

Código de documento:	HP-01
Tipo de documento:	Camino feliz
Fecha:	16/12/2025

Camino feliz (HP-01)

Objetivo:

Generar una alineación aleatoria a partir de fotos cargadas.

Precondiciones:

- La aplicación está desplegada y accesible mediante URL pública.
- El usuario accede a la aplicación desde un navegador compatible (Chrome).
- La aplicación se encuentra en su estado inicial (sin fotos cargadas previamente).
- El dispositivo del usuario tiene acceso a su sistema de archivos local.
- El usuario dispone de al menos 12 archivos de imagen válidos en su dispositivo.

Pasos del camino feliz:

1. El usuario accede a la URL de la aplicación desde un navegador de compatible.
2. La aplicación muestra la pantalla inicial con:
 - la explicación del juego
 - el botón “Jugar”
3. El usuario hace clic en el botón “Jugar”.
4. La aplicación muestra la pantalla principal con:
 - el campo de vóley vacío
 - el banquillo vacío
 - el botón “Subir las fotos”
 - el botón de cambio de idioma a inglés
5. El usuario hace clic en el botón “Subir las fotos”.
6. La aplicación muestra una ventana con:
 - las instrucciones para subir las fotos
 - la indicación sobre la cantidad de fotos requerida
 - botón “Usar estas fotos”
 - el botón “Cancelar”
7. El usuario hace clic en el botón “Seleccionar fotos”
8. La aplicación abre el explorador de archivos del dispositivo del usuario.
9. El usuario selecciona 12 archivos de imagen y confirma la selección.

Código de documento:	HP-01
Tipo de documento:	Camino feliz
Fecha:	16/12/2025

10. La aplicación muestra activo el botón “Usar estas fotos” indicando el número de fotos seleccionadas.

11. El usuario hace clic en el botón “Usar estas fotos”.

12. La aplicación genera y muestra:

- 6 jugadoras ubicadas aleatoriamente en el campo de voleibol, con su imagen visible y sus nombres.
- Un resumen de la alineación que muestra el nombre de cada jugadora y su posición/rol asignado aleatoriamente.
- 6 jugadoras en el banquillo con su imagen visible y sus nombres.
- Un parte de lesiones, con los nombres de las jugadoras del banquillo y su lesión asignada aleatoriamente.

Resultado esperado:

La aplicación muestra 6 jugadoras en el campo y 6 en el banquillo, con sus imágenes visibles y sus nombres.

Para las jugadoras en el campo, se muestra un resumen de la alineación con el nombre y la posición (rol) asignada de forma aleatoria.

Para las jugadoras en el banquillo, se muestra un parte de lesiones, con el nombre de cada jugadora y su lesión asignada de forma aleatoria, sin errores visibles en la interfaz.

Código de documento:	HP-01
Tipo de documento:	Camino feliz
Fecha:	16/12/2025

Normas de redacción del camino feliz:

0. Estructura:

- 0.1. Objetivo
- 0.2. Precondiciones
- 0.3. Pasos del camino feliz
- 0.4. Resultado esperado

1. Reglas para Objetivo

Una única frase, clara y funcional, conceptual.

- ✓ No entra en detalles
- ✓ Describe la intención principal del usuario
- ✓ Es estable, no cambia aunque la UI cambie

2. Reglas para Precondiciones

Contexto técnico

No son acciones

No son resultados

En proyectos reales, suelen cubrir 3 ámbitos:

1. Entorno
 - Navegador
 - Dispositivo
 - Acceso a la aplicación
2. Estado de la aplicación
 - Pantalla inicial
 - Datos previos (o ausencia de ellos)
3. Requisitos funcionales previos
 - Cantidad mínima de datos
 - Permisos necesarios

3. Reglas para los pasos

Los pasos son una secuencia ordenada de acciones y reacciones.

- ✓ Ejecutables
- ✓ Observables
- ✓ Sin validaciones negativas
- ✓ Sin flujos alternativos

Código de documento:	HP-01
Tipo de documento:	Camino feliz
Fecha:	16/12/2025

- Un paso = una acción del usuario o una reacción clara del sistema, no ambas mezcladas.
- Los pasos deben ser ejecutables y observables (algo que puedes comprobar).
- El camino feliz termina cuando el objetivo principal del usuario se cumple.
- Flujos adicionales se documentan como otro camino feliz.

4. Reglas para Resultado esperado

Expresa lo que debe ocurrir si todos los pasos se ejecutan correctamente.

- Con 2–3 frases claras, nada más, y es verificable
- Van asociados al flujo o a los pasos
- Describen qué debe ocurrir si todo funciona bien
- Se usan luego para marcar Pass/Fail

Ese resultado esperado es lo que luego usarás para:

- diseñar casos de prueba
- decidir si la prueba pasa o falla
- redactar fallos (bugs)