Caso de Prueba 17.6 Modificar Subtipo\_04 Existente

**Testify**

OSLO

Ojeda Valeria – Sly Eduardo

Levipichun Emilio – Oyarzo Malena



En este documento se establecen las condiciones de ejecución, las entradas de la prueba, y los resultados esperados. Estos casos de prueba son aplicados como pruebas de regresión en cada iteración.

Cada caso de prueba llevará asociado un procedimiento de prueba con las instrucciones para realizarla, y dependiendo del Subtipo de prueba dicho procedimiento podrá ser automatizable mediante un script de prueba

Tabla de contenido

[Caso de Prueba 16.6 Modificar Subtipo\_04 Existente 4](#_Toc181013479)

[Descripción 4](#_Toc181013480)

[Condiciones de ejecución 4](#_Toc181013481)

[Entrada 4](#_Toc181013482)

[Resultado esperado 4](#_Toc181013483)

[Evaluación de la Prueba 4](#_Toc181013484)

[Caso de Prueba 16.6 Modificar Subtipo \_04 Existente 5](#_Toc181013485)

Caso de Prueba 17.6 Modificar Subtipo\_04 Existente

# Caso de Prueba 17.6 Modificar Subtipo\_04 Existente

## Descripción

El objetivo de este caso de prueba es verificar la funcionalidad del CU17 denominado CRUD Subtipo. Se comprobará la modificación del Nombre Subtipo de Escenario por otro ya existente siendo incorrecto para seguir con la ejecución del proceso, y se debe obtener como respuesta error por nombre de Subtipo de escenario existente.

El entorno donde se realizarán las pruebas es en el entorno de desarrollo en la implementación del CU17.

## Condiciones de ejecución

* Se debe haber ingresado al sistema como Administrador
* Elegir del Menú la opción Tipos
* Elegir del Submenú la opción Subtipos.

Entrada

Paso 1: Ingresar al Sistema

Se ingresa el Sistema Testify como Administrador

Paso 2: Ingresar al Menú Inicio

Se selecciona Inicio – Tipos

Paso 3: Ingresar al Submenú de Tipos

Se selecciona Subtipos

Paso 4: Elegir el Botón Actualizar de un Subtipo de Escenario

Se selecciona el botón Actualizar del Subtipo de Escenario a modificar

Paso 5: Escribir el Nuevo Nombre del Subtipo Escenario

Ingresa el nuevo nombre del Subtipo de Escenario.

Paso 6: Elegir Botón Actualizar Subtipo de Escenario

Se selecciona el Botón Actualizar Subtipo de Escenario

Paso 7 : Se despliega mensaje de error “Nombre de Subtipo de Escenario Existente”

## Resultado esperado

El resultado que se espera es cuando se desee modificar el nombre del Subtipo de escenario, detecte que el nombre de Subtipo de escenario ya existe y no permita realizar la modificación.

Evaluación de la Prueba

Pendiente de Evaluación

Realizada con éxito

Realizado sin éxito

Caso de Prueba 16.6 Modificar Subtipo \_04 Existente

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID/Nombre/Sistema/Proyecto: Testify | | | Nivel de Prueba: | | | | |
| ID Caso de Uso: CU16.3 Modificar Subtipo | | | Subtipo(s) de Pruebas(s): **Funcionalidad** | | | | |
| ID Requerimiento: | | | Ambiente de Prueba: **Desarrollo** | | | | |
| ID/Nombre Escenario: Esc\_Modificar\_Subtipo\_04 | | | Autor del Caso de Prueba: Valeria Ojeda | | | | |
| ID/Nombre Caso de Prueba: 16.6 Modificar Subtipo\_04 Existente | | | Nombre del Probador: Emilio Levipichun | | | | |
| Versión del Caso de Prueba: V1 | | | Fecha de Creación:  27/10/2024 | | Fecha de Ejecución: 28/10/2024 | | |
| Condición(es) para que se ejecute el Caso de Prueba: | | | | | | | |
| Usuario Rol Administrador | | | Elegir previamente la opción Subtipos del Menú Ppal. | | | | |
| Para la Ejecución del Caso de Prueba: | | | | | | | |
| Nro. Paso Flujo | Condición | Valor(es) | | Resultado Esperado | | Resultado Obtenido |
| 1.- Ingresar Usuario (correo) | = Administrador | Administrador | | Ingresa a Sistema Testify. | | Exitoso |
| 2.-Seleccionar Opción del Menú Ppal. | Opción = Subtipos | Subtipos | | Aparece Menú de Subtipo de Escenario y listado de Subtipo de escenarios | | Exitoso |
| 3.- Seleccionar Opción del Submenú de Tipo | Opción = Subtipos | Subtipos | | Menú Subtipos y Listado de Subtipos | | Exitoso |
| 4.- Seleccionar Botón Actualizar Subtipo de Escenario | Opción = Actualizar Subtipo de Escenario | Actualizar Subtipo de Escenario | | Se va a Pantalla Actualizar Subtipo de Escenario | | Exitoso |
| 4.- Ingresar Nombre el nuevo nombre del Subtipo Escenario | Textfield = Valor Nombre Subtipo Escenario | “Prueba de Software” | | No se detecta error en el nombre | | Exitoso |
| 5.- Elegir Botón Actualizar Subtipo de Escenario | Opción = Actualizar Subtipo de Escenario | (botón) Actualizar Subtipo de Escenario | | Se despliega el mensaje de error “Nombre de Subtipo de Escenario Existente” | | Sin Éxito, se actualizo el nombre y no salió el mensaje de error |
| Criterios de Aprobación del Caso de Prueba: El 100 % de las pruebas deben ser resultado exitoso | | | | | | | |
| Decisión de Aprobación del Caso de Prueba: Aprobó: \_\_\_ Fallo: \_X\_\_ (marque con x el resultado) | | | | | | | |
| Fecha de Aprobación del Caso de Prueba: Pendiente de Aprobación | | | | | | | |