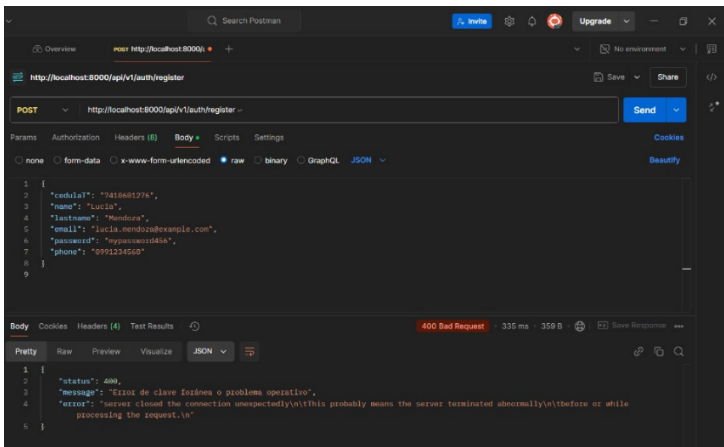
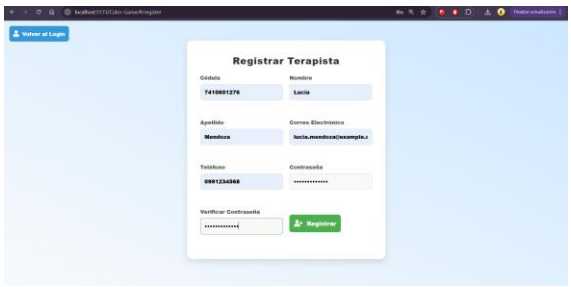
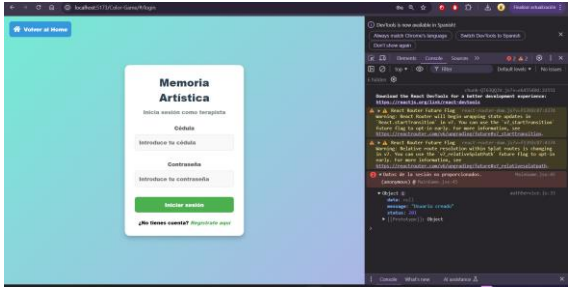



ID: P-001		Título: Registrar un nuevo terapeuta en el sistema.	
Descripción: Validar que el sistema permita registrar a terapeutas con datos válidos, asegurando que la información sea única y correctamente almacenada en la base de datos.			
Procedimiento de prueba: <div><div>1. Dirigirse a la pantalla de registro de terapeuta.</div><div>2. Rellenar todos los campos obligatorios:<ul style="list-style-type: none">Cédula: Introducir 7410601276.Nombre: Introducir LucíaApellido: Introducir MendozaCorreo Electrónico: Introducir lucia.mendoza@example.comTeléfono: Introducir 0991234568Contraseña y Verificar Contraseña: Introducir mypassword456</div><div>3. Presionar el botón "Registrar".</div></div>			
Resultados esperados: El sistema muestra un mensaje de éxito indicando que el terapeuta ha sido registrado correctamente.			
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA			
Fecha: 6-diciembre-2024 Responsable: David Quille		Resultados obtenidos: La aplicación tiene un fallo y no guarda ningún dato haciendo que no se pueda registrar.	Reprobado (X)
Capturas:			
			

Fecha: 6-diciembre-2024 Responsable: Sebastián Guerra	Resultados obtenidos: El resultado real al ejecutar el procedimiento de prueba fue que todos los datos se validaron correctamente, y el terapeuta fue registrado con éxito	Aprobado (X)
---	--	-----------------------

Capturas:		
		

ID: P-002		Título: Validación del inicio de sesión	
Descripción: Verificar que un usuario registrado pueda iniciar sesión utilizando su cédula y contraseña.			
Procedimiento de prueba: <div>1. Ejecutar la aplicación y dirigirse a la pantalla de inicio de sesión.</div> <div>2. Introducir el valor 7410601276 en el campo "Cédula".</div> <div>3. Introducir el valor mypassword456 en el campo "Contraseña".</div> <div>4. Hacer clic en el botón "Iniciar sesión".</div>			
Resultados esperados: El usuario accede al sistema y se redirige a la pantalla principal.			
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA			
Fecha: 6-diciembre-2024 Responsable: Sebastián Guerra		Resultados obtenidos: La aplicación tiene un fallo y no permite el inicio de sesión.	
		Reprobado (X)	
Capturas:			

topFilter

Default levelsNo Issues

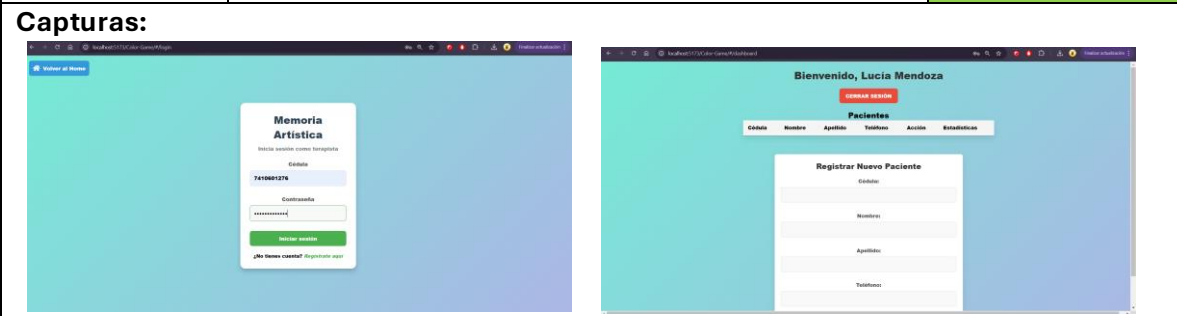
crudService.js:162

```
{cedulaP: '099999999', name: 'John', lastname: 'Chileno', phone: '0992868489', cedulaT: undefined}
  cedulaP: "099999999"
  cedulaT: undefined
  lastname: "Chileno"
  name: "John"
  phone: "0992868489"
  [[Prototype]]: Object
```

Error login user: SyntaxError: Unexpected token '<', "<!doctype"... is not valid JSON

crudService.js:51

Fecha: 6-diciembre-2024 Responsable: David Quille	Resultados obtenidos: El resultado real al ejecutar el procedimiento de prueba fue que permitió el inicio de sesión y mostro la pantalla de inicio.	Aprobado (X)
--	---	-----------------------

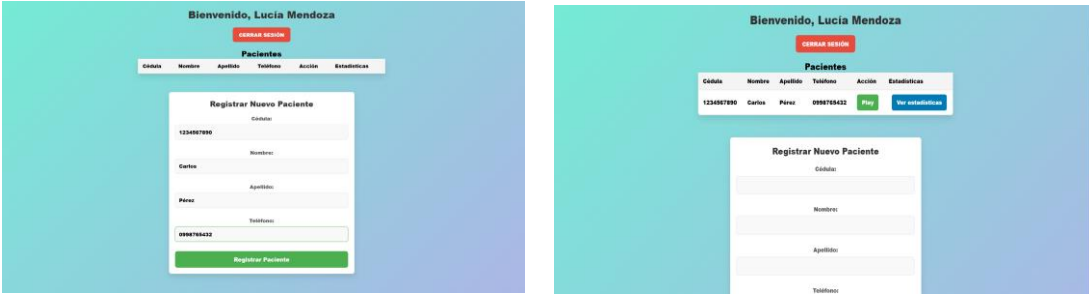


ID: P-003	Título: Verificar el registro exitoso de un paciente.
Descripción: Probar que el sistema permita registrar un paciente con datos válidos y guarde correctamente la información en la base de datos.	
Procedimiento de prueba: <ol style="list-style-type: none">Ejecutar la aplicación y dirigirse a la pantalla de registro de paciente.Rellenar los campos obligatorios con los siguientes valores:<ul style="list-style-type: none">Cédula: 1234567890Nombre: CarlosApellido: PérezTeléfono: 0998765432Hacer clic en el botón "Registrar Paciente".	
Resultados esperados:	

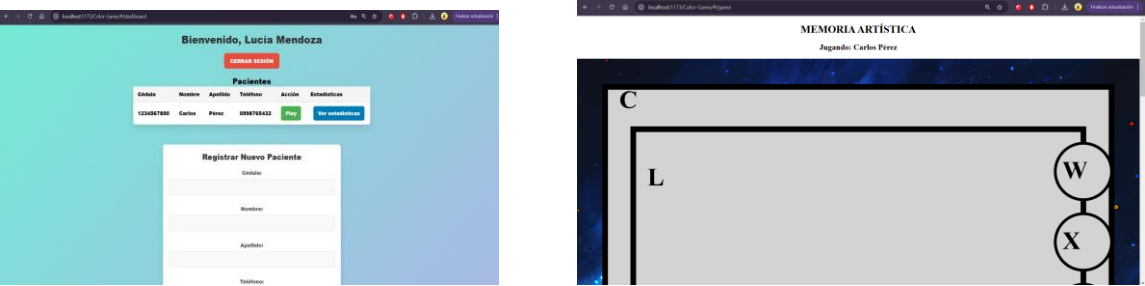
El sistema guarda la información del paciente, y se muestra en la tabla de pacientes del terapeuta con la información correspondiente.		
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA		
Fecha: 6-diciembre-2024 Responsable: David Quille	Resultados obtenidos: La aplicación tiene un fallo y no guarda ningún dato del paciente.	Reprobado (X)

Capturas: 		
--	--	--

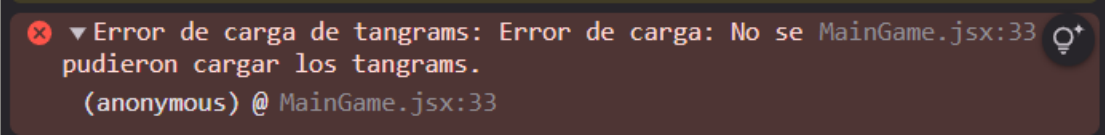
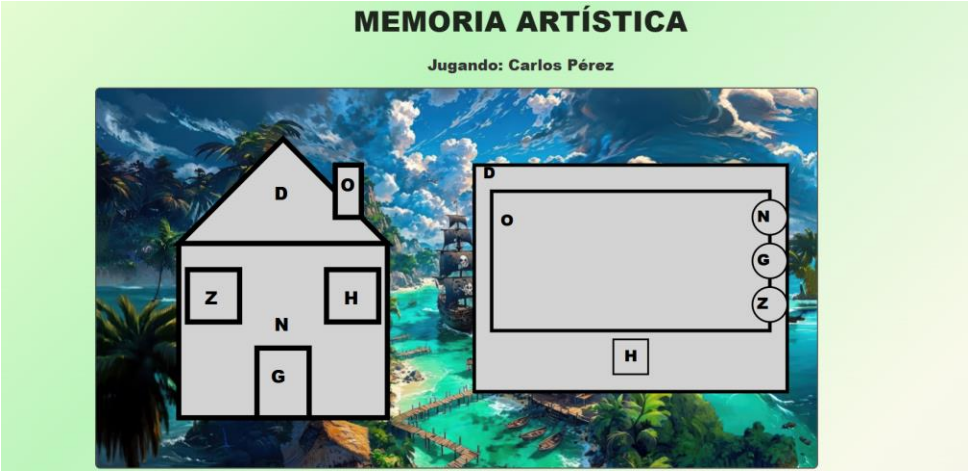
Fecha: 6-diciembre-2024 Responsable: Sebastián Guerra	Resultados obtenidos: El resultado real al ejecutar el procedimiento de prueba fue se muestra en la tabla de pacientes del terapeuta el paciente registrado.	Aprobado (X)
--	--	---------------------

Capturas: 		
--	--	--

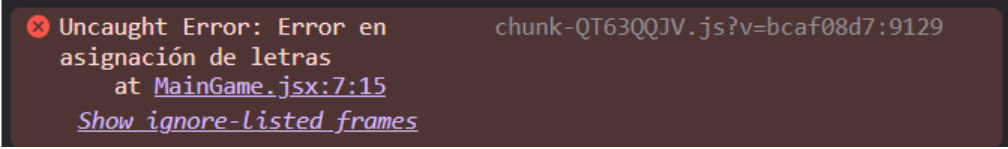
ID: P-004	Título: Verificar la ejecución del juego
Descripción: Probar que el sistema permita iniciar correctamente el juego para el paciente seleccionado, asegurando que se carguen todos los elementos necesarios.	
Procedimiento de prueba: <ol style="list-style-type: none">1. Ejecutar al juego e ingresar los datos para sesión2. Tener un paciente registrado3. Presionar el botón play para dicho paciente	
Resultados esperados:	

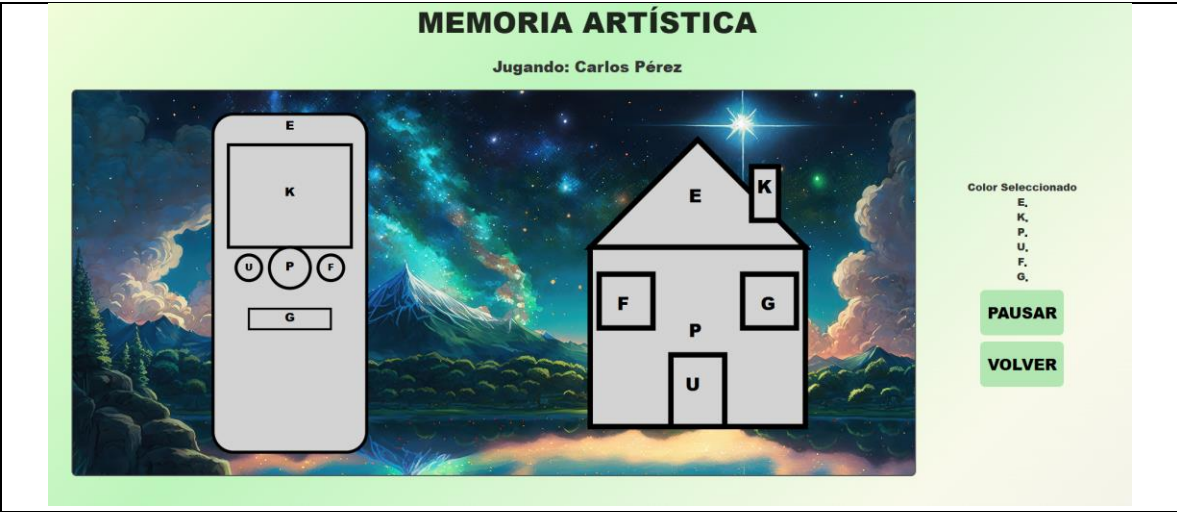
El sistema inicia el juego correctamente, carga todos los elementos visuales e interactivos necesarios.		
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA		
Fecha: 6-diciembre- 2024 Responsable: David Quille	Resultados obtenidos: La aplicación presenta un fallo y no carga correctamente el juego, quedando en una pantalla en blanco y mostrando un mensaje de error.	Reprobado (X)
Capturas: 		
Fecha: 6-diciembre- 2024 Responsable: Sebastián Guerra	Resultados obtenidos: El resultado real al ejecutar el procedimiento de prueba fue que el juego se inició correctamente, cargó todos los elementos necesarios.	Aprobado (X)
Capturas: 		

ID: P-005	Título: Verificar la creación de tangram
Descripción: Validar que el sistema permita la creación correcta de un tangram, asegurando que todas las figuras sean generadas y dispuestas en su lugar correspondiente.	
Procedimiento de prueba: <ol style="list-style-type: none">1. Estar dentro de una sesión del terapeuta2. Tener un paciente creado3. Darle al botón play	
Resultados esperados:	

El sistema genera las figuras del tangram de forma correcta, las dispone en sus posiciones iniciales previstas.		
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA		
Fecha: 6-diciembre-2024 Responsable: Sebastián Guerra	Resultados obtenidos: La aplicación presenta un fallo, no genera las figuras del tangram.	Reprobado (X)
Capturas: 		
Fecha: 6-diciembre-2024 Responsable: David Quille	Resultados obtenidos: El resultado real al ejecutar el procedimiento de prueba fue que todas las figuras del tangram se generaron correctamente, se ubicaron en sus posiciones iniciales, y permitieron la interacción sin errores.	Aprobado (X)
Capturas: 		

ID: P-006	Título: Asignación de letras en las figuras de los tangrams
Descripción:	

Validar que, al ingresar al juego, cada figura del tangram sea asignada con una letra de los colores disponibles, esta letra debe ser única en cada tangram.		
Procedimiento de prueba: <ol style="list-style-type: none">1. Estar dentro de una sesión del terapeuta2. Tener un paciente creado3. Darle al botón play		
Resultados esperados: <p>Las letras asignadas a cada parte o figura de los tangrams corresponden a las disponibles en la paleta de colores, y deben ser únicas dentro de cada tangram.</p>		
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA		
Fecha: 6-diciembre-2024 Responsable: David Quille	Resultados obtenidos: La aplicación presenta un fallo, ya que no asigna las letras a las figuras del tangram, lo que afecta la funcionalidad esperada.	Reprobado (X)
Capturas: <div></div>		
Fecha: 6-diciembre-2024 Responsable: Sebastián Guerra	Resultados obtenidos: El resultado real al ejecutar el procedimiento de prueba fue la asignación correcta de las letras dentro de los tangram, correspondiendo estas letras a las disponibles dentro de la paleta de colores.	Aprobado (X)
Capturas:		

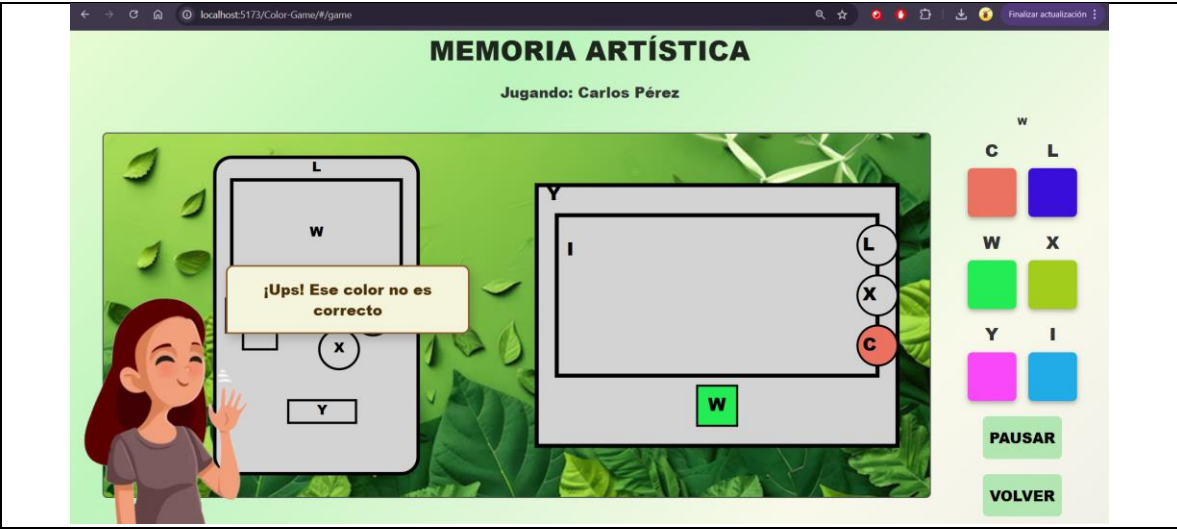


ID: P-007		Título: Generación de paleta de colores aleatoria	
Descripción: Validar que en cada sesión de juego la paleta de colores sea distinta a la de la partida anterior.			
Procedimiento de prueba: <div><div>1. Estar dentro de una sesión del terapeuta</div><div>2. Tener un paciente creado</div><div>3. Darle al botón play</div></div>			
Resultados esperados: La paleta de colores en cada sesión de juego debe ser distinta a la de la sesión previa.			
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA			
Fecha: 6-diciembre-2024 Responsable: Sebastián Guerra		Resultados obtenidos: La aplicación presenta un fallo, generando la paleta de colores, lo que incumple el requisito de aleatoriedad entre partidas.	Reprobado (X)
Capturas:			


<div><div><div>✖</div><div>▼</div><div>Error de carga de colores: Error de carga: No se pudieron cargar los colores.</div></div><div>handleColorSelection @ MainGame.jsx:46</div><div>MainGame.jsx:46</div><div><div></div><div></div></div></div>		
<div><div>Fecha:</div><div>6-diciembre-2024</div><div>Responsable:</div><div>David Quille</div></div>	<div><div>Resultados obtenidos:</div><div>El resultado real al ejecutar el procedimiento de prueba fue la asignación de una paleta de colores de forma diferente entre partidas distintas.</div></div>	<div>Aprobado (X)</div>
<div><div>Capturas:</div><div><div><div>MEMORIA ARTÍSTICA</div><div>Jugando: Carlos Pérez</div><div><div><div><div>C</div><div>L</div><div>W</div><div>X</div><div>Y</div><div>I</div></div><div><div>C</div><div>L</div><div>W</div><div>X</div><div>Y</div><div>I</div></div></div><div><div>Color Seleccionado</div><div><div>C</div><div>L</div><div>W</div><div>X</div><div>Y</div><div>I</div></div><div><div>PAUSAR</div><div>VOLVER</div></div></div></div></div></div></div>		
<div>ID: P-008</div>	<div>Título: Pintar figuras de tangram con clic</div>	
<div><div>Descripción:</div><div>Validar que el jugador pueda seleccionar un color y aplicarlo correctamente a una figura de Tangram.</div></div>		
<div><div>Procedimiento de prueba:</div><div><div>1. Estar dentro de una sesión del terapeuta</div><div>2. Tener un paciente creado</div><div>3. Darle al botón play</div><div>4. Seleccionar un color</div><div>5. Dar clic sobre la letra que está relacionada</div></div></div>		
<div><div>Resultados esperados:</div><div>La figura seleccionada debe ser pintada con el color elegido.</div></div>		

EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA		
Fecha: 6-diciembre-2024 Responsable: David Quille	Resultados obtenidos: La aplicación presenta un fallo, no aplica correctamente el color seleccionado a la figura del tangram, impidiendo al jugador avanzar en la partida.	Reprobado (X)
Capturas: <div></div>		
Fecha: 6-diciembre-2024 Responsable: Sebastián Guerra	Resultados obtenidos: El resultado real al ejecutar el procedimiento de prueba fue que al seleccionar uno de los colores y a continuación aplicar el color a la figura, se pinto correctamente.	Aprobado (X)
Capturas: <div></div>		

ID: P-009		Título: Mostrar mensaje de aliento cuando se comete un error	
Descripción: Asegurar que, al cometer un error al pintar una figura de Tangram, el juego muestre un mensaje de aliento al jugador.			
Procedimiento de prueba: <div>1. Estar dentro de una sesión del terapeuta</div> <div>2. Tener un paciente creado</div> <div>3. Darle al botón play</div> <div>4. Seleccionar un color</div> <div>5. Dar clic sobre la letra que no esta relacionada</div>			
Resultados esperados: Al cometer un error al pintar una figura de Tangram, el juego debe mostrar un mensaje de aliento al jugador.			
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA			
Fecha: 7-diciembre-2024 Responsable: Sebastián Guerra		Resultados obtenidos: La aplicación presenta un fallo, no muestra el mensaje de aliento cuando el jugador comete un error al pintar una figura del tangram, lo que reduce la interacción esperada con el jugador.	Reprobado (X)
Capturas:			
<div>Uncaught Error: Error en mensaje at MainGame.jsx:7:15 chunk-QT63QQJV.js?v=bcaf08d7:9129 Show ignore-listed frames</div>			
Fecha: 7-diciembre-2024 Responsable: David Quille		Resultados obtenidos: El resultado real al ejecutar el procedimiento de prueba fue la visualización correcta del mensaje de aliento en el momento de pintar erróneamente una figura.	Aprobado (X)
Capturas:			



ID: P-010		Título: Verificar Botón Pausar
Descripción: Probar que el botón "Pausar" funcione correctamente durante el juego, deteniendo todas las actividades en curso, mostrando un mensaje de pausa, y permitiendo reanudar el juego sin fallos.		
Procedimiento de prueba: <ol style="list-style-type: none">1. Estar dentro de una sesión del terapeuta2. Tener un paciente creado3. Darle al botón play4. Seleccionar el botón pausar5. Seleccionar el botón continuar		
Resultados esperados: El botón "Pausar" detiene correctamente el juego, muestra un mensaje o pantalla indicando el estado de pausa, y permite reanudar el juego sin problemas ni pérdida de información.		
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA		
Fecha: 7-diciembre- 2024 Responsable: Sebastián Guerra	Resultados obtenidos: La aplicación presenta un fallo, el botón "Pausar" no detiene el juego.	Reprobado (X)
Capturas: <div>Uncaught Error: Botón pausa at Color-Game/JuegoPausa.js:42:10 MainGame.jsx:12</div>		

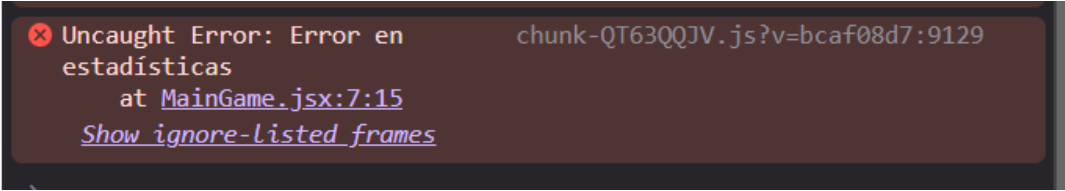
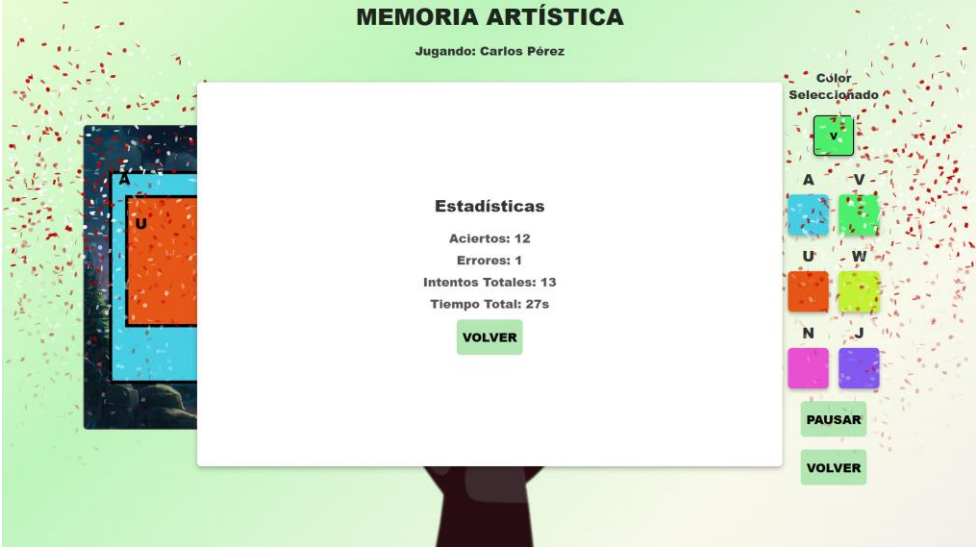
Fecha: 7-diciembre- 2024 Responsable: David Quille	Resultados obtenidos: El resultado real al ejecutar el procedimiento de prueba fue que el botón "Pausar" funcionó correctamente, detuvo el juego, mostró la pantalla de pausa, y permitió reanudar el juego.	Aprobado (X)
Capturas: <div></div> <div></div>		

ID: P-011	Título: Mostrar mensaje de felicitación al terminar el juego	
Descripción: Asegurar que, al completar la pintura de una figura de Tangram, el juego muestre un mensaje de felicitación al jugador.		
Procedimiento de prueba: <div>1. Estar dentro de una sesión del terapeuta</div> <div>2. Tener un paciente creado</div> <div>3. Darle al botón play</div> <div>4. Colorear todas las figuras</div>		
Resultados esperados: Al finalizar la pintura de ambos tangrams, debe aparecer un mensaje de felicitación en pantalla al haber completado todo.		
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA		
Fecha: 7-diciembre-2024 Responsable: David Quille	Resultados obtenidos: La aplicación presenta un fallo, no muestra el mensaje de finalización e juego.	Reprobado (X)
Capturas:		

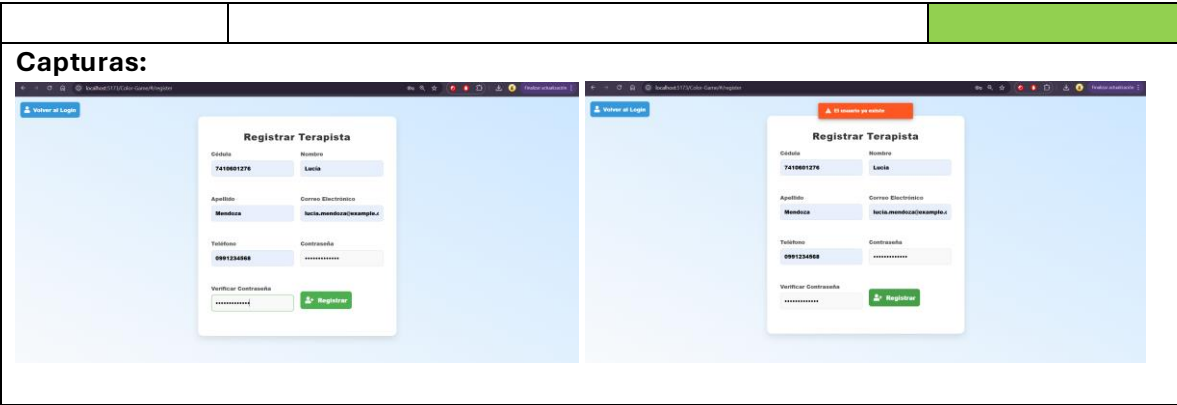
<div><div><div><div><div></div><div>▼</div><div>Error al completar el tangram: Error al completar el tangram.</div><div>MainGame.jsx:71</div><div></div></div><div><div>handleCompleteTangram @</div><div>MainGame.jsx:71</div></div><div><div>(anonymous) @</div><div>tangram1.jsx:38</div></div><div><div>Show ignore-listed frames</div></div></div></div></div>		
Fecha: 7-diciembre-2024 Responsable: Sebastián Guerra	Resultados obtenidos: El resultado real al ejecutar el procedimiento de prueba fue el despliegue de un mensaje de felicitación cuando el jugador termino de colorear las figuras.	Aprobado (X)

Capturas:	

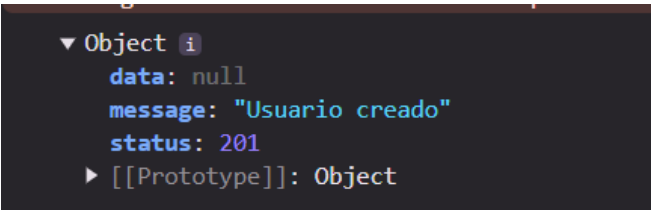
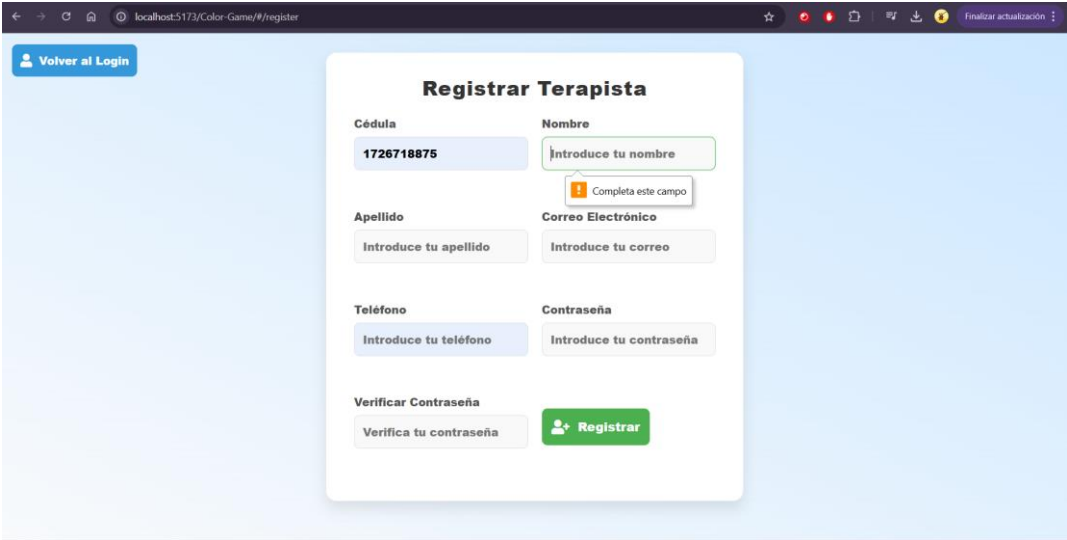
ID: P-012	Título: Mostrar estadísticas del paciente después de completar una sesión de juego.
Descripción: Probar que el sistema permita generar y mostrar correctamente las estadísticas relacionadas con el desempeño del paciente al finalizar juego.	
Procedimiento de prueba: <ol style="list-style-type: none">1. Estar dentro de una sesión del terapeuta2. Tener un paciente creado3. Darle al botón play	

4. Colorear todas las figuras 5. Esperar respuesta		
Resultados esperados: El sistema genera las estadísticas del paciente, las muestra correctamente en pantalla al finalizar.		
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA		
Fecha: 7-diciembre-2024 Responsable: Sebastián Guerra	Resultados obtenidos: La aplicación tiene un fallo y no muestra las estadísticas del paciente ni guarda los datos.	Reprobado (X)
Capturas: 		
Fecha: 7-diciembre-2024 Responsable: David Quille	Resultados obtenidos: El resultado real al ejecutar el procedimiento de prueba fue que las estadísticas del paciente se generaron correctamente, se mostraron en pantalla al finalizar el juego.	Aprobado (X)
Capturas: 		

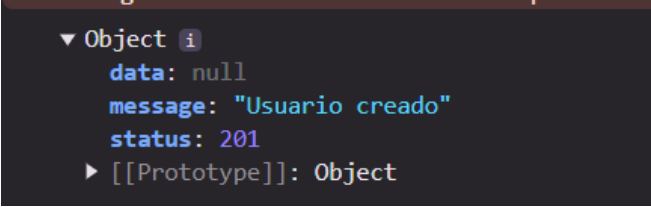
ID: P-013	Título: Validar que el sistema no permita registrar usuarios duplicados	
Descripción: Verificar que no sea posible registrar un usuario con el mismo número de cédula ya registrado en el sistema.		
Procedimiento de prueba: <div>1. Registrar un usuario con:<ul style="list-style-type: none">Cédula: Introducir 7410601276.Nombre: Introducir LucíaApellido: Introducir MendozaCorreo Electrónico: Introducir lucia.mendoza@example.comTeléfono: Introducir 0991234568Contraseña y Verificar Contraseña: Introducir mypassword456</div> <div>2. Presionar el botón "Registrar".</div>		
Resultados esperados: El sistema muestra un mensaje indicando que el usuario ya existe.		
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA		
Fecha: 7-diciembre-2024 Responsable: Sebastián Guerra	Resultados obtenidos: La aplicación tiene un fallo y registra aun cuando esta duplicado el usuario.	Reprobado (X)
Capturas: <div><div>▼ Object ⓘauthService.js:33</div><div>data: null</div><div>message: "Usuario creado"</div><div>status: 201</div><div>▶ [[Prototype]]: Object</div><div>></div></div>		
Fecha: 7-diciembre-2024 Responsable: David Quille	Resultados obtenidos: El resultado real al ejecutar el procedimiento de prueba fue que presentó el mensaje indicado que el usuario ya existe y no se crea.	Aprobado (X)



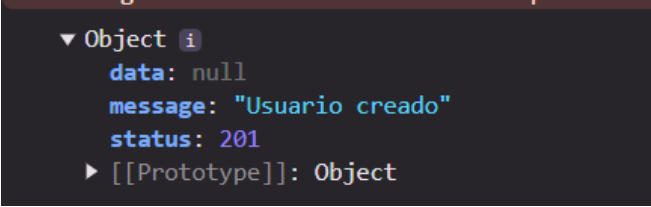
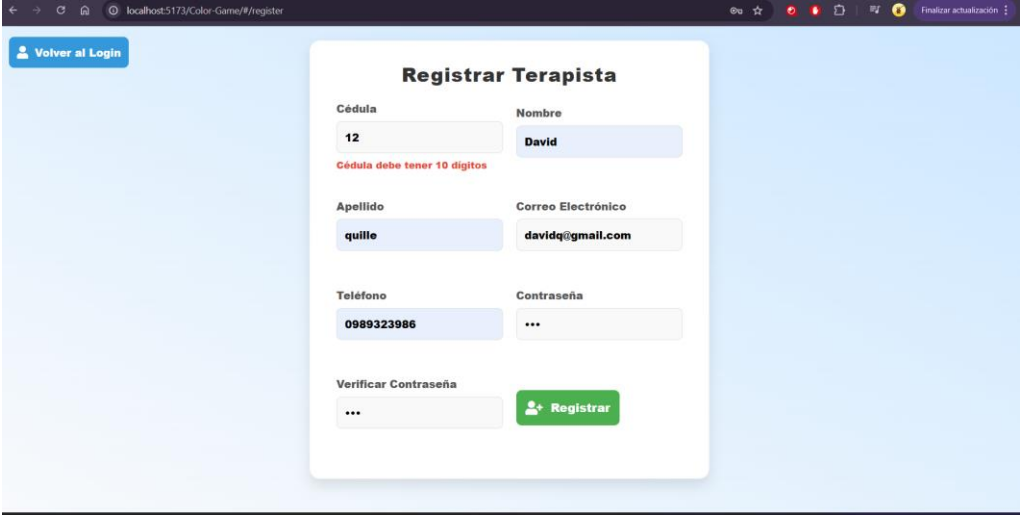
ID: P-014	Título: Validar que el sistema no permita dejar espacios en blanco en registro de usuario.	
Descripción: Verificar que no sea posible registrar un usuario si este deja espacios sin completar.		
Procedimiento de prueba: <div>1. Registrar un usuario con:<ul style="list-style-type: none">Cédula: Introducir 1726710075.Nombre: dejar en blanco.Apellido: dejar en blanco.Correo Electrónico: dejar en blanco.Teléfono: dejar en blanco.Contraseña y Verificar Contraseña: dejar en blanco.</div> <div>2. Presionar el botón "Registrar".</div>		
Resultados esperados: El sistema muestra un mensaje indicando que complete el campo en blanco.		
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA		
Fecha: 7-diciembre-2024 Responsable: Sebastián Guerra	Resultados obtenidos: La aplicación tiene un fallo y registra aun estando los campos en blanco.	Reprobado (X)

Capturas: 		
Fecha: 7-diciembre-2024 Responsable: David Quille	Resultados obtenidos: El resultado real al ejecutar el procedimiento de prueba fue que presentó el mensaje indicado completes el campo en blanco.	Aprobado (X)
Capturas: 		

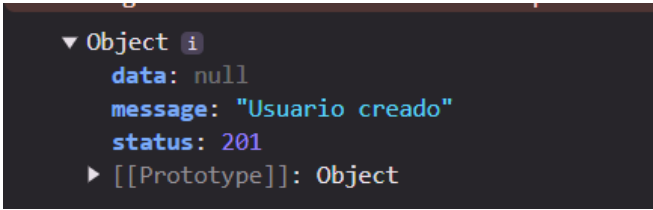
ID: P-015	Título: Validar que el sistema no permita la creación de un usuario si el correo electrónico no tiene @.
Descripción: Verificar que no sea posible registrar un usuario si este ingresa un correo incorrecto.	
Procedimiento de prueba: <ol style="list-style-type: none">1. Registrar un usuario con:<ul style="list-style-type: none">• Cédula: Introducir 1726710078.• Nombre: David.	

<ul style="list-style-type: none">• Apellido: quille.• Correo Electrónico: pppppp.com.• Teléfono: 0989323986.• Contraseña y Verificar Contraseña: 123. <p>2. Presionar el botón "Registrar".</p>		
Resultados esperados: El sistema muestra un mensaje indicando que no se puede crear un correo sin tener @.		
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA		
Fecha: 8-diciembre-2024 Responsable: David Quille	Resultados obtenidos: La aplicación tiene un fallo y registra aun con el correo incorrecto.	Reprobado (X)
Capturas: 		
Fecha: 8-diciembre-2024 Responsable: Sebastián Guerra	Resultados obtenidos: El resultado real al ejecutar el procedimiento de prueba fue que presentó el mensaje indicado completes el campo en blanco.	Aprobado (X)
Capturas:		

ID: P-016	Título: Validar que el sistema no permita la creación de un usuario si su cedula es menor a 10 dígitos	
Descripción: Verificar que no sea posible registrar un usuario si este ingresa su cedula con un número menor a 10 dígitos.		
Procedimiento de prueba: <div><div>1. Registrar un usuario con:</div><div><div>• Cédula: Introducir 12.</div><div>• Nombre: David.</div><div>• Apellido: quille.</div><div>• Correo Electrónico: davidq@gmail.com</div><div>• Teléfono: 0989323986.</div><div>• Contraseña y Verificar Contraseña: 123.</div></div></div> <div>2. Presionar el botón "Registrar".</div>		
Resultados esperados: El sistema muestra un mensaje indicando que la cédula debe tener 10 dígitos.		
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA		
Fecha: 8-diciembre-2024	Resultados obtenidos: La aplicación tiene un fallo y registra aun con cédula incorrecta.	Reprobado (X)

Responsable: Sebastián Guerra		
Capturas:		
Fecha: 8-diciembre-2024 Responsable: David Quille	Resultados obtenidos: El resultado real al ejecutar el procedimiento de prueba fue que presentó el mensaje indicado que la cedula debe tener 10 dígitos.	Aprobado (X)
Capturas:		

ID: P-017	Título: Validar que el sistema no permita la creación de un usuario si su número de teléfono es menor a 10 dígitos
Descripción: Verificar que no sea posible registrar un usuario si este ingresa su número de teléfono con un número menor a 10 dígitos.	
Procedimiento de prueba:	

<p>1. Registrar un usuario con:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cédula: Introducir 1226718875. • Nombre: David. • Apellido: quille. • Correo Electrónico: davidq@gmail.com • Teléfono: 09 • Contraseña y Verificar Contraseña: 123. <p>2. Presionar el botón "Registrar".</p>		
<p>Resultados esperados:</p> <p>El sistema muestra un mensaje indicando que el número de teléfono debe tener 10 dígitos.</p>		
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA		
<p>Fecha: 8-diciembre-2024</p> <p>Responsable: Sebastián Guerra</p>	<p>Resultados obtenidos:</p> <p>La aplicación tiene un fallo y registra aun cuando tiene fallos en el teléfono.</p>	<p>Reprobado (X)</p>
<p>Capturas:</p>  <pre> ▼ Object i data: null message: "Usuario creado" status: 201 ► [[Prototype]]: Object </pre>		
<p>Fecha: 8-diciembre-2024</p> <p>Responsable: David Quille</p>	<p>Resultados obtenidos:</p> <p>El resultado real al ejecutar el procedimiento de prueba fue que presentó el mensaje indicado que el teléfono debe tener 10 dígitos.</p>	<p>Aprobado (X)</p>
<p>Capturas:</p>		

Volver al Login

Registrar Terapeuta

Cédula

1226718875

Nombre

David

Apellido

quille

Correo Electrónico

davidq@gmail.com

Teléfono

09

El teléfono debe tener 10 dígitos

Contraseña

...

Verificar Contraseña

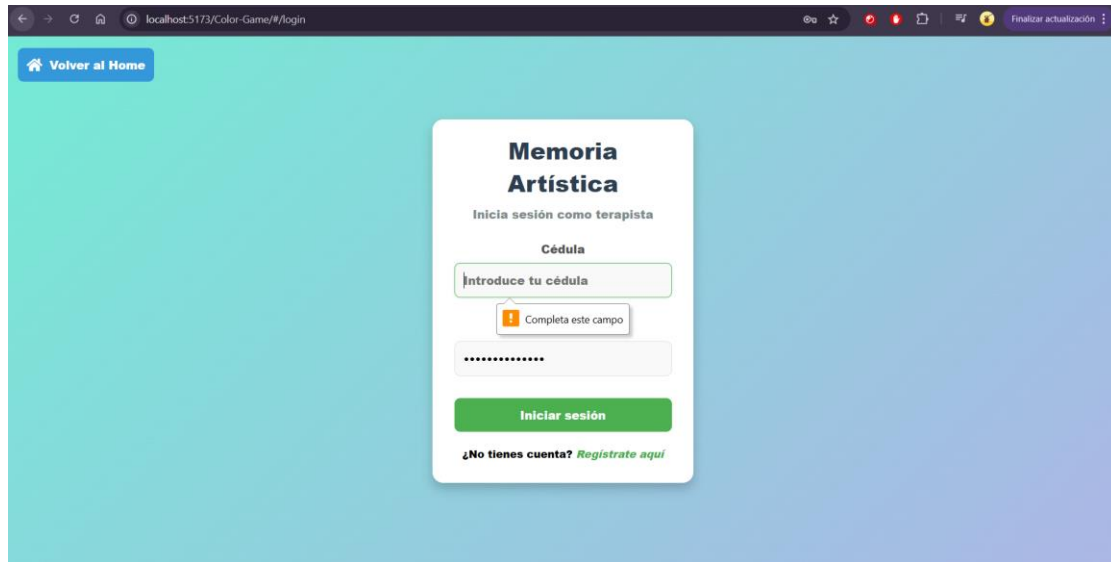
...

Registrar

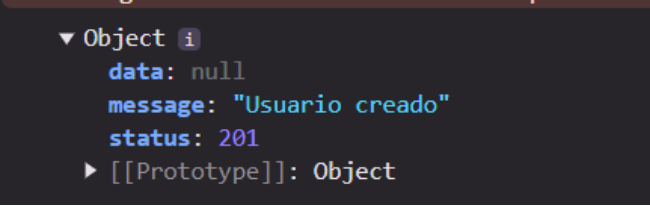
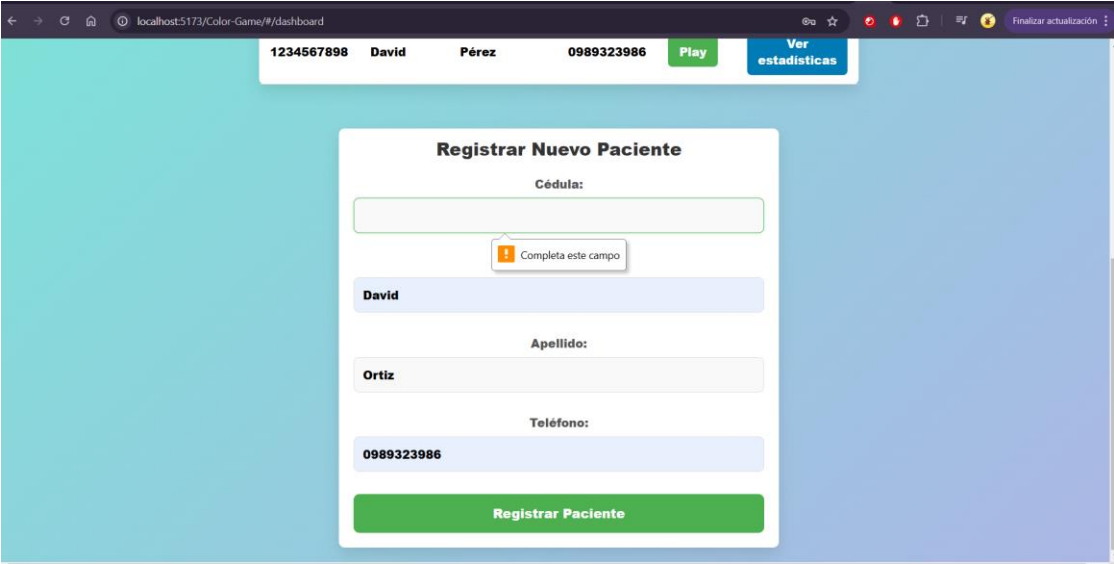
ID: P-018		Título: Validación de espacios en blanco en inicio de sesión
Descripción: Verificar que un usuario registrado no pueda dejar espacios es blanco al iniciar sesión.		
Procedimiento de prueba: <div>1. Ejecutar la aplicación y dirigirse a la pantalla de inicio de sesión.</div> <div>2. Dejar en blanco en el campo "Cédula".</div> <div>3. Introducir el valor mypassword456 en el campo "Contraseña".</div> <div>4. Hacer clic en el botón "Iniciar sesión".</div>		
Resultados esperados: El sistema muestra un mensaje indicando que compete el campo en blanco.		
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA		
Fecha: 8-diciembre-2024 Responsable: David Quille	Resultados obtenidos: La aplicación tiene un fallo y permite el inicio de sesión aun cuando solo esta la contraseña.	Reprobado (X)
Capturas: <div><div>userlogged en TherapistDashboard:TherapistDashboard.jsx:27</div><div>▼ Object i</div><div>▶ therapist: {cedulaT: '7410601276', name: 'Lucía', lastname: 'M</div><div>token: "eyJhbGciOiJIUzI1NiIsInR5cCI6IkpXVCJ9.eyJjZWZ1bGFUIjojoiN</div><div>▶ [[Prototype]]: Object</div></div>		

Fecha: 8-diciembre-2024 Responsable: Sebastián Guerra	Resultados obtenidos: El resultado real al ejecutar el procedimiento de prueba fue que presentó el mensaje indicado que complete el campo en blanco.	Aprobado (X)
---	--	-----------------------


Capturas:



ID: P-019	Título: Verificar espacios en blanco en el registro de un paciente.	
Descripción: Probar que el sistema no permita registrar un paciente si algún campo está en blanco.		
Procedimiento de prueba: <div>4. Ejecutar la aplicación y dirigirse a la pantalla de registro de paciente.</div> <div>5. Rellenar los campos obligatorios con los siguientes valores:<ul style="list-style-type: none">Cédula:Nombre: DavidApellido: OrtizTeléfono: 0989323986</div> <div>6. Hacer clic en el botón "Registrar Paciente".</div>		
Resultados esperados: El sistema muestra un mensaje indicando que complete el campo en blanco.		
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA		
Fecha:	Resultados obtenidos:	Reprobado (X)

8-diciembre-2024 Responsable: Sebastián Guerra	La aplicación tiene un fallo y permite la creación de un paciente aun cuando existe un espacio en blanco.	
Capturas:		
Fecha: 8-diciembre-2024 Responsable: David Quille	Resultados obtenidos: El resultado real al ejecutar el procedimiento de prueba fue se muestra un mensaje indicado que complete el campo vacío.	Aprobado (X)
Capturas:		

ID: P-020	Título: Verificar funcionamiento de la transferencia de pacientes.
------------------	---

Descripción: Probar que el sistema permita realizar la transferencia de pacientes entre terapeutas correctamente.		
Procedimiento de prueba: <ol style="list-style-type: none">1. Ejecutar la aplicación e iniciar sesión con las credenciales de un terapeuta previamente registrado.2. Dirigirse al apartado de registro de un paciente.3. Rellenar los campos obligatorios con los siguientes valores:<ul style="list-style-type: none">• Cédula: 1756168058• Nombre: Sebastián• Apellido: Guerra• Teléfono: 09810767654. Hacer clic en el botón "Registrar Paciente".5. Dar clic en el botón de "Transferir".6. Ingresar la cedula del terapeuta a ser transferido el paciente.7. Dar clic en "Aceptar".8. Iniciar sesión con las credenciales de otro terapeuta registrado previamente, es decir, al que fue transferido el paciente.9. Verificar que la transferencia fue exitosa.		
Resultados esperados: El sistema debe realizar con éxito la transferencia del paciente al terapeuta especificado.		
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA		
Fecha: 8-diciembre-2024 Responsable: Sebastián Guerra	Resultados obtenidos: La aplicación tiene un fallo y no permite la transferencia del paciente al terapeuta indicado.	Reprobado (X)
Capturas: 		
Fecha:	Resultados obtenidos:	

8-diciembre-2024 Responsable: David Quille	El resultado real al ejecutar el procedimiento de prueba fue que se realiza la transferencia exitosa del paciente al terapeuta especificado.	Aprobado (X)																					
Capturas:  <p>The screenshot shows a web application interface for patient management. At the top, it says 'Bienvenido, Nieves Guerra' with a 'CERRAR SESIÓN' button. Below this is a 'Pacientes' section with a table listing two patients. Each patient has a 'Play' button, a 'Ver estadísticas' button, and a 'Transferir' button. At the bottom, there is a 'Registrar Nuevo Paciente' form with input fields for 'Cédula' and 'Nombre'.</p> <table><tr><th>Cédula</th><th>Nombre</th><th>Apellido</th><th>Teléfono</th><th>Acción</th><th>Estadísticas</th><th>Transferir</th></tr><tr><td>0400692380</td><td>Ola</td><td>Bini</td><td>0987654321</td><td>Play</td><td>Ver estadísticas</td><td>Transferir</td></tr><tr><td>1756168058</td><td>Sebastian</td><td>Guerra</td><td>0981076765</td><td>Play</td><td>Ver estadísticas</td><td>Transferir</td></tr></table> <p>Registrar Nuevo Paciente</p> <p>Cédula: <input type="text"/></p> <p>Nombre: <input type="text"/></p>			Cédula	Nombre	Apellido	Teléfono	Acción	Estadísticas	Transferir	0400692380	Ola	Bini	0987654321	Play	Ver estadísticas	Transferir	1756168058	Sebastian	Guerra	0981076765	Play	Ver estadísticas	Transferir
Cédula	Nombre	Apellido	Teléfono	Acción	Estadísticas	Transferir																	
0400692380	Ola	Bini	0987654321	Play	Ver estadísticas	Transferir																	
1756168058	Sebastian	Guerra	0981076765	Play	Ver estadísticas	Transferir																	