Sistema de información para campeonatos de futbol 5

Especificación de Caso de Prueba: Gestión de equipos

Versión 0.9

Historial de Revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 22/07/2017 | 0.9 | Versión preliminar como propuesta de desarrollo. | Leidy Gonzales |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Tabla de Contenidos

1. Descripción
2. Registrar empleado
   1. Descripción
   2. Condiciones de ejecución
   3. Entrada
   4. Resultado esperado
   5. Evaluación de la prueba
3. Documento que este registrado
   1. Descripción
   2. Condiciones de ejecución
   3. Entrada
   4. Evaluación de la prueba

1. Codigo con combinaciones
   1. Descripción
   2. Condiciones de ejecución
   3. Entrada
   4. Resultado esperado

5.5 Evaluación de la prueba

# Descripción

Este artefacto cubre el conjunto de pruebas realizadas sobre el Caso de Uso Login.

Las pruebas realizadas a este caso de uso son:

* Prueba de caja negra

El entorno del cual partiremos para realizar la prueba será el formulario para registrar equipos que

Comprende el caso de uso gestión de equipos.

# Registrar Equipos

## Descripción

Por medio de esta prueba de caja negra buscamos mirar el comportamiento del software a la hora de registrar un nuevo equipo.

## Condiciones de ejecución

Entrada

Para comenzar con esta prueba de caja negra es indispensable haberse logueado con el usuario del administrador.

Ya que es el encargado de registrar a los equipos. Después de haberse logueado debemos ubicarnos en el

Botón gestión de equipos hacer click y ubicarnos en el formulario. (Seguir los siguientes pasos)

* iniciar sesión con el usuario del administrador.
* hacer click en el botón gestión de equipos.
* hacer click en el botón registrar equipos.
* Ubicarse en el formulario en la casilla equipo.
* Registrar un equipo que no haya sido registrado anteriormente
* Llenar el formulario.

## Resultado esperado

Con esta prueba esperamos que el usuario en este caso el administrador registre de manera correcta al nuevo

Equipo. Y una vez ingresado el equipo exista que aparezca un mensaje que diga el equipo a sigo registrado satisfactoriamente.

.

## Evaluación de la Prueba

* (registrar equipos) al registrar un nuevo equipo por medio del documento de identidad no existe un botón verificar, por tal motivo no sabemos si el usuario ya se encuentra registrado solo hasta el momento de completar el formulario y enviar la información. Por otra parte vemos que el software solo permite registrar usuarios que no se encuentren registrados anteriormente.

# Documento que ya este registrado

## Descripción

Por medio de esta prueba de caja negra buscamos mirar el comportamiento del software a la hora de registrar un equipo que ya se encuentra registrado en el sistema.

## Condiciones de ejecución

Entrada

Para comenzar con esta prueba de caja negra es indispensable haberse logueado con el usuario del administrador.

Ya que es el encargado de registrar a los equipo. Después de haberse logueado debemos ubicarnos en el

Botón gestión de equipos hacer click y ubicarnos en el formulario.( seguir los siguientes pasos)

* Iniciar sesión con el usuario del administrador.
* Hacer click en el botón gestión de equipos.
* Hacer click en el botón registrar equipos.
* Ubicarse en la casilla equipo que se encuentra en la parte superior del formulario.
* Registrar el nuevo equipo con el código ya registrado

## Resultado esperado

Con esta prueba de caja negra comprobaremos que es imposible registrar a un equipo que tenga el mismo número de código de un equipo que ya se encuentre registrado.

## Evaluación de la Prueba

Al terminar esta prueba vemos como el software permite ingresar el código pero no avisa si ya existe en el software, después de esto se termina de llenar el formulario y a la hora de enviar la información es almacenada por medio del código del usuario el sistema automáticamente agarra la última ranura disponible de las id’s.

## Condiciones de ejecución

Para realizar esta prueba de caja negra es necesario haberse logueado con el usuario del administrador que es la persona encargada de realizar la gestión de equipos.

## Entrada

Para esta prueba el usuario debe estar logueado y seguir los sientes pasos.

* Haberse logueado con el usuario del administrador.
* Hacer click en el botón gestión de equipos.
* Hacer click en el botón registrar equipos.
* Hacer click en el campo código.
* Escribir número del código.
* Hacer click en grabar.

## Evaluación de la Prueba

Después de haber realizado la prueba nos dimos cuenta que el sistema nos permite ingresar a un equipo con un código diferente al que ya existe pero con las misma información Todo esto sucede después de llenar todo el formulario.

# Código con combinaciones .

## Descripción

Por medio de esta prueba de caja negra buscamos mirar el comportamiento del software a la hora de registrar un equipo donde ingresaremos números.

## Condiciones de ejecución

Para realizar esta prueba de caja negra es necesario haberse logueado con el usuario del administrador que es la persona encargada de realizar la gestión de equipos.

## Entrada

Para esta prueba el usuario debe estar logueado y seguir los sientes pasos.

* Haberse logueado con el usuario del administrador.
* Hacer click en el botón gestión de equipos.
* Hacer click en el botón registrar equipos.
* Hacer click en el campo de código.
* Escribir combinaciones con números.
* Hacer click en grabar.

## Resultado esperado

Después de hacer la prueba se espera que solo el administrador pueda registrar los cambios de cualquier tabla como jugador, equipos y poder modificar dichas tablas y usuarios así como usuario y administrador.

## Evaluación de la Prueba

Después de haber realizado la prueba nos dimos cuenta que el sistema nos permite ingresar a un usuario, cliente por defecto.