalidad.	Construir un caso de prueba donde se evidencie cada personaje y mini – personaje con su poder de personalidad	PA1

	Verificar que cada personaje y mini – personaje malo cuente con un poder asociado a un tipo de plagio específico.	Construir un caso de prueba donde se evidencien los poderes de tipos de plagio de cada personaje malo.	PA2
Escudos	Verificar que cada personaje bueno cuente con el escudo amarillo y que este evada los golpes.	Construir un caso de prueba donde se verifique que el escudo amarillo cumpla su función.	PA3
	Verificar que cada personaje bueno cuente con el escudo azul y que este evite el poder de plagio.	Construir un caso de prueba donde se verifique que el escudo azul cumpla su función.	PA4
Frases de batalla	Verificar que al inicio de cada mundo se encuentre una frase del jefe de dicho mundo.	Construir un caso de prueba donde se evidencie la frase del jefe del respectivo mundo.	PA5
	Verificar que al final de cada batalla se encuentre una frase del enemigo de dicho escenario correspondiente a sus victoria o derrota.	Construir un caso de prueba donde se evidencie la frase del enemigo al final de la batalla correspondiente a su victoria derrota.	PA6
	Verificar que al inicio de cada nivel se encuentre una frase del jefe de dicho mundo.	Construir un caso de prueba donde se evidencie la frase del enemigo del respectivo nivel.	PA7
	Verificar que al final de cada batalla se encuentre una frase del personaje bueno de dicho escenario correspondiente a sus victoria o derrota.	Construir un caso de prueba donde se evidencie la frase del personaje/jugador al final de la batalla correspondiente a su victoria derrota.	PA8
Golpes	Verificar que los personajes buenos realicen golpes físicos visibles.	Crear un caso de prueba que evidencie golpes directos de los personajes buenos.	PA9
	Verificar que los personajes malos realicen golpes físicos visibles.	Crear un caso de prueba que evidencie golpes directos de los personajes malos.	PA10
Vida	Verificar que cada personaje cuente con cantidad de vida incremental según el nivel.	Crear un caso de prueba donde se evidencie el cambio incremental de la vida de cada personaje.	PA11
Energía	Verificar que cada personaje cuente con cantidad de energía incremental según el nivel.	Crear un caso de prueba donde se evidencie el cambio incremental de la vida de cada personaje.	PA12
Ataque	Verificar que cada personaje cuente con fuerza de ataque incremental según el nivel.	Crear un caso de prueba donde se evidencie el cambio incremental de la vida de cada personaje.	PA13

•

4. Secuencia de ejecución de la Prueba

4.1 Para realizar la prueba es necesario que se hayan diseñado todos los casos de prueba relacionados en el ítem 3.

5. Criterios de compleción para aprobar la prueba:

<Chequear que todos los casos de prueba se encuentren ejecutados en forma exitosa>.

ID del caso de prueba	Exitoso	Fallo	Fecha de Verificación de Calidad	Revisa

6. Prerrequisitos:

6.1 Disponer de los flujogramas para tomarlos como base de ingreso de información.	
6.2 Disponer de todos los casos de prueba relacionados en el numeral 3.	
7. Observaciones: Es importante que se incluya en los casos de prueba de cada componente los tipos de prueba de documentación, de Inventarios y de procedimientos. Estos casos permitirán evidenciar la completitud de la funcionalidad de la solución.	
Fecha de aprobación de la Prueba	
Responsable de la Aprobación	

5.2 General

DISEÑO DE LA ESTRUCTURA DE LAS PRUEBAS GENERALES			
1. Código de Prueba: 1.1		2. Nombre de Prueba: Verificar la funcionalidad de las características generales.	
● 3. Componentes a verificar:			
MENÚ	SUBMENÚ	CASOS DE PRUEBA A CONSTRUIR	ID DEL CASO DE PRUEBA
Aparición de personajes	Verificar que aparezcan los 9 personajes buenos pertenecientes al Pacto de Honor.	Construir un caso de prueba donde se evidencie cada personaje bueno del Pacto	PA14
	Verificar que aparezcan los 9 personajes buenos pertenecientes al Pacto de Honor.	Construir un caso de prueba donde se evidencie cada personaje malo del Pacto	PA15
Información tipos de plagio	Verificar que exista una sección de créditos con la información correspondiente a los tipos de plagio.	Construir un caso de prueba donde evidencie la presencia de dicha información.	P16
	Verificar salgan textos informativos espontáneamente en el en juego sobre los tipos de plagio.	Construir un caso de prueba donde evidencie la presencia de dichos textos.	PA17
Información Pacto de Honor	Verificar que exista una sección de créditos con la información correspondiente al Pacto de Honor Grancolombiano.	Construir un caso de prueba donde evidencie la presencia de dicha información.	PA18
Pruebas psicotécnicas ¹	Verificar que existan las pruebas psicotécnicas dentro del juego por medio de acciones.	Construir un caso de prueba donde se evidencie que una acción que genera resultados para las pruebas.	PA19
Historia	Verificar que el juego cuente con una historia de fondo que contribuya a la temática.	Construir un caso de prueba donde se evidencie la historia definida.	PA20
	Verificar que el juego cuente con una historieta que contribuya a la visualización de la historia ya planteada.	Construir un caso de prueba donde se evidencie la historieta definida.	PA21
Sonidos	Verificar que los botones cuenten con un sonido único.	Crear un caso de prueba que evidencie sonidos únicos en los botones.	PA22
	Verificar que la historieta cuente con música.	Crear un caso de prueba que evidencie la música en la historieta.	PA23
	Verificar que el mapa de navegación cuente con música de fondo.	Crear un caso de prueba que evidencie la música en el mapa.	PA24

¹ Al realizar este formato, las pruebas psicotécnicas no se encuentran definidas ni implementadas en su totalidad, por lo tanto más adelante debe plantarse como módulo individual y detallar su mecanismo de prueba.

	Verificar que las batallas tengan música de fondo.	Crear un caso de prueba que evidencie la música en las batallas.	PA25
	Verificar que cada poder de personaje cuente con un sonido diferenciador.	Crear un caso de prueba donde se evidencie el sonido único de cada poder.	PA26
Portabilidad	Verificar que se encuentre disponible la aplicación en archivo tipo apk.	Crear un caso de prueba donde se revisen las funciones móviles.	PA27
Interacción social	Verificar que se puedan invitar amigos desde al juego a visitar el portal.	Crear un caso de prueba donde se evidencie la característica de invitar amigos por Facebook.	PA28
Tutorial	Verificar que exista un tutorial de funcionamiento del juego.	Crear un caso de prueba donde se evidencie el funcionamiento y detalle del tutorial del juego.	PA29
	Verificar que exista un tutorial de funcionamiento batalla para la versión web.	Crear un caso de prueba donde se evidencie el funcionamiento y detalle del tutorial de batalla web.	PA30
	Verificar que exista un tutorial de funcionamiento batalla para la versión móvil.	Crear un caso de prueba donde se evidencie el funcionamiento y detalle del tutorial de la batalla móvil.	PA31
Selección de avatar	Verificar que exista la forma de escoger un personaje inicial con el cual se será representado.	Crear un caso de prueba donde se evidencie el funcionamiento y detalle de la selección de avatar.	PA32
Selección de personaje	Verificar que exista la forma de escoger un personaje en cada batalla para identificarse durante la misma.	Crear un caso de prueba donde se evidencie el funcionamiento y detalle de la selección de personaje.	PA33
•			
4. Secuencia de ejecución de la Prueba			
4.1 Para realizar la prueba es necesario que se hayan diseñado todos los casos de prueba relacionados en el ítem 3.			
5. Criterios de compleción para aprobar la prueba:			
<Chequear que todos los casos de prueba se encuentren ejecutados en forma exitosa>.			
ID del caso de prueba	Exitoso	Fallo	Fecha de Verificación de Calidad
6. Prerrequisitos:			
6.1 Disponer de los flujogramas para tomarlos como base de ingreso de información.			
6.2 Disponer de todos los casos de prueba relacionados en el numeral 3.			
7. Observaciones:			
Es importante que se incluya en los casos de prueba de cada componente los tipos de prueba de documentación, de Inventarios y de procedimientos. Estos casos permitirán evidenciar la completitud de la funcionalidad de la solución.			
Fecha de aprobación de la Prueba			
Responsable de la Aprobación			

5.3 Módulo de Batalla

DISEÑO DE LA ESTRUCTURA DE LA BATALLA	
1. Código de Prueba: 1.1	2. Nombre de Prueba: Verificar la funcionalidad de las características de

los personajes.

3. Componentes a verificar:

MENÚ	SUBMENÚ	CASOS DE PRUEBA A CONSTRUIR	ID DEL CASO DE PRUEBA
Facultad de volar	Verificar que Iván Ruiseñor pueda volar.	Construir un caso de prueba donde se evidencie a Iván Ruiseñor volando.	PA34
	Verificar que Fabián Canario pueda volar.	Construir un caso de prueba donde se evidencie a Fabián Canario volando.	PA35
Barras	Verificar que cada personaje dentro de las batallas cuente con una barra de vida.	Crear un caso de prueba que verifique la existencia de la barra de vida.	PA36
	Verificar que cada la barra de vida de cada personaje decremente según las acciones del enemigo.	Construir un caso de prueba donde se verifique el decremento de la barra de vida en cada ataque recibido.	PA37
	Verificar que cada personaje dentro de las batallas cuente con una barra de energía.	Crear un caso de prueba que verifique la existencia de la barra de energía.	PA38
	Verificar que cada la barra de energía de cada personaje decremente según las acciones del enemigo.	Construir un caso de prueba donde se evidencie la frase del enemigo al final de la batalla correspondiente a su victoria derrota.	PA39
	Verificar que cada la barra de vida de cada personaje se recargue con es esperado.	Crear un caso de prueba donde se evidencie el incremento de la barra de energía.	PA40
Facultad de caminar	Verificar que cada personaje pueda realizar la acción de caminar en la batalla.	Construir un caso de prueba donde se evidencie cada personaje caminando durante la batalla.	PA41
Tiempo	Verificar que exista un lugar donde aparezca el tiempo restante de batalla.	Crear un caso de prueba que evidencie el tiempo transcurrido en batalla.	PA42
Fondo	Verificar que cada mundo tenga un escenario diferente.	Crear un caso de prueba que evidencie un escenario diferente por mundo.	PA43
	Verificar que existan CSU como escenarios.	Crear un caso de prueba donde se evidencien varios CSU.	PA44
Menú de pausa	Verificar que exista el botón de pausa en el campo de batalla.	Crear un caso de prueba donde se evidencie el funcionamiento del botón de pausa.	PA45
	Verificar que las funciones en el menú funcionen correctamente.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el funcionamiento de cada ítem del menú de pausa.	PA46
Dificultad por nivel	Verificar que a medida que se aumenta de nivel, se aumente la dificultad en las batallas.	Crear un caso de prueba donde se evidencie el cambio de dificultad según el nivel.	PA47
Sonidos	Verificar que exista cada botón tenga un sonido diferente.	Crear un caso de prueba donde se evidencie el sonido de cada botón perteneciente a la batalla.	PA48

	Verificar que el campo de batalla tenga música de fondo.	Crear un caso de prueba donde se evidencie el funcionamiento del botón de pausa.	PA49		
Mini - personajes	Verificar que exista un mini – personaje por cada nivel previo al nivel final de cada mundo y que estos se relacionen al jefe final de dicho mundo.	Crear un caso de prueba donde se evidencie la presencia de mini – personajes para todos los niveles previos a la batalla final.	PA50		
Tutoriales	Verificar que exista el tutorial del juego.	Crear un caso de prueba donde se evidencie el tutorial del juego.	PA51		
	Verificar que exista el tutorial de batalla para la versión web.	Crear un caso de prueba donde se evidencie el tutorial de la batalla para la versión web.	PA52		
	Verificar que exista el tutorial de batalla para la versión móvil.	Crear un caso de prueba donde se evidencie el tutorial de la batalla para la versión móvil.	PA53		
Visualización de poderes	Verificar que se vean todos los poderes en una etiqueta para saber qué poder se va a usar.	Crear un caso de prueba donde se evidencie el poder que se puede utilizar.	PA54		
Movimiento de personajes	Verificar que cada personaje se encuentre orientado hacia el lado respectivo.	Crear un caso de prueba donde se evidencie la correcta orientación de los personajes.	PA55		
Combate personaje malo	Verificar que el personaje malo ataque automáticamente y que suba su dificultad en cada nivel.	Crear un caso de prueba donde se evidencie el combate automatizado del personaje malo y su incremento de poder según el mundo.	PA56		
●					
4. Secuencia de ejecución de la Prueba					
4.1 Para realizar la prueba es necesario que se hayan diseñado todos los casos de prueba relacionados en el ítem 3.					
5. Criterios de compleción para aprobar la prueba:					
<Chequear que todos los casos de prueba se encuentren ejecutados en forma exitosa>.					
ID del caso de prueba		Exitoso	Fallo	Fecha de Verificación de Calidad	Revisa
6. Prerrequisitos:					
6.1 Disponer de los flujogramas para tomarlos como base de ingreso de información.					
6.2 Disponer de todos los casos de prueba relacionados en el numeral 3.					
7. Observaciones:					
Es importante que se incluya en los casos de prueba de cada componente los tipos de prueba de documentación, de Inventarios y de procedimientos. Estos casos permitirán evidenciar la completitud de la funcionalidad de la solución.					
Fecha de aprobación de la Prueba					
Responsable de la Aprobación					

5.4 Módulo de mapa de navegación

DISEÑO DE LA ESTRUCTURA DE LAS PRUEBAS DE MAPA DE NAVEGACIÓN

1. Código de Prueba: 1.1		2. Nombre de Prueba: Verificar la funcionalidad de las características del mapa de navegación	
• 3. Componentes a verificar:			
MENÚ	SUBMENÚ	CASOS DE PRUEBA A CONSTRUIR	ID DEL CASO DE PRUEBA
Botones	Verificar que el botón de perfil del jugador dirija al jugador a dicha sección.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el correcto funcionamiento de dicho botón.	PA57
	Verificar que el botón de cajas sorpresa dirija al jugador a dicha sección.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el correcto funcionamiento de dicho botón.	PA58
	Verificar que el botón de compra de personaje dirija al jugador a dicha sección.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el correcto funcionamiento de dicho botón.	PA59
	Verificar que el botón de invitar amigos dirija al jugador a dicha sección.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el correcto funcionamiento de dicho botón.	PA60
	Verificar que el botón de cajas sorpresa dirija al jugador a dicha sección.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el correcto funcionamiento de dicho botón.	PA61
	Verificar que el botón de configuración dirija al jugador a dicha sección.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el correcto funcionamiento de dicho botón.	PA62
	Verificar que el botón de sonido dentro del botón de configuración quite el sonido del juego.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el correcto funcionamiento de dicho botón.	PA63
	Verificar que el botón de créditos dentro del botón de configuración dirija al jugador a dicha sección.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el correcto funcionamiento de dicho botón.	PA64
	Verificar que el botón de cerrar sesión dentro del botón de configuración cierre la sesión del jugador.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el correcto funcionamiento de dicho botón.	PA65
Mostrar monedas	Verificar que exista una etiqueta que muestre las monedas que posee el jugador.	Crear un caso de prueba que evidencie las monedas actuales del jugador.	PA66
Mostrar experiencia	Verificar que exista una etiqueta que muestre los puntos de experiencia que posee el jugador.	Crear un caso de prueba donde se evidencie los puntos de experiencia actuales del jugador.	PA50
Mundos	Verificar que se puedan visualizar los diferentes mundos.	Crear un caso de prueba donde se evidencien los mundos.	PA51
	Verificar que se puedan ver los diferentes niveles dentro de cada mundo.	Crear un caso de prueba donde se evidencien los niveles dentro de cada mundo.	PA52
•			
•			
4. Secuencia de ejecución de la Prueba			

4.1 Para realizar la prueba es necesario que se hayan diseñado todos los casos de prueba relacionados en el ítem 3.				
5. Criterios de completación para aprobar la prueba:				
<Chequear que todos los casos de prueba se encuentren ejecutados en forma exitosa>.				
ID del caso de prueba	Exitoso	Fallo	Fecha de Verificación de Calidad	Revisa
6. Prerrequisitos:				
6.1 Disponer de los flujogramas para tomarlos como base de ingreso de información.				
6.2 Disponer de todos los casos de prueba relacionados en el numeral 3.				
7. Observaciones:				
Es importante que se incluya en los casos de prueba de cada componente los tipos de prueba de documentación, de Inventarios y de procedimientos. Estos casos permitirán evidenciar la completitud de la funcionalidad de la solución.				
Fecha de aprobación de la Prueba				
Responsable de la Aprobación				

5.5 Módulo de perfil de jugador

DISEÑO DE LA ESTRUCTURA DE LAS PRUEBAS DEL PERFIL DEL JUGADOR			
1. Código de Prueba: 1.1		2. Nombre de Prueba: Verificar la funcionalidad de las características de los personajes.	
• 3. Componentes a verificar:			
MENÚ	SUBMENÚ	CASOS DE PRUEBA A CONSTRUIR	ID DEL CASO DE PRUEBA
Información	Verificar que se muestra el usuario del jugador.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el usuario del jugador.	PA53
	Verificar que se muestra el avatar del jugador	Construir un caso de prueba donde se evidencie el avatar del jugador.	PA54
	Verificar que se muestra el nivel del jugador.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el nivel del jugador.	PA55
	Verificar que se muestra el mundo en que se encuentra el jugador.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el mundo actual del jugador.	PA56
Personajes desbloqueados	Verificar que el botón de personajes desbloqueados se dirija a dicha sección.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el funcionamiento del botón de personajes desbloqueados.	PA57
	Verificar que en la sección de personajes desbloqueados se evidencien dichos personajes del jugador.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el funcionamiento de esta sección.	PA58
Personajes derrotados	Verificar que el botón de jefes derrotados se dirija a dicha sección.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el funcionamiento del botón de jefes derrotados.	PA59
	Verificar que en la sección de jefes derrotados se evidencien dichos personajes del jugador.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el funcionamiento de esta sección.	PA60

Logros	Verificar que el botón de logros se dirija a dicha sección.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el funcionamiento del botón de logros.	PA61	
	Verificar que en la sección de logros se evidencien los logros desbloqueados por el jugador.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el funcionamiento de esta sección.	PA62	
Códigos alfanuméricos	Verificar que el botón de códigos alfanuméricos se dirija a dicha sección.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el funcionamiento del botón de códigos alfanuméricos.	PA63	
•				
•				
4. Secuencia de ejecución de la Prueba				
4.1 Para realizar la prueba es necesario que se hayan diseñado todos los casos de prueba relacionados en el ítem 3.				
5. Criterios de compleción para aprobar la prueba:				
<Chequear que todos los casos de prueba se encuentren ejecutados en forma exitosa>.				
ID del caso de prueba	Exitoso	Fallo	Fecha de Verificación de Calidad	Revisa
6. Prerrequisitos:				
6.1 Disponer de los flujogramas para tomarlos como base de ingreso de información.				
6.2 Disponer de todos los casos de prueba relacionados en el numeral 3.				
7. Observaciones:				
Es importante que se incluya en los casos de prueba de cada componente los tipos de prueba de documentación, de Inventarios y de procedimientos. Estos casos permitirán evidenciar la completitud de la funcionalidad de la solución.				
Fecha de aprobación de la Prueba				
Responsable de la Aprobación				

5.6 Módulo de cajas sorpresa

DISEÑO DE LA ESTRUCTURA DE LAS PRUEBAS DE LAS CAJAS SORPRESA			
1. Código de Prueba: 1.1		2. Nombre de Prueba: Verificar la funcionalidad de las características de los personajes.	
● 3. Componentes a verificar:			
MENÚ	SUBMENÚ	CASOS DE PRUEBA A CONSTRUIR	ID DEL CASO DE PRUEBA
Funcionalidad	Verificar que exista un módulo con la información sobre las cajas sorpresa.	Construir un caso de prueba donde se evidencie la existencia y funcionalidad de dicha sección.	PA64
Recompensas	Verificar que cada caja sorpresa de una recompensa en monedas y/o experiencia.	Construir un caso de prueba donde se evidencien este tipo de recompensas en las cajas.	PA65
Aparición	Verificar que aparezca una caja sorpresa en cierto punto de la batalla.	Construir un caso de prueba donde se verifique la aparición de las cajas en dicha sección.	PA66
●			

•				
4. Secuencia de ejecución de la Prueba				
4.1 Para realizar la prueba es necesario que se hayan diseñado todos los casos de prueba relacionados en el ítem 3.				
5. Criterios de compleción para aprobar la prueba:				
<Chequear que todos los casos de prueba se encuentren ejecutados en forma exitosa>.				
ID del caso de prueba	Exitoso	Fallo	Fecha de Verificación de Calidad	Revisa
6. Prerrequisitos:				
6.1 Disponer de los flujogramas para tomarlos como base de ingreso de información.				
6.2 Disponer de todos los casos de prueba relacionados en el numeral 3.				
7. Observaciones:				
Es importante que se incluya en los casos de prueba de cada componente los tipos de prueba de documentación, de Inventarios y de procedimientos. Estos casos permitirán evidenciar la completitud de la funcionalidad de la solución.				
Fecha de aprobación de la Prueba				
Responsable de la Aprobación				

5.7 Módulo de compra de personajes

DISEÑO DE LA ESTRUCTURA DE LAS PRUEBAS DE COMPRA DE PERSONAJES			
1. Código de Prueba: 1.1		2. Nombre de Prueba: Verificar la funcionalidad de las características del módulo de compra de personajes.	
• 3. Componentes a verificar:			
MENÚ	SUBMENÚ	CASOS DE PRUEBA A CONSTRUIR	ID DEL CASO DE PRUEBA
Compra	Verificar que cada se pueda comprar un personaje con las monedas suficientes.	Construir un caso de prueba donde se evidencie la compra de personaje con las monedas requeridas.	PA67
	Verificar que no se pueda comprar un personaje que ya pertenezca al jugador.	Construir un caso de prueba donde se evidencie que un personaje sólo se puede obtener una vez.	PA68
Recompensas	Verificar que cada personaje bueno cuente con el escudo amarillo y que este evada los golpes.	Construir un caso de prueba donde se verifique la obtención de recompensas por compra de personajes buenos.	PA69
Precios	Verificar que cada personaje bueno cuente con el escudo azul y que este evite el poder de plagio.	Construir un caso de prueba donde se evidencien los diferentes precios por cada personaje.	PA70
•			
•			
4. Secuencia de ejecución de la Prueba			
4.1 Para realizar la prueba es necesario que se hayan diseñado todos los casos de prueba relacionados en el ítem 3.			

5. Criterios de completación para aprobar la prueba: <Chequear que todos los casos de prueba se encuentren ejecutados en forma exitosa>.				
ID del caso de prueba	Exitoso	Fallo	Fecha de Verificación de Calidad	Revisa
6. Prerrequisitos: 6.1 Disponer de los flujogramas para tomarlos como base de ingreso de información. 6.2 Disponer de todos los casos de prueba relacionados en el numeral 3.				
7. Observaciones: Es importante que se incluya en los casos de prueba de cada componente los tipos de prueba de documentación, de Inventarios y de procedimientos. Estos casos permitirán evidenciar la completitud de la funcionalidad de la solución.				
Fecha de aprobación de la Prueba				
Responsable de la Aprobación				

5.8 Módulo de códigos alfanuméricos

DISEÑO DE LA ESTRUCTURA DE LAS PRUEBAS DE CÓDIGOS ALFANUMÉRICOS			
1. Código de Prueba: 1.1		2. Nombre de Prueba: Verificar la funcionalidad de las características de los códigos alfanuméricos.	
<ul style="list-style-type: none"> 3. Componentes a verificar: 			
MENÚ	SUBMENÚ	CASOS DE PRUEBA A CONSTRUIR	ID DEL CASO DE PRUEBA
Regalar	Verificar que genere un código único por personaje.	Construir un caso de prueba donde se evidencie que genera un código único por personaje.	PA71
	Verificar que pueda transferir un personaje específico a otro jugador.	Construir un caso de prueba donde se evidencie la transferencia de personaje.	PA72
Recibir	Verificar que el código recibido es válido y existente.	Construir un caso de prueba donde se verifique la validez de cada código.	PA73
	Verificar que el código desbloquee un personaje específico.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el desbloqueo del personaje al que le pertenece dicho código.	PA74
Pertenencia	Verificar que el jugador ya tenga o no el personaje que recibe.	Construir un caso de prueba donde se evidencie la verificación de pertenencia de dicho personaje.	PA75
	Verificar si el jugador ya tiene el personaje, se le proporcionen puntos de experiencia.	Construir un caso de prueba donde se evidencie la obtención de recompensas al poseer previamente un personaje.	PA76
<ul style="list-style-type: none"> 			
4. Secuencia de ejecución de la Prueba			
4.1 Para realizar la prueba es necesario que se hayan diseñado todos los casos de prueba relacionados en el ítem 3.			

5. Criterios de completación para aprobar la prueba:				
<Chequear que todos los casos de prueba se encuentren ejecutados en forma exitosa>.				
ID del caso de prueba	Exitoso	Fallo	Fecha de Verificación de Calidad	Revisa
6. Prerrequisitos:				
6.1 Disponer de los flujogramas para tomarlos como base de ingreso de información.				
6.2 Disponer de todos los casos de prueba relacionados en el numeral 3.				
7. Observaciones:				
Es importante que se incluya en los casos de prueba de cada componente los tipos de prueba de documentación, de Inventarios y de procedimientos. Estos casos permitirán evidenciar la completitud de la funcionalidad de la solución.				
Fecha de aprobación de la Prueba				
Responsable de la Aprobación				

5.9 Módulo de ranking

DISEÑO DE LA ESTRUCTURA DE LAS PRUEBAS DE RANKING			
1. Código de Prueba: 1.1		2. Nombre de Prueba: Verificar la funcionalidad de las características de los rankings.	
• 3. Componentes a verificar:			
MENÚ	SUBMENÚ	CASOS DE PRUEBA A CONSTRUIR	ID DEL CASO DE PRUEBA
Diario	Verificar que se realice un ranking diario consistente con los datos del juego.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el ranking diario.	PA77
	Verificar que en caso de que el jugador no se encuentre en los primeros 10 puestos, aparezca con su puesto después de los 10 primeros.	Construir un caso de prueba donde se evidencie la posición del jugador dentro de este ranking.	PA78
Semanal	Verificar que se realice un ranking semanal consistente con los datos del juego.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el ranking semanal.	PA79
	Verificar que en caso de que el jugador no se encuentre en los primeros 10 puestos, aparezca con su puesto después de los 10 primeros.	Construir un caso de prueba donde se evidencie la posición del jugador dentro de este ranking.	PA80
Poli	Verificar que se realice un ranking Poli consistente con los datos del juego.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el ranking del Poli.	PA81
	Verificar que en caso de que el jugador no se encuentre en los primeros 10 puestos, aparezca con su puesto después de los 10 primeros.	Construir un caso de prueba donde se evidencie la posición del jugador dentro de este ranking.	PA82
General	Verificar que se realice un ranking general consistente con los datos del juego.	Construir un caso de prueba donde se evidencie el ranking general.	PA83
	Verificar que en caso de que el jugador no se encuentre en los primeros 10 puestos, aparezca con su puesto después de los 10 primeros.	Construir un caso de prueba donde se evidencie la posición del jugador dentro de este ranking.	PA84
•			
•			

4. Secuencia de ejecución de la Prueba				
4.1 Para realizar la prueba es necesario que se hayan diseñado todos los casos de prueba relacionados en el ítem 3.				
5. Criterios de compleción para aprobar la prueba:				
<Chequear que todos los casos de prueba se encuentren ejecutados en forma exitosa>.				
ID del caso de prueba	Exitoso	Fallo	Fecha de Verificación de Calidad	Revisa
6. Prerrequisitos:				
6.1 Disponer de los flujogramas para tomarlos como base de ingreso de información.				
6.2 Disponer de todos los casos de prueba relacionados en el numeral 3.				
7. Observaciones:				
Es importante que se incluya en los casos de prueba de cada componente los tipos de prueba de documentación, de Inventarios y de procedimientos. Estos casos permitirán evidenciar la completitud de la funcionalidad de la solución.				
Fecha de aprobación de la Prueba				
Responsable de la Aprobación				