



[VER VIDEO](#)



Qué es un caso de prueba

Es un conjunto de **entradas y condiciones de ejecución** que buscan **verificar que el software se comporta de la manera esperada** ante dichas circunstancias.

El objetivo es diseñar casos de forma eficaz y eficiente, esto es, **con la menor cantidad de casos, aumentar al máximo la probabilidad de detectar fallas.**



Mapa Mental

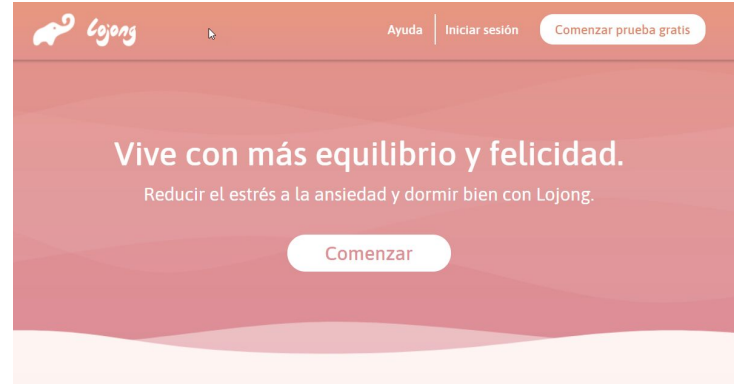
[Link para descargar](#)



Análisis y pruebas iniciales de la app



[VER VIDEO](#)



[WEB DE LA APP](#)



Concepto de Oráculo

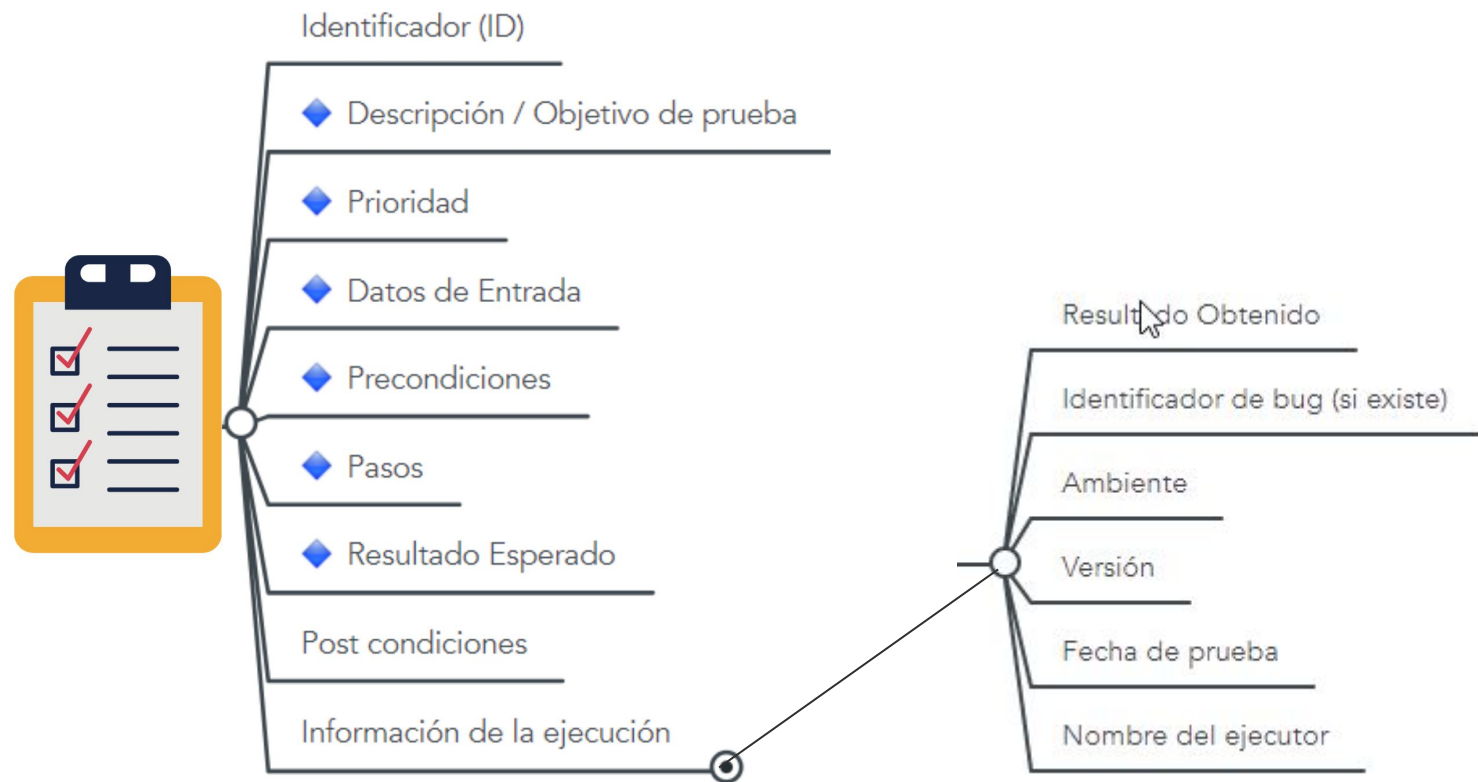
Es lo que nos dice qué resultado debemos esperar ante determinada entrada y condiciones de ejecución.

Pueden ser:

- Personas
- Modelos
- Documentos
- Productos similares
- Normas o estándares




Partes de un Caso de Prueba



Ejemplos de casos de prueba

IR A LA PLANILLA

LOJONG - PANTALLA DE REPRODUCCIÓN					
Resumen	Prioridad	Precondiciones	Datos de entrada	Pasos	Resultado Esperado
 Verificar Maquetación de la Pantalla	Alta	Usuario registrado y previamente logueado	N/A	<ol style="list-style-type: none">1. Abrir la app2. Seleccionar la pestaña Prácticas3. Seleccionar una práctica (Ej, "Camino")4. Seleccionar una lección5. Seleccionar uno de los pasos de la lección6. Dar tap en "Empezar"	<p>Se muestra la pantalla de Reproducción con los siguientes elementos, acorde al Visual/UX (ejemplo de UX):</p> <p>Botón Cerrar (X) Botón Info (i) Título del Paso Botón de Play/Pausa Botón de atrasar 10 segundos Botón de adelantar 10 segundos Contador de tiempo restante Botón de Guardar en Favoritos Botón de Descargar Audio Botón de Mantener Pantalla Activada</p>



Practica tus casos

[IR A LA PLANILLA](#)





SUSCRÍBETE AL CANAL

