

Módulo de torneos de fútbol

GPA-P1-E1-Guion de Pruebas de Aceptación

Autores:

Aguilera Ramírez Rubén Omar
Altamirano Lara Jesús David
Arredondo Basurto Edgar Rodrigo
Fernández Quiñones Isaac
Flores Mejía Irving Alan
Galicía Vargas Gerardo
Hernández Gómez Ricardo Neftali
Hernández Quintero Victor
Landa Aguirre Rafael
Morales García Miguel Ángel
Mundo López Alejandro Edgar

Escuela Superior de Cómputo, IPN

18 de mayo de 2017

Proyecto			
Clave	Nombre	Etapas	Uso
MTF	Módulo de Torneos de Fútbol	Inicial	Interno

Documento			
Clave	Nombre	Versión	Fecha
GPA-P1-E1	Guion de pruebas de aceptación	1.0	23 de abril de 2017

Elementos entregados			
Clave	Nombre	Versión	Aprobado
GPA-P1-E1	Guion de pruebas de aceptación	1.0	

Documentos relacionados			
Clave	Nombre	Versión	Fecha
Documento de análisis	Análisis del sistema para la Liga de fútbol: El bolido de ESCOM	2.0	23 de abril de 2017

Observaciones			

Firmas		
Elaboró	Supervisó	Aprobó
Galicia Vargas Gerardo Responsable	Aguilera Ramirez Omar	Maldonado Castillo Idalia

1. Descripción de las pruebas	1
1.1. Propósito de las pruebas	1
1.2. Alcance	1
1.3. Elementos involucrados en las pruebas	1
1.4. Requisitos para correr las pruebas	3
1.5. Equipo de pruebas	4
1.6. Documento de referencia	4
1.7. Configuración de pruebas	4
2. Ejecución de pruebas	5
2.1. Checklist	5
2.2. Instrucciones	5
2.2.1. P1-E1-CP1: Prueba de funcionalidad, caso Registrar Representante	6
2.2.2. P1-E1-CP2: Prueba de funcionalidad, caso Iniciar sesión	8
2.2.3. P1-E1-CP3: Prueba de funcionalidad, caso Registrar jugador	9
2.2.4. P1-E1-CP4: Prueba de funcionalidad, caso Actualizar información de jugador	11
2.2.5. P1-E1-CP5: Prueba de funcionalidad, caso Eliminar jugador	13
2.2.6. P1-E1-CP6: Prueba de funcionalidad, caso de uso Crear equipo	14
2.2.7. P1-E1-CP7: Prueba de funcionalidad, caso de uso Ver plantilla del equipo	16
2.2.8. P1-E1-CP8: Prueba de funcionalidad, caso de uso Actualizar equipo	17
2.2.9. P1-E1-CP9: Prueba de funcionalidad, caso de uso Eliminar equipo	18
2.2.10. P1-E1-CP10: Prueba de funcionalidad, caso de uso Crear Torneo	19
2.2.11. P1-E1-CP11: Prueba de funcionalidad, caso de uso Asignar grupo	21

Descripción de las pruebas

1.1. Propósito de las pruebas

Verificar la funcionalidad de los casos de uso correspondientes al registro de un Representante, gestión de jugadores y equipos de un Representante; creación de torneos, publicación y consulta de resultados. Como parte del Módulo de torneos, además de las funciones necesarias para acceder a tales casos de uso.

Evaluar la calidad del software desarrollado a partir de una métrica de funcionalidad.

1.2. Alcance

Las pruebas contenidas en el presente instrumento están orientadas a verificar que el entregable permita:

- Crear una cuenta de usuario Representante.
- Iniciar sesión como Representante.
- Iniciar sesión como Coordinador.
- Gestionar información de jugadores.
- Gestionar equipos.
- Crear torneo.
- Asignar grupo.
- Publicar resultados de torneo.
- Consultar resultados de torneo.

1.3. Elementos involucrados en las pruebas

Se verificará la funcionalidad de las trayectorias principales y alternativas de los siguientes Casos de Uso:

- **CU1** Gestionar información de jugadores.

- **CU1.1** Registrar jugador.
- **CU1.2** Eliminar jugador.
- **CU1.3** Actualizar información de un jugador.
- **CU2** Gestionar equipo.
 - **CU2.1** Crear equipo.
 - **CU2.2** Eliminar equipo.
 - **CU2.3** Actualizar equipo.
 - **CU2.4** Ver plantilla del equipo.
- **CU6** Iniciar sesión.
- **CU7** Registrar Representante.
- **CU8** Consultar grupos y estadísticas de torneo.
- **CU10** Crear torneo.
- **CU11** Asignar grupo.
- **CU12** Registrar resultados de partidos.

Se verificará la redacción de los mensajes: MSG1.0, MSG1.1, MSG1.2, MSG1.3, MSG1.3.1, MSG1.3.2, MSG1.3.3, MSG1.3.4, MSG1.4, MSG1.4.1, MSG1.5, MSG1.5.1, MSG1.8, MSG2.3, MSG2.3.1, MSG2.4, MSG6.1, MSG1.3.1, MSG7.0, MSG1.3.1, MSG7.2, MSG7.3, MSG7.8, MSG1.3.1, MSG1.2., MSG11.0 y MSG11.1

Se verificará la distribución, redacción y estilos de las pantallas:

- **IU0** Pantalla principal.
- **IU1.0** Pantalla de inicio del representante.
- **IU1.1** Modal para registrar jugador.
- **IU1.2** Pantalla emergente para eliminar jugador.
- **IU1.3** Modal para actualizar datos de jugador.
- **IU2.1** Modal para crear equipo.
- **IU2.2** Pantalla emergente para eliminar equipo.
- **IU2.3** Modal para actualizar equipo.
- **IU2.4** Modal para ver plantilla de jugadores.
- **IU6.0** Pantalla de inicio de sesión.
- **IU7.0** Pantalla de registro del representante.
- **IU10.0** Pantalla de inicio coordinador.
- **IU10.1** Pantalla de Crear torneo.
- **IU11** Pantalla de solicitudes pendientes.

Se aplicará una métrica de calidad de software, como instrumento de evaluación de la funcionalidad del módulo desarrollado, considerando tres niveles de gravedad en las fallas que pudiese presentar el software, a saber:

- 100 % El diseño y comportamiento del sistema son aprobados por el supervisor. La secuencia en la funcionalidad del sistema es correcta pues corresponde con el análisis realizado a partir de la toma de requisitos.
- 90 % Falla en el diseño.
- 50 % El sistema tiene un comportamiento distinto al previsto.
- 0 % La secuencia de una funcionalidad a otra se interrumpe, sin posibilidad de continuar.

Así mismo, una segunda métrica mostrará el nivel de fidelidad del sistema con respecto a los requisitos obtenidos del Coordinador y las reglas del negocio derivadas de estos. Dicha métrica considerará los siguientes niveles de fidelidad:

- 100 % El sistema cumple con todas las reglas del negocio embebidas, permitiendo un manejo del mismo tan flexible como lo solicitó el Coordinador.
- 90 % El sistema cumple con las reglas del negocio embebidas, sin embargo, el sistema es más restrictivo de lo solicitado.
- 50 % El sistema no cumple con una de las reglas del negocio embebidas.
- 0 % El sistema no cumple con ninguna de las reglas del negocio embebidas.

Durante la ejecución de las pruebas contenidas en el presente instrumento, se deberá colocar en la sección de *Observaciones*, correspondiente a cada evaluación de pantalla o pregunta, alguno de los valores enlistados, según sea el caso. Finalmente, se contabilizarán todas las fallas de un mismo tipo -*Diseño, Comportamiento, Secuencia*- en cada escenario de prueba y se colocarán en la tabla de *Observaciones*, así como el porcentaje de funcionalidad con que cumple dicho escenario, calculando para ello el porcentaje promedio a partir los tres tipos de fallas, además de calcular el promedio correspondiente para la fidelidad del sistema a las reglas del negocio.

1.4. Requisitos para correr las pruebas

Para el uso del presente instrumento se requerirán los siguientes elementos:

- El equipo desde el que se correrán las pruebas debe cumplir con las características de software y hardware del **Equipo cliente** definidas en el Documento de análisis del sistema.
- El **Equipo cliente** deberá tener acceso al servidor seleccionado para la ejecución de las pruebas.
- Las imágenes registradas en el script de pruebas deberán estar contenidas en el correspondiente directorio del proyecto (que se ejecuta a través de Apache Tomcat).

Datos de la prueba	
Tipo de prueba	<input type="checkbox"/> Complementaria <input type="checkbox"/> Completa
Sistema	
Fecha de aplicación	
Hora de inicio	
Hora de término	
Nombre del Líder de pruebas	
Nombre tester	

1.5. Equipo de pruebas

Datos de la prueba	
Equipo servidor de prueba	Apache Tomcat 8.0.32
Equipo cliente de prueba	
Navegador cliente de prueba	Mozilla Firefox o Google Chrome

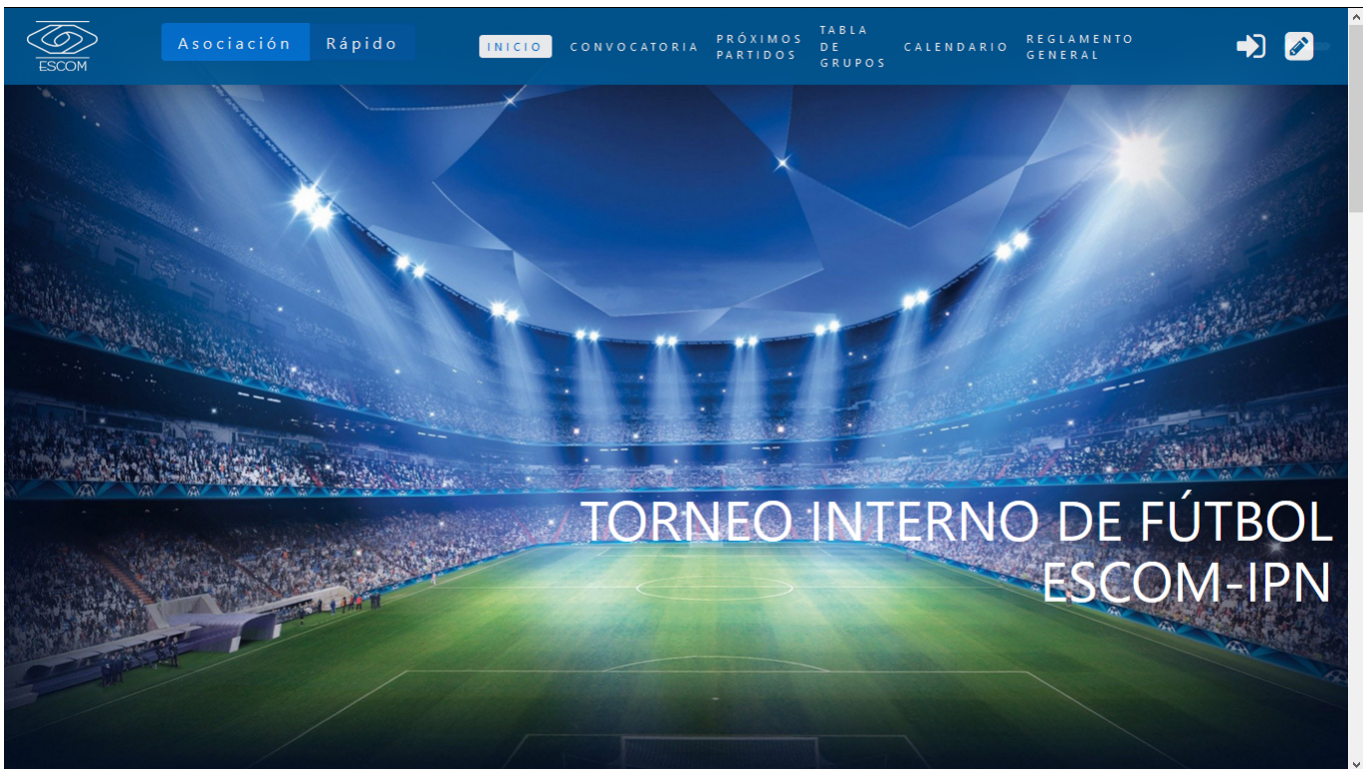
1.6. Documento de referencia

Documento de **Análisis del sistema para la Liga de fútbol: El bolillo de ESCOM.**

1.7. Configuración de pruebas

- En el navegador, Mozilla Firefox, desactive el bloqueo de ventanas emergentes.
- Ajuste el zoom de su navegador al 100 % y maximice la ventana.

Al ingresar a la URL <http://localhost:8080/TorneoFutbol/>, de la página principal, deben mostrarse los botones e iconos de la imagen que se muestra a continuación:



2.1. Checklist


- ☐ Guion de pruebas
- ☐ Lápiz
- ☐ El equipo cliente de pruebas cumple con las características especificadas.
- ☐ El equipo servidor de pruebas cumple con las características especificadas.
- ☐ El acceso a la aplicación está activo.
- ☐ El Documento de análisis.

2.2. Instrucciones

Para ejecutar las pruebas correspondientes a este módulo:

1. Verifique que el servidor de aplicaciones esté corriendo y contenga la versión adecuada del módulo a probar.
2. Siga las instrucciones de cada uno de los escenarios de prueba, aplicando la métrica de funcionalidad, anteriormente descrita.

2.2.1. P1-E1-CP1: Prueba de funcionalidad, caso Registrar Representante

Sistema: MTF			
P1-E1-CP1 Prueba de Funcionalidad, caso Registrar Representante.			
Instrucciones y preguntas	Sí	No	Observaciones
1. Ingrese, desde el navegador Mozilla Firefox, a la URL: http://localhost:8080/TorneoFutbol/			
1.1 ¿El sistema mostró la IU0 Pantalla principal ?	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
1.2 Evalúe la interfaz IU0 Pantalla principal . <input type="checkbox"/> CSS, <input type="checkbox"/> Ortografía, <input type="checkbox"/> Alineación, <input type="checkbox"/> Espacios, <input type="checkbox"/> Iconografía, <input type="checkbox"/> Tamaño de campos			
	Aprobada	No aprobada	
2. En la parte superior derecha de la pantalla actual, presione sobre el icono  , correspondiente al CU7 Registrar representante .			
2.1 ¿El sistema mostró la IU7.0 Pantalla de registro del representante ?	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
2.2 Evalúe la interfaz IU7.0 Pantalla de registro del representante . <input type="checkbox"/> CSS, <input type="checkbox"/> Ortografía, <input type="checkbox"/> Alineación, <input type="checkbox"/> Espacios, <input type="checkbox"/> Iconografía, <input type="checkbox"/> Tamaño de campos			
	Aprobada	No aprobada	
3. Con el <i>scroll</i> , desplácese a la parte inferior de la pantalla y presione sobre el botón Registrar .			
3.1. ¿El sistema mostró el MSG1.2 "Este campo es obligatorio" bajo todos los campos, excepto el de fotografía?	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 90 %
3.2. ¿El sistema mostró el MSG1.3.4 "Este campo es obligatorio. Selecciona una foto de perfil" bajo el campo de fotografía?	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
4. Introduzca el nombre: <i>123</i> . Introduzca el apellido paterno: <i>123</i> . Introduzca el apellido materno: <i>123</i> . Introduzca el teléfono: <i>teléfono</i> . Introduzca el correo: <i>correo</i> . Introduzca el número de boleta: <i>*</i> . Cargue el archivo jpg: <i>FotoPesada.jpg</i> (que se localiza en la misma dirección que el presente instrumento). Introduzca la contraseña: <i>123</i> . Introduzca la confirmación de contraseña: <i>contraseña</i> . Presione el botón Registrar .			
4.1. El sistema mostró los mensajes en los campos: <i>Nombre(s): MSG1.3 "Formato incorrecto"</i>	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
4.2. <i>Apellido Paterno: MSG1.3 "Formato incorrecto"</i>	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
4.3. <i>Apellido Materno: MSG1.3 "Formato incorrecto"</i>	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %

Pregunta	Si	No	Observaciones
4.4. Teléfono: MSG1.3.3 "Formato incorrecto teléfono"	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
4.5. Correo electrónico: MSG1.3.1 "Formato incorrecto de correo"	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
4.6. Número de boleta: MSG1.3.2 "Formato incorrecto boleta"	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
4.7. Fotografía: MSG7.8 "Peso máximo de fotografía de perfil"	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
4.8. Contraseña: MSG7.2 "Longitud de contraseña"	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
4.9. Confirmar contraseña: MSG7.3 "Las contraseñas no coinciden"	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
5. Introduzca el nombre: <i>Abraham</i> . Introduzca el apellido paterno: <i>Rosas</i> . Introduzca el apellido materno: <i>Pastrana</i> . Introduzca el teléfono: <i>5548041600</i> . Introduzca el correo: <i>ropa_ab16@hotmail.com</i> . Introduzca el número de boleta: <i>2015630140</i> . Cargue la fotografía (archivo jpg): <i>FotoPerfil.jpg</i> (que se localiza en la misma dirección que el presente instrumento). Introduzca la contraseña: <i>abrahamroot1</i> . Introduzca la confirmación de contraseña: <i>abrahamroot1</i> . Presione el botón Registrar .			
5.1. ¿El sistema mostró el MSG7.0 "El registro se realizó con éxito" ?	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
5.2. ¿El sistema mostró la IU6.0 Pantalla de inicio de sesión ?	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
5.3. Evalúe la interfaz IU6.0 Pantalla de inicio de sesión . <input type="checkbox"/> CSS, <input type="checkbox"/> Ortografía, <input type="checkbox"/> Alineación, <input type="checkbox"/> Espacios, <input type="checkbox"/> Iconografía, <input type="checkbox"/> Tamaño de campos			
	Aprobada	No aprobada	
Observaciones			
Número de campos: 15 Funcionalidad en el escenario de prueba. 100 %: 15 90 %: 0 50 %: 0 0 %: 0 Promedio de funcionalidad: 100 % Fidelidad al negocio en el escenario de prueba. 100 %: 14 90 %: 1 50 %: 0 0 %: 0 Promedio de fidelidad al negocio: 99.33 %			

2.2.2. P1-E1-CP2: Prueba de funcionalidad, caso Iniciar sesión

Sistema: MTF			
P1-E1-CP2 Prueba de Funcionalidad, caso Iniciar sesión.			
Pregunta	Si	No	Observaciones
1. En la pantalla actual, IU6.0 Pantalla de inicio de sesión , presione el botón Iniciar sesión .			
1.1. ¿El sistema mostró el mensaje MSG1.2 "Este campo es obligatorio" , bajo cada uno de los campos del formulario?	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
2. Introduzca la dirección de correo: <i>correo</i> . Introduzca la contraseña: <i>contraseña</i> . Presione el botón Iniciar sesión .			
2.1. ¿El sistema mostró el MSG1.3.1 "Formato incorrecto de correo" , bajo el campo del correo?	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
3. Introduzca la dirección de correo: <i>ropa_ab16@hotmail.com</i> . Introduzca la contraseña: <i>contraseña</i> . Presione el botón Iniciar sesión .			
3.1. ¿El sistema mostró el MSG6.1 "Datos inválidos" ?	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
4. Introduzca el correo: <i>ropa_ab16@hotmail.com</i> . Introduzca la contraseña: <i>abrahamroot1</i> . Presione el botón Iniciar sesión .			
4.1. ¿El sistema redirige a la IU1.0 Pantalla de inicio del representante ?	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
4.2. Evalúe la interfaz IU1.0 Pantalla de inicio del representante . <input type="checkbox"/> CSS, <input type="checkbox"/> Ortografía, <input type="checkbox"/> Alineación, <input type="checkbox"/> Espacios, <input type="checkbox"/> Iconografía, <input type="checkbox"/> Tamaño de campos			
	Aprobada	No aprobada	
Observaciones			
<p>Número de campos: 15</p> <p>Funcionalidad en el escenario de prueba.</p> <p>100 %: 15</p> <p>90 %: 0</p> <p>50 %: 0</p> <p>0 %: 0</p> <p>Promedio de funcionalidad: 100 %</p> <p>Fidelidad al negocio en el escenario de prueba.</p> <p>100 %: 14</p> <p>90 %: 1</p> <p>50 %: 0</p> <p>0 %: 0</p> <p>Promedio de fidelidad al negocio: 99.33 %</p>			

2.2.3. P1-E1-CP3: Prueba de funcionalidad, caso Registrar jugador

Sistema: MTF			
P1-E1-CP3: Prueba de funcionalidad, caso Registrar jugador			
Pregunta	Si	No	Observaciones
1. En la pantalla actual, IU1.0 Pantalla de inicio del representante , dé clic sobre el botón de la sección <i>Mis Jugadores</i> .			
1.1 ¿El sistema mostró el IU1.1 Modal para registrar jugador ?	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
1.2. Evalúe la interfaz IU1.1 Modal para registrar jugador . <input type="checkbox"/> CSS, <input type="checkbox"/> Ortografía, <input type="checkbox"/> Alineación, <input type="checkbox"/> Espacios, <input type="checkbox"/> Iconografía, <input type="checkbox"/> Tamaño de campos			
	Aprobada	No aprobada	
2. En el IU1.1 Modal para registrar jugador , dé clic en el botón (utilice el <i>scroll</i> para desplazar la pantalla hasta donde se encuentra dicho botón)			
2.1. ¿El sistema mostró el mensaje MSG1.2 "Este campo es obligatorio" , bajo cada uno de los campos del formulario?	X		¿El campo es obligatorio? Diseño: 1
3. Introduzca el nombre: <i>123</i> . Introduzca el apellido paterno: <i>123</i> . Introduzca el apellido materno: <i>123</i> . Introduzca el correo: <i>correo</i> . Introduzca el número de boleta: <i>*</i> . Cargue la fotografía (archivo jpg): <i>FotoPesada.jpg</i> (que se localiza en la misma dirección que el presente instrumento). Presione el botón .			
3.1. El sistema mostró los mensajes en los campos: <i>Nombre(s): MSG1.3 "Formato incorrecto"</i>	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
3.2. <i>Apellido Paterno: MSG1.3 "Formato incorrecto"</i>	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
3.3. <i>Apellido Materno: MSG1.3 "Formato incorrecto"</i>	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
3.4. <i>Correo electrónico: MSG1.3.1 "Formato incorrecto de correo"</i>	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
3.5. <i>Número de boleta: MSG1.3.2 "Formato incorrecto boleta"</i>	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
3.6. <i>Fotografía: MSG7.8 "Peso máximo de fotografía de perfil"</i>	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %

Pregunta	Si	No	Observaciones
4. Introduzca el nombre: <i>Brayan</i> . Introduzca el apellido paterno: <i>Garmino</i> . Introduzca el apellido materno: <i>Galeano</i> . Introduzca el correo: <i>gaga_br12@hotmail.com</i> . Introduzca el número de boleta: <i>2015630190</i> . Cargue la fotografía (archivo jpg): <i>FotoPerfil.jpg</i> (que se localiza en la misma dirección que el presente instrumento). Presione el botón <input type="button" value="Registrar jugador"/> .			
4.1. ¿El sistema mostró el MSG1.1 "Confirmar registro de jugador" ?	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
5. Presione el botón de cancelación <input type="button" value="Cancelar"/> .			
5.1 ¿El sistema cierra la ventana emergente de confirmación, conservando los datos anteriormente ingresados?	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
6. Vuelva a presionar el botón <input type="button" value="Registrar jugador"/> .			
Presione el botón de confirmación <input type="button" value="Sí"/> .			
6.1 ¿El sistema mostró el MSG1.0 "Registro exitoso" ?	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
Observaciones			
Número de campos: 15 Funcionalidad en el escenario de prueba. 100 %: 15 90 %: 0 50 %: 0 0 %: 0 Promedio de funcionalidad: 100 % Fidelidad al negocio en el escenario de prueba. 100 %: 14 90 %: 1 50 %: 0 0 %: 0 Promedio de fidelidad al negocio: 99.33 %			

2.2.4. P1-E1-CP4: Prueba de funcionalidad, caso Actualizar información de jugador

Sistema: MTF			
P1-E1-CP4: Prueba de funcionalidad, caso Actualizar información de jugador			
Pregunta	Si	No	Observaciones
1. En la pantalla actual, IU1.0 Pantalla de inicio del representante , dé clic sobre el botón  correspondiente al jugador recién registrado.			
1.1. ¿El sistema mostró el IU1.3 Modal para actualizar datos de jugador ?	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
1.2 Evalúe la interfaz IU1.3 Modal para actualizar datos de jugador . <input type="checkbox"/> CSS, <input type="checkbox"/> Ortografía, <input type="checkbox"/> Alineación, <input type="checkbox"/> Espacios, <input type="checkbox"/> Iconografía, <input type="checkbox"/> Tamaño de campos			
	Aprobada	No aprobada	
2. Borre el contenido del campo <i>correo</i> y presione el botón Guardar los cambios .			
2.1. ¿El sistema mostró el MSG1.2 "Este campo es obligatorio" , bajo los campos de correo y número de boleta?	X		¿Todos los campos son obligatorios?, ¿no se puede actualizar sólo uno? Diseño: 1
2.2. ¿El sistema mostró el MSG1.2 "Este campo es obligatorio. Selecciona una foto de perfil" , bajo el campo de fotografía?	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
3. Introduzca el correo: <i>correo</i> . Introduzca el número de boleta: *. Cargue el archivo jpg: <i>FotoPesada.jpg</i> (que se localiza en la misma dirección que el presente instrumento).			
3.1. El sistema mostró los mensajes en los campos: <i>Correo electrónico: MSG1.3.1 "Formato incorrecto de correo"</i>	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
3.2. <i>Número de boleta: MSG1.3.2 "Formato incorrecto boleta"</i>	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
3.3. <i>Fotografía: MSG7.8 "Peso máximo fotografía de perfil"</i>	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
4. Introduzca el correo: <i>gaga_br10@hotmail.com</i> . Introduzca el número de boleta: <i>2015630191</i> . Cargue la fotografía (archivo jpg): <i>FotoPerfilNueva.jpg</i> . Presione el botón Guardar cambios .			
4.1. ¿El sistema mostró el MSG1.5.1 "Confirmación para actualizar información" ?	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
5. Presione el botón de confirmación Sí .			
5.1. ¿El sistema mostró el MSG1.5 "Jugador actualizado" ?	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %

Observaciones

Número de campos: 15

Funcionalidad en el escenario de prueba.

100 %: 15

90 %: 0

50 %: 0

0 %: 0

Promedio de funcionalidad: 100 %

Fidelidad al negocio en el escenario de prueba.

100 %: 14


90 %: 1

50 %: 0

0 %: 0




Promedio de fidelidad al negocio: 99.33 %

2.2.5. P1-E1-CP5: Prueba de funcionalidad, caso Eliminar jugador

Sistema: MTF			
P1-E1-CP5: Prueba de funcionalidad, caso Eliminar jugador			
Pregunta	Si	No	Observaciones
1. En la pantalla actual, IU1.0 Pantalla de inicio del representante , dé clic sobre el botón  correspondiente al jugador recién actualizado.			
1.1. ¿El sistema mostró la IU1.2 Pantalla emergente para eliminar jugador ?	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
1.2. Evalúe la interfaz IU1.2 Pantalla emergente para eliminar jugador . <input type="checkbox"/> CSS, <input type="checkbox"/> Ortografía, <input type="checkbox"/> Alineación, <input type="checkbox"/> Espacios, <input type="checkbox"/> Iconografía, <input type="checkbox"/> Tamaño de campos			
	Aprobada	No aprobada	
2. Presione el botón de confirmación <input type="checkbox"/> Sí.			
2.1. ¿El sistema mostró el MSG1.4 "Jugador eliminado" ?	X		Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
Observaciones			
<p>Número de campos: 15</p> <p>Funcionalidad en el escenario de prueba.</p> <p>100 %: 15</p> <p>90 %: 0</p> <p>50 %: 0</p> <p>0 %: 0</p> <p>Promedio de funcionalidad: 100 %</p> <p>Fidelidad al negocio en el escenario de prueba.</p> <p>100 %: 14</p> <p>90 %: 1</p> <p>50 %: 0</p> <p>0 %: 0</p> <p>Promedio de fidelidad al negocio: 99.33 %</p>			



2.2.6. P1-E1-CP6: Prueba de funcionalidad, caso de uso Crear equipo

Sistema: MTF			
P1-E1-CP6: Prueba de funcionalidad, caso de uso Crear equipo			
Pregunta	Si	No	Observaciones
1. En la pantalla actual, IU1.0 Pantalla de inicio del representante , en la parte superior derecha, dé clic sobre el botón  .			
1.1 ¿El sistema mostró la IU0 Pantalla principal ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
2. Vuelva a presionar sobre el botón  . En la IU6.0 Pantalla de inicio de sesión , introduzca el correo: <i>isaac@gmail.com</i> y la contraseña: <i>isaacroot1</i> . Presione el botón <input type="button" value="Iniciar sesión"/> .			
2.1. ¿El sistema redirecciona a la IU1.0 Pantalla de inicio del representante ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
3. En la pantalla actual, dé clic sobre el botón  de la sección <i>Mis Equipos</i> .			
3.1. ¿El sistema mostró el IU2.1 Modal para crear equipo ?			
3.2. Evalúe la interfaz IU2.1 Modal para crear equipo . <input type="checkbox"/> CSS, <input type="checkbox"/> Ortografía, <input type="checkbox"/> Alineación, <input type="checkbox"/> Espacios, <input type="checkbox"/> Iconografía, <input type="checkbox"/> Tamaño de campos			
	Aprobada	No aprobada	
4. Dé clic sobre el campo de <i>Nombre del equipo</i> y presione en un área libre fuera de dicho campo.			
4.1. ¿El sistema mostró el MSG1.2 "Este campo es obligatorio" ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
5. Dé clic sobre el campo de <i>Color del uniforme principal</i> y presione en un área libre fuera de dicho campo.			
5.1. ¿El sistema mostró el MSG1.2 "Este campo es obligatorio" ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
6. Dé clic sobre el campo de <i>Color del uniforme secundario</i> y presione en un área libre fuera de dicho campo.			
6.1. ¿El sistema mostró el MSG1.2 "Este campo es obligatorio" ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
7. Diríjase a la sección <i>Plantilla del equipo</i>			
7.1 ¿El sistema mostró todos los jugadores que se encuentran en la tabla "Mis jugadores" de la pantalla IU1.0 Pantalla de inicio del representante ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
8. Introduzca el nombre del equipo : <i>ESCOMIANOS</i> . Introduzca el color del uniforme principal: <i>Rojo</i> . Introduzca el color del unifrome principal: <i>Blanco</i> . Seleccione todas las casillas de la columna seleccionar de la sección <i>Plantilla del equipo</i> Presione el botón <input type="button" value="Registrar equipo"/> .			
8.1. ¿El sistema mostró el MSG2.0 "Registro de equipo exitoso" ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %

Observaciones

Número de campos: 15

Funcionalidad en el escenario de prueba.

100 %: 15

90 %: 0

50 %: 0

0 %: 0

Promedio de funcionalidad: 100 %

Fidelidad al negocio en el escenario de prueba.

100 %: 14


90 %: 1

50 %: 0


0 %: 0

Promedio de fidelidad al negocio: 99.33 %



2.2.7. P1-E1-CP7: Prueba de funcionalidad, caso de uso Ver plantilla del equipo

Sistema: MTF			
P1-E1-CP7: Prueba de funcionalidad, caso de uso Ver plantilla del equipo			
Pregunta	Si	No	Observaciones
1. En la pantalla actual, IU1.0 Pantalla de inicio del representante , dé clic sobre el botón  de la sección <i>Mis Equipos</i> .			
1.1 ¿El sistema mostró el IU2.4 Modal ver plantilla de jugadores?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
1.2 Evalúe la interfaz IU2.4 Modal para ver plantilla de jugadores . <input type="checkbox"/> CSS, <input type="checkbox"/> Ortografía, <input type="checkbox"/> Alineación, <input type="checkbox"/> Espacios, <input type="checkbox"/> Iconografía, <input type="checkbox"/> Tamaño de campos			
	Aprobada	No aprobada	
2. Dé clic sobre el botón Cerrar			
2.1. ¿El sistema mostró la IU1.0 Pantalla de inicio del representante?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
Observaciones			
<p>Número de campos: 15</p> <p>Funcionalidad en el escenario de prueba.</p> <p>100 %: 15</p> <p>90 %: 0</p> <p>50 %: 0</p> <p>0 %: 0</p> <p>Promedio de funcionalidad: 100 %</p> <p>Fidelidad al negocio en el escenario de prueba.</p> <p>100 %: 14</p> <p>90 %: 1</p> <p>50 %: 0</p> <p>0 %: 0</p> <p>Promedio de fidelidad al negocio: 99.33 %</p>			



2.2.8. P1-E1-CP8: Prueba de funcionalidad, caso de uso Actualizar equipo

Sistema: MTF			
P1-E1-CP8: Prueba de funcionalidad, caso de uso Actualizar equipo.			
Pregunta	Si	No	Observaciones
1. En la pantalla actual, IU1.0 Pantalla de inicio del representante , dé clic sobre el botón  del equipo recién creado.			
1.1. ¿El sistema mostró el IU2.3 Modal para actualizar equipo?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
1.2. Evalúe la interfaz IU2.3 Modal para actualizar equipo . <input type="checkbox"/> CSS, <input type="checkbox"/> Ortografía, <input type="checkbox"/> Alineación, <input type="checkbox"/> Espacios, <input type="checkbox"/> Iconografía, <input type="checkbox"/> Tamaño de campos			
	Aprobada	No aprobada	
2. Dé clic sobre el campo de <i>Color del uniforme principal</i> , borre el contenido y luego presione en un área libre fuera de dicho campo.			
2.1. ¿El sistema mostró el MSG1.2 "Este campo es obligatorio" ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
3. Dé clic sobre el campo de <i>Color del uniforme secundario</i> , borre el contenido y luego presione en un área libre fuera de dicho campo.			
3.1. ¿El sistema mostró el MSG1.2 "Este campo es obligatorio" ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
4. Diríjase a la sección <i>Plantilla del equipo</i>			
4.1 ¿El sistema mostró todos los jugadores que se encuentran registrados en el equipo, marcados con una paloma (como se muestra en la imagen)? <input checked="" type="checkbox"/> isaac cruz perez			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
Observaciones			
<p>Número de campos: 15</p> <p>Funcionalidad en el escenario de prueba.</p> <p>100 %: 15</p> <p>90 %: 0</p> <p>50 %: 0</p> <p>0 %: 0</p> <p>Promedio de funcionalidad: 100 %</p> <p>Fidelidad al negocio en el escenario de prueba.</p> <p>100 %: 14</p> <p>90 %: 1</p> <p>50 %: 0</p> <p>0 %: 0</p> <p>Promedio de fidelidad al negocio: 99.33 %</p>			

2.2.9. P1-E1-CP9: Prueba de funcionalidad, caso de uso Eliminar equipo

Sistema: MTF			
P1-E1-CP9: Prueba de funcionalidad, caso de uso Eliminar equipo			
Pregunta	Si	No	Observaciones
1. En la pantalla actual, IU1.0 Pantalla de inicio del representante , dé clic sobre el botón  del equipo recién actualizado.			
1.1. ¿El sistema mostró el IU2.2 Pantalla emergente para eliminar equipo ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
1.2. Evalúe la interfaz IU2.2 Pantalla emergente para eliminar equipo . <input type="checkbox"/> CSS, <input type="checkbox"/> Ortografía, <input type="checkbox"/> Alineación, <input type="checkbox"/> Espacios, <input type="checkbox"/> Iconografía, <input type="checkbox"/> Tamaño de campos			
	Aprobada	No aprobada	
2. Dé clic sobre el botón Cancelar			
2.1. ¿El sistema mostró la IU1.0 Pantalla de inicio del representante ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
3. Vuelva a presionar el botón  y dé clic sobre el botón Si			
3.1. ¿El sistema mostró el MSG2.3 "Equipo eliminado." ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
Observaciones			
<p>Número de campos: 15</p> <p>Funcionalidad en el escenario de prueba.</p> <p>100 %: 15</p> <p>90 %: 0</p> <p>50 %: 0</p> <p>0 %: 0</p> <p>Promedio de funcionalidad: 100 %</p> <p>Fidelidad al negocio en el escenario de prueba.</p> <p>100 %: 14</p> <p>90 %: 1</p> <p>50 %: 0</p> <p>0 %: 0</p> <p>Promedio de fidelidad al negocio: 99.33 %</p>			

2.2.10. P1-E1-CP10: Prueba de funcionalidad, caso de uso Crear Torneo

Sistema: MTF			
P1-E1-CP10: Prueba de funcionalidad, caso de uso Crear Torneo			
Pregunta	Si	No	Observaciones
1. En la pantalla actual, IU1.0 Pantalla de inicio del representante , en la parte superior derecha, dé clic sobre el botón  . Vuelva a presionar sobre el botón  . En la IU6.0 Pantalla de inicio de sesión , introduzca el correo: <i>coordinador@gmail.com</i> y la contraseña: <i>Coordinadorroot1</i> . Presione el botón <input type="button" value="Iniciar sesión"/> .			
1.1. ¿El sistema redirecciona a la IU10.0 Pantalla de inicio coordinador ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
1.2. Evalúe la interfaz IU10.0 Pantalla de inicio del coordinador . <input type="checkbox"/> CSS, <input type="checkbox"/> Ortografía, <input type="checkbox"/> Alineación, <input type="checkbox"/> Espacios, <input type="checkbox"/> Iconografía, <input type="checkbox"/> Tamaño de campos			
	Aprobada	No aprobada	
2. En la parte izquierda de la pantalla actual, IU10.0 Pantalla de inicio coordinador , dé clic sobre la casilla <input type="button" value="Crear Torneo"/>			
2.1. ¿El sistema mostró la IU10.1 Pantalla de Crear torneo ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
2.2. Evalúe la interfaz IU10.1 Pantalla de Crear torneo . <input type="checkbox"/> CSS, <input type="checkbox"/> Ortografía, <input type="checkbox"/> Alineación, <input type="checkbox"/> Espacios, <input type="checkbox"/> Iconografía, <input type="checkbox"/> Tamaño de campos			
	Aprobada	No aprobada	
3. Dé clic sobre el campo <i>Nombre del torneo</i>			
3.1. ¿El sistema muestra las opciones: Clásico, Estudiante y Pavo?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
4. Dé clic sobre el campo <i>Tipo de torneo</i>			
4.1. ¿El sistema muestra las opciones: Asociación y Rápido?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
5. Diríjase a la sección de Fecha de inscripción.			
Dé clic sobre el campo <i>De:</i> y luego dé clic en un área fuera del campo			
5.1. ¿El sistema mostró el MSG1.2 "Este campo es obligatorio" ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
6. Dé clic sobre el campo <i>a</i> y luego dé clic en un área fuera del campo			
6.1. ¿El sistema mostró el MSG1.2 "Este campo es obligatorio" ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
7. Dé clic sobre el campo <i>Primer horario de juego</i> y luego dé clic en un área fuera del campo			
7.1. ¿El sistema mostró el MSG1.2 "Este campo es obligatorio" ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
8. Dé clic sobre el campo <i>Segundo horario de juego</i> y luego dé clic en un área fuera del campo			
8.1. ¿El sistema mostró el MSG1.2 "Este campo es obligatorio" ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %

Pregunta	Si	No	Observaciones
9. Diríjase a la sección de Jornadas.			
Dé clic sobre cualquiera de los campos <i>Fecha</i>			
9.1. ¿El sistema invalidó dichos campos?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
10. Diríjase a la sección de Fecha de inscripción.			
En los campos <i>De:</i> y <i>a</i> Ingrese una fecha anterior a la actual.			
10.1. ¿El sistema invalidó las fechas anteriores a la actual?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
11. Seleccione el nombre de torneo: <i>Clásico</i> . Seleccione el tipo de torneo: <i>Asociación</i> . Introduzca el inicio de fecha de inscripción: <i>10 Mayo 2017 - 12:00</i> . Introduzca el final de la fecha de inscripción a: <i>27 Mayo 2017 - 12:00</i> . Introduzca el primer horario de juego: <i>12:00</i> . Introduzca el segundo horario de juego: <i>13:30</i> . Introduzca las primeras 5 fechas de jornada. Deje la siguiente fecha sin asignar. Introduzca la siguiente fecha de jornada.			
11.1. ¿El sistema le permite seguir asignando fechas?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
12. Seleccione el nombre de torneo: <i>Clásico</i> . Seleccione el tipo de torneo: <i>Asociación</i> . Introduzca el inicio de fecha de inscripción: <i>10 Mayo 2017 - 12:00</i> . Introduzca el final de la fecha de inscripción a: <i>27 Mayo 2017 - 12:00</i> . Introduzca el primer horario de juego: <i>12:00</i> . Introduzca el segundo horario de juego: <i>13:30</i> . Introduzca todas las fechas de jornada según los días hábiles disponibles en el calendario. Presione el botón Crear torneo .			
12.1. ¿El sistema mostró el MSG10 "Torneo creado exitosamente" ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
Observaciones			
Número de campos: 15 Funcionalidad en el escenario de prueba. 100 %: 15 90 %: 0 50 %: 0 0 %: 0 Promedio de funcionalidad: 100 % Fidelidad al negocio en el escenario de prueba. 100 %: 14 90 %: 1 50 %: 0 0 %: 0 Promedio de fidelidad al negocio: 99.33 %			

2.2.11. P1-E1-CP11: Prueba de funcionalidad, caso de uso Asignar grupo

Sistema: MTF			
P1-E1-CP10: Prueba de funcionalidad, caso de uso Asignar Grupo			
Pregunta	Si	No	Observaciones
1. En la pantalla actual, IU10.0 Pantalla de inicio coordinador , dé clic sobre el botón Aprobar solicitudes pendientes			
1.1. ¿El sistema mostró la IU11.0 Pantalla de solicitudes pendientes ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
1.2. Evalúe la interfaz IU11.0 Pantalla de solicitudes pendientes . <input type="checkbox"/> CSS, <input type="checkbox"/> Ortografía, <input type="checkbox"/> Alineación, <input type="checkbox"/> Espacios, <input type="checkbox"/> Iconografía, <input type="checkbox"/> Tamaño de campos			
	Aprobada	No aprobada	
2. Seleccione al equipo 'Atlas' en la tabla de asociación. De clic sobre el botón ✓			
2.1. ¿El sistema muestro el MSG11 "Asignación de grupo" ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
3. Decline el mensaje dando clic en 'Cancelar'			
3.1. ¿El sistema regresa a la IU11.0 Pantalla de solicitudes pendientes ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
4. Seleccione nuevamente al equipo 'Atlas' y de clic sobre el botón ✓ De clic en 'Sí'.			
4.1. ¿El sistema mostró el MSG11.1 "Equipo asignado" ?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
4.2. ¿El sistema quitó al equipo 'Atlas' de la tabla?			Funcionalidad: 100 %, Fidelidad al negocio: 100 %
Observaciones			
<p>Número de campos: 15</p> <p>Funcionalidad en el escenario de prueba.</p> <p>100 %: 15</p> <p>90 %: 0</p> <p>50 %: 0</p> <p>0 %: 0</p> <p>Promedio de funcionalidad: 100 %</p> <p>Fidelidad al negocio en el escenario de prueba.</p> <p>100 %: 14</p> <p>90 %: 1</p> <p>50 %: 0</p> <p>0 %: 0</p> <p>Promedio de fidelidad al negocio: 99.33 %</p>			