

## LISTA DE PRUEBAS DE TESTING A REALIZAR

	REQUISITO	DESCRIPCIÓN	RESULTADO ESPERADO	RESULTADO OBTENIDO
1	[R2] El correo de un usuario que quiera registrarse no debe existir en la bd	Crearemos un usuario y después probaremos a crear otro diferente con el mismo correo.	Mensaje de error al poner un correo que ya existe.  vuelva a salir la pantalla de registro para que pueda cambiar el correo.	Mensaje de error al registrarse que explica que ya existe una cuenta creada con ese correo y que pruebe a iniciar sesión o cambie de correo. Tras aceptar el mensaje de error te redirige a la pantalla de registro mostrando los datos que has puesto para que puedas cambiarlos.
2	[R1] Tras introducir todos los campos con valores correctos, el usuario se debe registrar correctamente.	Se incluirán datos correctos en el registro de usuario.	El nuevo usuario debe aparecer en la base de datos.	Mensaje de registro con éxito en la base de datos y te redirige a la pantalla de iniciar sesión. El nuevo usuario aparece en la base de datos.
3	[R1] Un usuario debe rellenar todos los datos pedidos para poder registrarse	Se intentará registrar un usuario con algún campo incompleto tantas veces como campos haya.	Mensaje de error si deja algún campo sin rellenar.  vuelva a salir la pantalla de registro para que pueda cambiar el correo.	Mensaje de error al registrarse explicando que rellene todos los campos ya que detecta algunos vacíos. Tras aceptar el mensaje te redirige a la pantalla de registrarse para que puedas terminar de rellenar todos los campos.

4	[R3] Contraseña válida y deberá tener al menos una mayúscula y un número (entre 6 y 20 caracteres)	Crearemos un usuario con una contraseña de longitud menor, otro de longitud mayor, otro que no incluya mayúsculas, otro que no incluya números, finalmente probaremos una que sea correcta.	<p>si no cumple los requisitos sale mensaje de error.</p> <p>vuelva a salir la pantalla de registro para que pueda cambiar el correo.</p>	Mensaje de error al registrarse: contraseña no válida, debe tener una longitud entre 6 y 20, incluir un dígito y una mayúscula.
5	[R4] Solo pueden iniciar sesión al sistema usuarios registrados (introducir correo y contraseña del mismo usuario registrado)	Se intentara iniciar sesión con un usuario no registrado y se comprobará que ocurre un error.	<p>Mensaje de error si no existe el correo o si el correo y contraseña no son del mismo usuario.</p> <p>vuelva a salir la pantalla de inicio de sesión para que pueda cambiar el correo.</p>	<p>Mensaje de error si el correo no está registrado.</p> <p>mensaje de error si el correo y la contraseña no coinciden con los del mismo usuario.</p> <p>Inicio de sesión correcto si el correo y la contraseña son del mismo usuario registrado.</p> <p>Cuando falla se queda en la pantalla de iniciar sesión como debería.</p> <p>Cuando el usuario ingresa de forma correcta lleva al menú de usuario.</p>

6	[R5] Cierre de sesión	Una vez iniciada sesión iremos al botón de cerrar sesión.	debe aparecer la pantalla de inicio y no debe dejar acceder a ninguna función de la app hasta iniciar sesión con alguna cuenta válida.	Vuelve a la pantalla de inicio y te obliga a iniciar sesión para poder acceder de nuevo a las funciones de la app.
7	[R6] Se deben rellenar todos los datos al añadir una pista nueva	Se intentará añadir una pista con algún campo vacío tantas veces como campos haya.	Mensaje de error si falta alguno de los campos por rellenar.  vuelve a salir la pantalla de crear pista para que pueda cambiar los datos.	Sale un mensaje de error informando que se debe rellenar todos los campos.
8	[R6] Las pistas sólo pueden ser creadas, modificadas y eliminadas por administradores.	Se intentará crear una pista con un usuario no administrador.	Desde el menú de usuario no está la opción de añadir pista.	Si se accede con una cuenta de usuario no aparece la opción de crear, modificar ni eliminar pistas.
9	[R6] No crear pistas duplicadas	Se intentará añadir una pista con el mismo nombre y el mismo código que otra ya insertada en la base de datos.	Mensaje de error si los datos introducidos de la pista son iguales todos ellos a otra pista existente.  vuelva a salir la pantalla de crear pista para que pueda cambiar el correo.	Sale un mensaje de error diciendo que el mismo nombre ya está en uso.

10	[R8] Eliminar una pista	Un administrador tratará de eliminar una pista existente	<p>La pista debe ser eliminada de la base de datos para que los usuarios no puedan crear partidos en ella.</p> <p>Los partidos que tuvieran esta pista seleccionada se eliminarán</p>	Se elimina la pista correctamente.
11	[R9] No se pueden crear dos partidos que compartan hora y pista.	Se creará un partido y posteriormente se tratará de crear otro partido a la misma hora y en la misma pista.	<p>Mensaje de error.</p> <p>Vuelve a la pantalla de crear partido.</p>	Salta un mensaje de error informando que los datos no son correctos.
12	[R9] No se podrán crear partidos que no estén dentro de la franja horaria de apertura de la pista en la que se va a realizar.	Se intentará crear un partido a una hora no válida de la pista en la que se va a realizar.	<p>Mensaje de error.</p> <p>Vuelve a la pantalla de crear partido.</p>	Aparece un mensaje de error diciendo la franja horaria de la pista en cuestión.
13	[R11] No se pueden inscribir a un partido más personas de la capacidad máxima ni enviar solicitudes de unión si ya está completo.	Se intentará unir un usuario a un partido con todas las plazas ocupadas.	Mensaje de error al querer unirse a un partido completo	Sale un mensaje de error: "Lo siento, el partido ya está lleno".
14	[R12] Un mismo usuario no puede crear más de un partido al día.	Se creará un partido y posteriormente se tratará de crear otro partido con el mismo usuario.	<p>Mensaje de error al intentar crear el segundo partido.</p> <p>Vuelve a la pantalla principal.</p>	Sale una ventana de error diciendo que en ese día ya se ha creado un partido.

15	[R13] Los usuarios saldrán de un partido al ser eliminado.	Se eliminará un usuario de un partido y se comprobará que ya no aparece en la base de datos del partido.	Comprobar que no pertenece a ningún partido que se haya borrado de la bd.	Sale un mensaje de confirmación: "Partido Eliminado". Luego vuelve al menú del jugador.
16	[R21] Comprobar que un jugador puede enviar una solicitud de unión a un partido no completo	Se creará un partido con plazas libres y un jugador enviará una solicitud de unión.	Al creador de partido le debe llegar la solicitud.	Al anfitrión le llega la solicitud.
17	[R24] Aceptar a un jugador en un partido.	Se creará un partido, con otro usuario mandaremos solicitud de unión y el usuario creador del partido le aceptará la solicitud.	El usuario que ha enviado la solicitud aparecerá inscrito en el partido.	El jugador se ha introducido en el partido adecuadamente y su estado en el partido ahora está positivo
18	[R24] Rechazar a un jugador en un partido	Se creará un partido, con otro usuario mandaremos solicitud de unión y el usuario creador del partido le rechazará la solicitud.	El usuario quedará fuera del partido.	El usuario no se introduce al partido ni a la lista de jugadores activos del partido.
19	[25] Limitación de envío de solicitud de unión a un partido.	Un jugador enviará dos veces una solicitud de unión al mismo partido.	Mensaje de error al enviar la segunda solicitud de unión al partido.  Vuelve a la pantalla principal.	Sale una ventana de error en la cual pone "Ya has solicitado unirte". Tras darle a ok volverás a la ventana dónde se puede ver la lista de jugadores que ya están inscritos en el partido

20	[26] Salir de un partido	Se unirá un jugador a un partido y posteriormente se saldrá del mismo.	El usuario ya no aparece inscrito en el partido y las plazas libres habrán aumentado.	Sale una ventana confirmando que ya no pertenezco a ese partido y se elimina la fila del jugador partido que se había creado al estar inscrito en el partido
21	[R38 ]Manejabilidad	Probará la aplicación una persona ajena al proyecto a la que pediremos realizar ciertas acciones.	<p>Conseguirá registrarse e iniciar sesión correctamente.</p> <p>Podrá consultar los partidos que hay disponibles.</p> <p>Podrá crear un partido.</p> <p>Podrá cerrar sesión.</p>	Las actividades han podido ser llevadas a cabo sin necesidad de explicar cómo debía realizarlo. Únicamente utilizando la interfaz de la app.
22	[R40 ]Tiempo de respuesta	Se probará a realizar algunas de las funcionalidades de la aplicación como iniciar sesión, registrarse, crear partido unirse a uno o cerrar sesión.	Deberá funcionar de forma fluida sin largos tiempos de espera.	Todo responde de forma lo suficientemente rápida para no resultar molesto o hacer creer al usuario que puede haber fallado.
23	[R44] Almacenamiento BD	Se comprobará que al registrar usuarios, crear partidos o crear pistas aparecen los datos en la bd al igual que desaparecen al eliminar partido o pista	Todos los datos deben crearse, modificarse y eliminarse de forma correcta en la BD.	Los datos se crean, se modifican y se eliminan en la BD al realizar las correspondientes comprobaciones.

24	[R43] Disponibilidad	Se probará a ejecutar el programa en un ordenador con prestaciones medias.	Deberá funcionar el programa correctamente.	El programa ha podido ser ejecutado y utilizado correctamente.
25	[R44] Rendimiento	Se probará a realizar algunas de las funcionalidades de la aplicación como iniciar sesión, registrarse, crear partido unirse a uno o cerrar sesión.	Al cambiar de vista el programa lo hace de forma rápida y de forma correcta.	El programa ha podido ser ejecutado y utilizado correctamente y el tiempo de respuesta ha sido rápido.