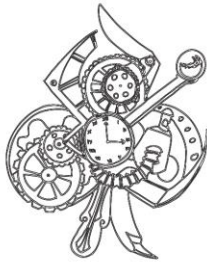


SISTEMA DE ADMINISTRACIÓN DE CASINOS

- Documento de caso de prueba -



Pablo Esteban Deltell

Miguel Sánchez-Brunete Álvarez

Jonathan Carrero Aranda

Ingeniería del Software

Facultad de Informática

Universidad Complutense de Madrid



ÍNDICE

1.	Caso de Prueba	2
1.1.	Reforzando lo que ya sabemos	2
1.2.	Caso de Prueba en SAC	3

1. Caso de Prueba

1.1. Reforzando lo que ya sabemos

Es necesario saber (o recordar) que no es lo mismo un caso de uso que un caso de prueba. Un caso de uso se compone de uno o más escenarios de caso de uso. A su vez, un escenario de caso de uso es una instancia del caso de uso que describe una ruta específica a través del flujo de eventos.

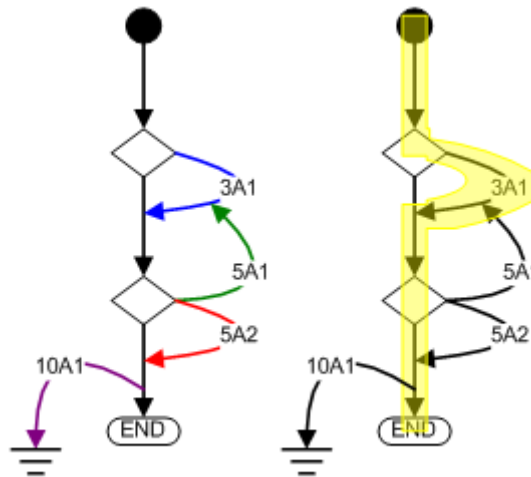


Figura 1.1.1: El recorrido marcado en amarillo sería un Caso de Prueba.

Por otro lado, un caso de prueba cubre el software más a fondo y con más detalle que un caso de uso. Los casos de prueba incluyen todas las funciones que el programa es capaz de realizar (o se supone que es capaz de realizar). Los casos de prueba deben tener en cuenta el uso de todo tipo de datos de entrada/salida, cada comportamiento esperado y todos los elementos de diseño.

A partir del escenario de caso de uso (el recorrido en amarillo) crearemos los casos de prueba, que son la descripción de las actividades que se van a ejecutar con el fin de validar la aplicación.

1.2. Caso de Prueba en SAC

Caso de prueba	Contratar a un Jefe de Juego
Propósito	Comprobar que el programa realiza las operaciones necesarias para la contratación de un Jefe de Juego y verificar dicha información a través de las consultas. <u>Atributos del sistema:</u>
Datos de entrada	Entradas: l. Salidas: l. Peticiones: l. Lenguaje de programación: Java y SQL. Archivos: nueve archivos .java y un archivo .accdb
Resultado esperado	El programa muestra que, tal y como es de esperar, el nuevo Jefe de Juego ha sido insertado correctamente en la BBDD.

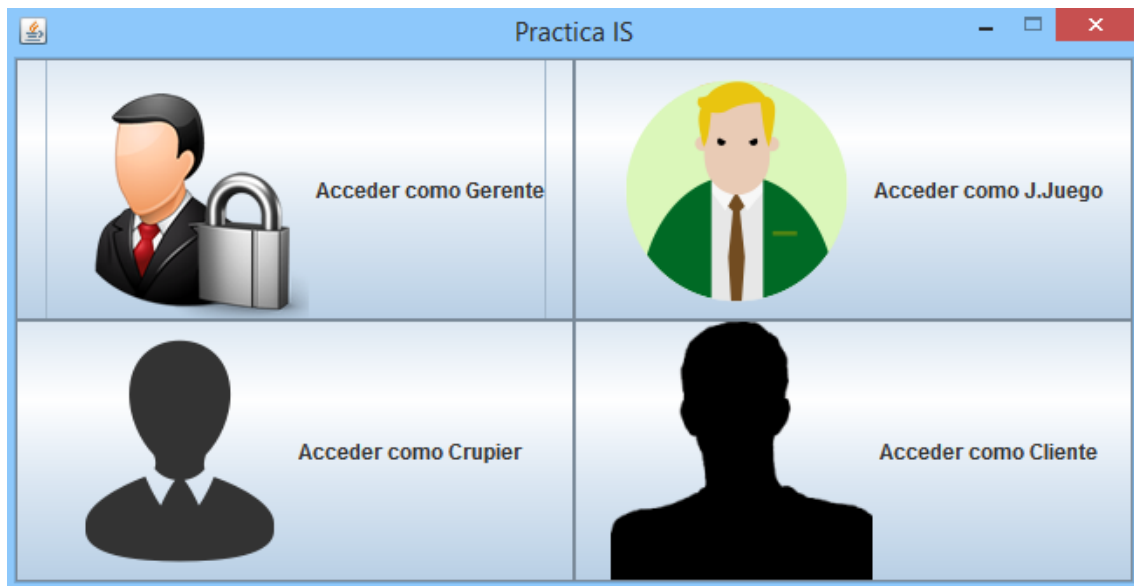
En el PUNTO 1.1 hemos visto lo que son los casos de prueba. Ahora, vamos a elegir uno de esos “camino” y veremos como la aplicación es capaz de responder a todas las funcionalidades que se le piden para una determinada acción.

Descripción

Hemos decidido realizar un caso de prueba en el que el Gerente accede a la aplicación y da de alta (contrata) un nuevo Jefe de Juego. Para presentarlo de manera clara, se ha decidido esquematizarlo a través de una serie de pasos acompañados de capturas para intentar que sea fácilmente visible lo que se pretende realizar.

PASO 1

Se ejecuta la aplicación a través del ejecutable *ProyectoIS* y se selecciona la opción *Acceder como Gerente*.



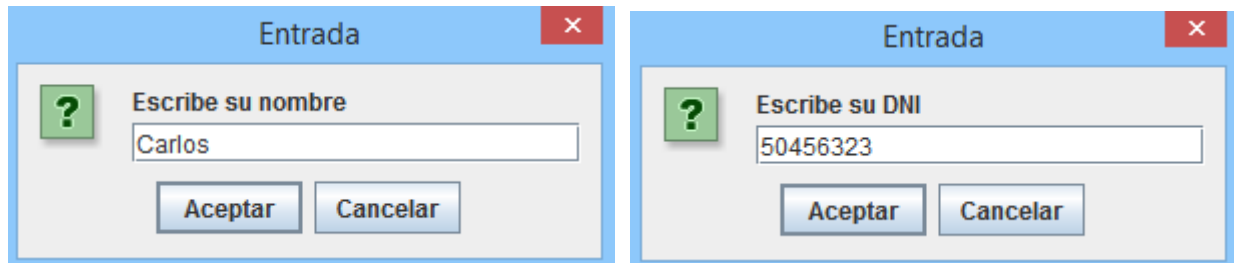
PASO 2

Como vemos, al ser Gerente, disponemos de todo el abanico de posibilidades (pues tenemos la prioridad máxima). Sin más, basta con pulsar *Contratar J.Juego*. Nótese que debemos elegir el juego en el que queremos dar de alta a nuestro nuevo empleado.



PASO 3

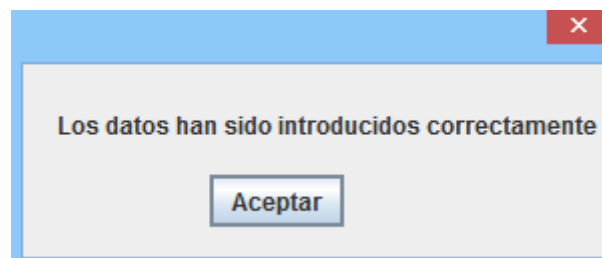
A continuación, emerge una ventana en la que nos pedirá el nombre del nuestro nuevo empleado. Una vez pulsado el botón *Aceptar*, en otra ventana, nos pedirá el DNI que identificará de manera única (es decir, éste será nuestro campo ID en la base de datos) a cada empleado.



The image shows two sequential dialog boxes titled 'Entrada'. The first dialog prompts the user to 'Escribe su nombre' (Enter your name) with the text 'Carlos' entered in the input field. The second dialog prompts the user to 'Escribe su DNI' (Enter your DNI) with the text '50456323' entered in the input field. Both dialogs feature a green question mark icon and buttons for 'Aceptar' (Accept) and 'Cancelar' (Cancel).

PASO 4

Una vez terminado de rellenar los datos nos aparecerá una ventana confirmando que *Los datos han sido introducidos correctamente*. Cabe destacar que, para no complicar este sencillo caso, la tabla solo contiene dos campos, pero sabemos que en un sistema real, tanto los campos de las tablas como la cardinalidad de la base de datos, es mucho más compleja y difícil de administrar.



The image shows a confirmation dialog box with the text 'Los datos han sido introducidos correctamente' (The data has been entered correctly) and an 'Aceptar' (Accept) button.

PASO 5

Por último, solo queda confirmar que realmente (aunque la aplicación nos haya dado un “correcto”) se ha contratado nuestro nuevo empleado. Para ello accedemos esta vez como Jefe de Juego y pulsamos *Consultar Jefes de Juego*.



PASO 6

Efectivamente, tal y como vemos en la tabla emergente, los datos del nuevo empleado aparecen en la base de datos.

Base de Datos			
DNI	Nombre	Juego	Mesa
50456323	Carlos	Garcia Martinez	5