

TestID	TestName	Description	StepNumber	StepAction	StepCondition	StepData
1	Mostrar chimchar	El programa debe mostrar al pokemon chimchar	1	El usuario clicka o tabula en el formulario	Sale una linea parpadeante	
			2	El usuario escribe el pokemon chimchar	El formulario en blanco se rellena con el pokemon chimchar	
			3	Persona clickea al boton	La tabla que estaba vacia se rellena de datos	
			4		Muestra nombre chimchar	
			5		Muestra que tiene una altura de 5	
			6		Muestra que tiene un peso 62	
			7		Muestra que es tipo fuego	
			8		Muestra las versiones en las que estuvo el pokemon	
			9		Muestra imagen de un Chimchar	
TestID	TestName	Description	StepNumber	StepAction	StepCondition	StepData
2	Mostrar Palkia	El programa debe mostrar al pokemon Palkia	1	El usuario clicka o tabula en el formulario	Sale una linea parpadeante	
			2	El usuario escribe el pokemon chimchar	El formulario en blanco se rellena con el pokemon Palkia	
			3	Persona clickea al boton	La tabla que estaba vacia se rellena de datos	
			4		Muestra nombre Palkia	
			5		Muestra que tiene una altura de 42	
			6		Muestra que tiene un peso 3360	
			7		Muestra que es tipo agua y dragon	
			8		Muestra las versiones en las que estuvo el pokemon	
			9		Muestra imagen de un Palkia	