

# Casos de prueba para el proyecto

**Ciclo formativo:** DAW

**Proyecto:** PokemonUwU

**Autor:** Pablo Montesinos Nicolás

## ÍNDICE

<b>1. CASOS DE PRUEBA PARA LA PANTALLA DE LOGIN .....</b>	<b>3</b>
1.1. Caso de prueba registro de usuario. ....	3
1.2. Caso de prueba para el registro de un usuario solo poniendo el nombre.....	4
1.3. Caso de prueba para el acceso del usuario. ....	5
<b>2. CASOS DE PRUEBA PARA LA PANTALLA DE CAPTURA .....</b>	<b>7</b>
2.1. Caso de prueba para capturar un Pokémon con mote. ....	7
2.2. Caso de prueba de capturar Pokémon sin mote.....	8
2.3. Caso de prueba de intentar capturar un Pokemon cuando no hay un Pokemon.....	10
<b>3. CASOS DE PRUEBA PARA LA PANTALLA DE COMBATE.....</b>	<b>11</b>
3.1. Caso de prueba para iniciar un combate. ....	11
<b>4. CASOS DE PRUEBA PARA LA PANTALLA DE EQUIPO. ....</b>	<b>12</b>
4.1. Caso de prueba para el panel de información .....	12
4.2. Caso de prueba para pasar un pokemon al equipo con equipo completo .....	14
<b>5. CASOS DE PRUEBA PARA EL ENTRENAMIENTO. ....</b>	<b>16</b>
5.1. Caso de prueba de buscar otro Pokémon. ....	16
<b>6. CASOS DE PRUEBA PARA LA PANTALLA DE MENÚ PRINCIPAL .....</b>	<b>19</b>
6.1. Caso de prueba para navegación en la pantalla principal.....	19

# 1. CASOS DE PRUEBA PARA LA PANTALLA DE LOGIN

## 1.1. Caso de prueba registro de usuario.

### 1-Objetivos:

Verificar que el sistema registra correctamente el nombre de usuario y contraseña durante el proceso de registro de un nuevo usuario.

### 2-Precondiciones:

- La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.
- La base de datos está en línea y es accesible.
- No existe un usuario "nuevoUsuario123".

### 3-Pasos para realizar la prueba:

- Abrir la aplicación.
- Completar el formulario con la siguiente información:
  - Nombre de usuario: "nuevoUsuario123" (sin las comillas).
  - Contraseña: "Contraseña\$123" (sin comillas y con la C mayúscula).
- Hacer clic en botón "Registrar".

### 4-Resultado esperado:

Salta el mensaje de usuario registrado y aparece en la base de datos en la tabla "Entrenador".

### 5-Resultado de la prueba:

Al registrarse con el usuario que se pide, el mensaje salta correctamente. El usuario también aparece en la base de datos.

ID_ENTRENADOR	NOM_ENTRENADOR	PASS	POKEDOLLARS
3	nuevoUsuario123	Contraseña\$123	837

## 1.2. Caso de prueba para el registro de un usuario solo poniendo el nombre

### 1-Objetivos:

Verificar que el sistema registra correctamente el nombre de usuario y contraseña cuando se competa solo con los campos obligatorios durante el proceso de registro.

### 2-Precondiciones:

- La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.
- La base de datos está en línea y es accesible.
- No existe previamente un usuario con el nombre de usuario "SoloUsuario456".

### 3-Pasos para realizar la prueba:

- Abrir la aplicación.
- Rellenar el campo "Nombre" con "SoloUsuario456".
- Hacer clic en botón Registrar.

4-Resultado esperado:

Salta el mensaje de que hace falta poner una contraseña y el usuario no aparece en la base de datos en la tabla “Entrenador”.

5-Resultado de la prueba:

Al intentar registrarse con solo el nombre de usuario salta el mensaje adecuado. En la base de datos no aparece el entrenador.



ID_ENTRENADOR	NOM_ENTRENADOR	PASS	POKEDOLLARS
1	Paco	123	563119
3	nuevoUsuario123	Contraseña\$123	837
5	nuevoUsuario234		993
6	aaaa		928

### 1.3. Caso de prueba para el acceso del usuario.

1-Objetivos:

Verificar que el sistema permite el login correcto utilizando el nombre de usuario y contraseña almacenados en la base de datos.

## 2-Precondiciones:

- La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.
- La base de datos está en línea y es accesible.
- Existe el usuario registrado en la prueba 1.1.

## 3-Pasos para realizar la prueba:

- Abrir la aplicación.
- Rellenar los campos con los datos del usuario de la prueba 1.1.
- Hacer clic en el botón de “Entrar”.

## 4-Resultado esperado:

El usuario hace login satisfactoriamente y pasa directamente al Menú Principal.

## 5-Resultado de la prueba:

Al entrar con el usuario creado en el caos 1.1., se entra perfectamente en el juego.







## 2. CASOS DE PRUEBA PARA LA PANTALLA DE CAPTURA

### 2.1. Caso de prueba para capturar un Pokémon con mote.

#### 1-Objetivos:

Comprobar que el sistema permite capturar un Pokémon, ponerle un mote, meterlo en el equipo del jugador y agregarlo correctamente a la base de datos.

#### 2-Precondiciones:

- La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.
- La base de datos está en línea y es accesible.
- El jugador tiene entre 0 y 5 pokemons en su equipo pokémon.

#### 3-Pasos para realizar la prueba:

- Abrir la aplicación y navegar hasta la pantalla de captura.
- Pulsar el botón de captura.
  - Si la captura falla, pulsar el botón "Buscar otra vez".
- Escribir en el campo "PokemonPrueba1".
- Pulsar el botón "Si" para completar la captura.

#### 4-Resultado esperado:

Salta mensaje en verde de pokemon capturado en el cuadro de texto debajo del entrenador y el pokemon aparece en la base de datos en la tabla "Pokemon" con la id del entrenador del usuario, el mote puesto y en caja = 0.

#### 5-Resultado de la prueba:

Al capturar un pokemon y poniendo le el mote, este aparece en la base de datos.



### 2.2. Caso de prueba de capturar Pokémon sin mote

#### 1-Objetivos:

Comprobar que el sistema permite capturar un Pokémon, ponerle un mote, meterlo en el equipo del jugador y agregarlo correctamente a la base de datos con el mote siendo igual al nombre de la raza del pokemon.

#### 2-Precondiciones:

- La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.
- La base de datos está en línea y es accesible.



- El jugador tiene entre 0 y 5 pokemons en su equipo pokémon.

### 3-Pasos para realizar la prueba:

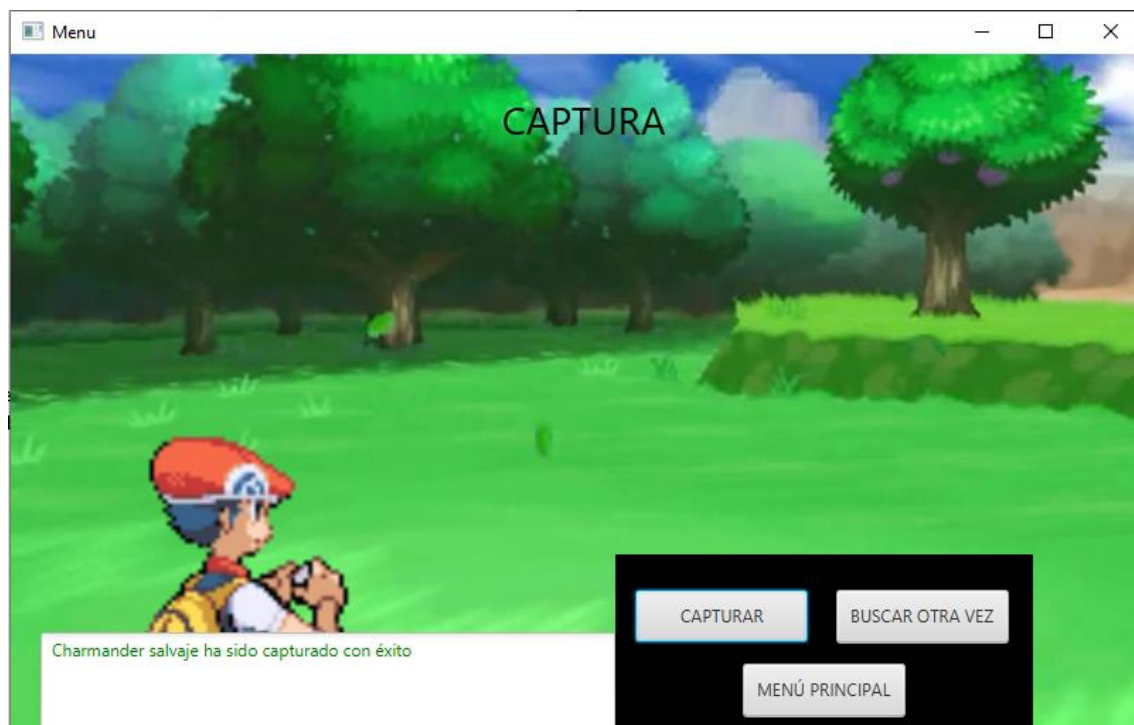
- Abrir la aplicación y navegar hasta la pantalla de captura.
- Pulsar el botón de captura.
  - Si la captura falla, pulsar el botón “Buscar otra vez”.
- Escribir “PokemonPrueba2”.
- Pulsar el botón “No” para completar la captura.

### 4-Resultado esperado:

Salta mensaje en verde de pokemon capturado en el cuadro de texto debajo del entrenador y el pokemon aparece en la base de datos en la tabla “Pokemon” con la id del entrenador del usuario, la caja = 0 y el mote del pokemon tiene que ser igual al nombre que aparece en el cuadro de texto de la captura.

### 5-Resultado de la prueba:

Al capturar el pokemon y pulsar “No”, este se inserta en la base de datos con el nombre de la raza del pokemon.



ID_POKEMON	NUM_POKEDEX	ID_ENTRENADOR	MOTE	caja
1006	4	1	Charmander	0

### 2.3. Caso de prueba de intentar capturar un Pokemon cuando no hay un Pokemon.

#### 1-Objetivos:

Comprobar que el sistema no permite al jugador intentar capturar un Pokemon cuando el Pokemon ha huido o este ya ha sido capturado.

#### 2-Precondiciones:

- La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.
- La base de datos está en línea y es accesible.
- Navegar hasta el menú captura.
- Intentar capturar un pokemon y que este huya o capturarlo.

#### 3-Pasos para realizar la prueba:

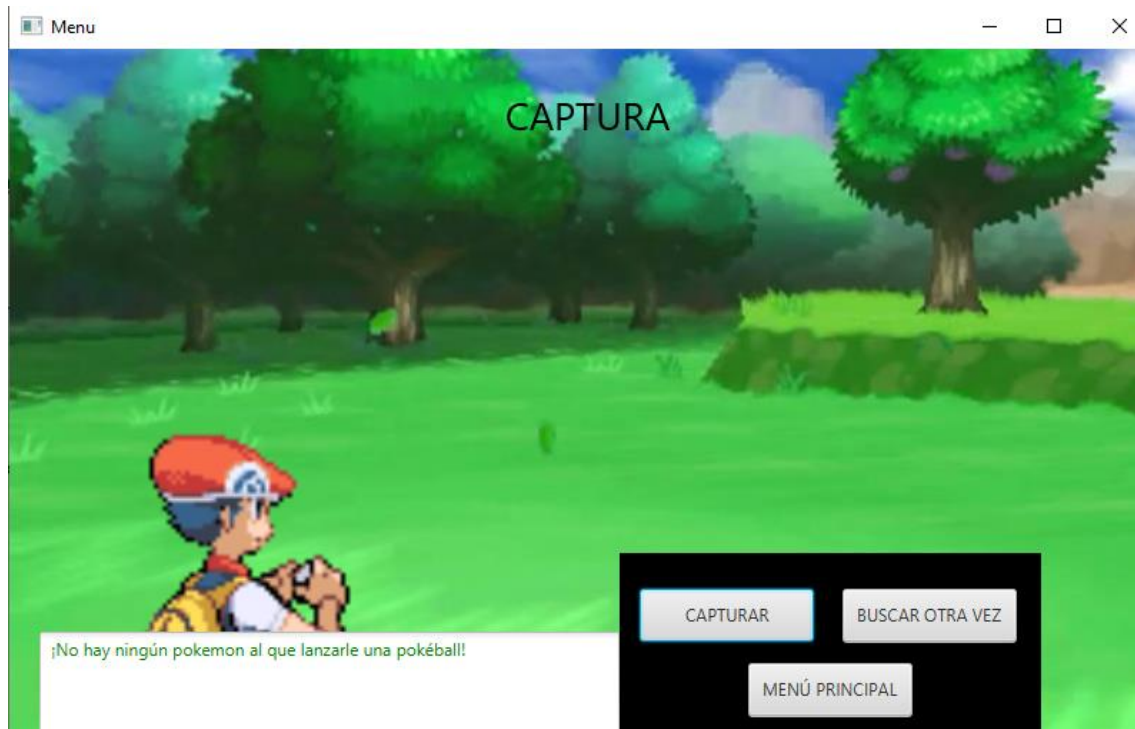
- Una vez que no haya pokemon, pulsar el botón "Capturar"

#### 4-Resultado esperado:

Salta mensaje el mensaje "¡No hay ningún pokemon al que lanzale la pokéball!" en el cuadro de texto.

#### 5-Resultado de la prueba:

Al intentar capturar cuando no hay un pokemon, salta el mensaje en el cuadro de texto.



### 3. CASOS DE PRUEBA PARA LA PANTALLA DE COMBATE

#### 3.1. Caso de prueba para iniciar un combate.

##### 1-Objetivos:

Verificar si el sistema inicia correctamente un combate entre dos entrenadores con sus pokémons.

##### 2-Precondiciones:

- La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.
- La base de datos está en línea y es accesible.
- El jugador tiene un equipo Pokémon con, mínimo:
  - 1 pokémon de nivel 4 con al menos 1 movimiento.

##### 3-Pasos para realizar la prueba:

- Abrir la aplicación y navegar hasta la pantalla de combate.

#### 4-Resultado esperado:

El combate se inicia correctamente con el pokemon del usuario en la parte inferior izquierda de la pantalla y el del rival en la parte superior derecha de la pantalla. El panel negro inferior tiene que tener la información del pokemon del usuario y el panel negro superior el del rival. El pokemon rival tiene que tener un nivel de entre 1 y 7 (+-3 niveles de la media del nivel del equipo pokemon).

#### 5-Resultado de la prueba:

El combate se ha iniciado correctamente con el nivel del pokemon rival dentro del rango de valores esperado.



## 4. CASOS DE PRUEBA PARA LA PANTALLA DE EQUIPO.

### 4.1. Caso de prueba para el panel de información

#### 1-Objetivos:

Comprobar que el sistema cambia correctamente el panel de información y los botones de “Enviar Caja” y “Enviar Equipo”.

## 2-Precondiciones:

- El jugador tiene un equipo de, al menos, 1 pokemon y tiene, al menos, 1 pokemon en la caja.
- Al menos uno de los dos pokemons tiene que tener dos tipos (Planta/Veneno, Fuego/Volador por ejemplo).

## 3-Pasos para realizar la prueba:

- La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.
- La base de datos está en línea y es accesible.
- Abrir la aplicación y navegar hasta la pantalla de equipo.
- Hacer clic sobre el panel del pokemon del equipo.
- Hacer clic sobre la imagen del pokemon de la caja.

## 4-Resultado esperado:

El panel blanco de la derecha de la pantalla tiene que mostrar del pokemon seleccionado y en este orden:

- Su imagen frontal.
- Su mote (o raza pokemon si no tiene uno).
- Los tipos de los pokemons:
  - Si solo tiene 1, no tiene que mostrar nada a la derecha del tipo.
  - Si tiene 2, tiene que mostrar el segundo tipo a la derecha del primero.
- La vitalidad del pokemon en una división que es su vitalidad actual entre la máxima.
- Una barra de progreso relacionada con el resultado de la división de la vitalidad del pokemon.
- Estadística de ataque.
- Estadística de defensa.
- Estadística de ataque especial.
- Estadística de defensa especial.
- Estadística de velocidad.

## 5-Resultado de la prueba:

Al hacer clic sobre el panel del pokemon, cambia el panel de información y el botón. Al hacer clic sobre la imagen del pokemon de la caja, cambia el panel de información y el botón.



#### 4.2. Caso de prueba para pasar un pokemon al equipo con equipo completo

##### 1-Objetivos:

Comprobar que el sistema no deja pasar un pokemon al equipo del usuario si este está completo.



## 2-Precondiciones:

- La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.
- La base de datos está en línea y es accesible.
- El jugador tiene el equipo pokemon completo (6 pokemons).
- El jugador tiene, al menos, 1 pokemon en la caja.

## 3-Pasos para realizar la prueba:

- Abrir la aplicación y navegar hasta la pantalla de equipo.
- Clicar en la imagen de alguno de los pokemons de la caja.
- Hacer clic en el botón “Enviar a Equipo” de encima del panel de información.

## 4-Resultado esperado:

Aparece el mensaje de “Equipo Pokemon lleno” encima del botón cuando el jugador intenta pasar el pokemon seleccionado al equipo.

## 5-Resultado de la prueba:

Al intentar enviar un pokemon de la caja al equipo salta el mensaje correspondiente impidiendo la transacción.



## 5. CASOS DE PRUEBA PARA EL ENTRENAMIENTO.

### 5.1. Caso de prueba de buscar otro Pokémon.

#### 1-Objetivos:

Comprobar que, tras derrotar a un pokemon en combate, aparece el panel para seguir entrenando o volver al menú y al pulsar seguir entrenando, el sistema genera otro aleatorio de forma correcta.

#### 2-Precondiciones:

- La aplicación está instalada y se ejecuta sin errores en un sistema operativo Windows.
- La base de datos está en línea y es accesible.
- El jugador tiene un equipo Pokémon con, mínimo:
  - 1 pokémon de nivel 4 con al menos 1 movimiento.

#### 3-Pasos para realizar la prueba:

- Abrir la aplicación y navegar hasta la pantalla de entrenamiento.

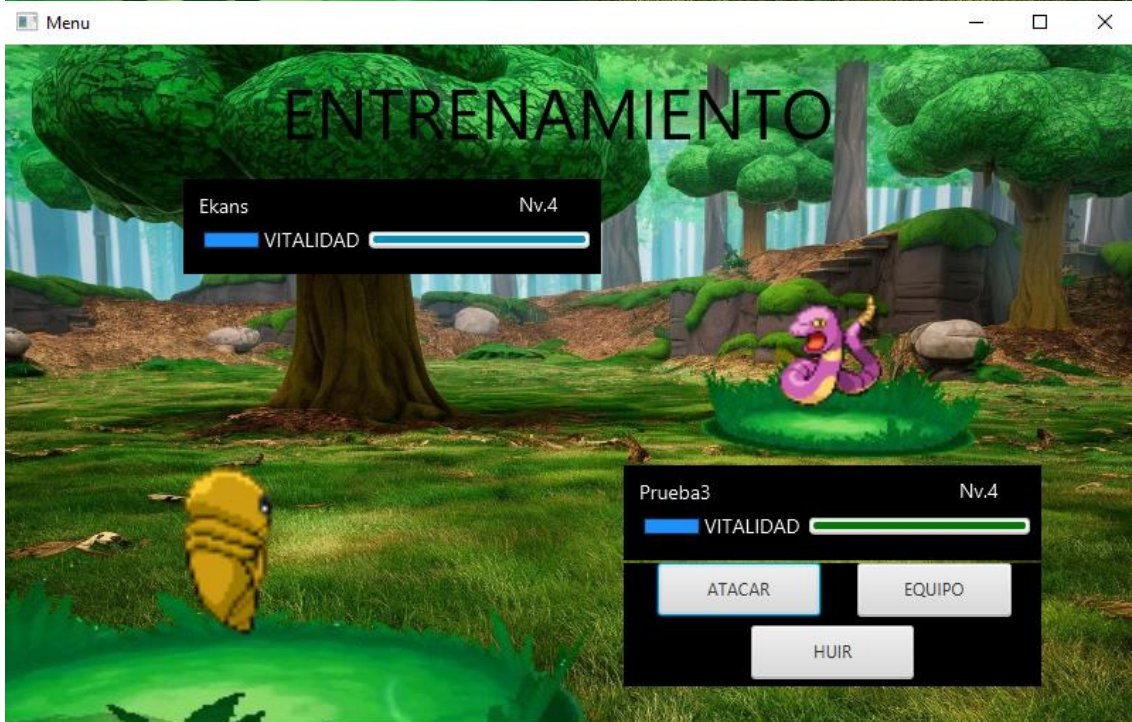
- Derrotar al pokemon generado por el sistema.
- Darle a “Seguir Entrenando” del panel emergente.

#### 4-Resultado esperado:

Tras derrotar el pokemon, tiene que salir un panel emergente preguntando si se quiere continuar con el entrenamiento junto con los botones “continuar entrenamiento” y “volver al menú principal”. Al pulsar continuar entrenamiento, tiene que generar otro pokemon de forma aleatoria con la vida al máximo y con un nivel entre 1 y 7 (+-3 niveles de la media del equipo del jugador).

#### 5-Resultado de la prueba:

Tras derrotar al pokemon, sale el panel y al pulsar el botón para seguir entrenando, se genera otro pokemon.



## 6. CASOS DE PRUEBA PARA LA PANTALLA DE MENÚ PRINCIPAL

### 6.1. Caso de prueba para navegación en la pantalla principal

#### 1-Objetivos:

Comprobar que la pantalla principal funciona como un hub que permite la navegación a las diferentes funcionalidades del juego.

#### 2-Precondiciones:

- El usuario ha iniciado sesión correctamente.

#### 3-Pasos para realizar la prueba:

- Abrir la aplicación y acceder a la pantalla principal.
- Hacer clic en cada uno de los botones: Combate, Entrenamiento, Captura y Equipo.
- Hacer clic en los botones de volver al menú de cada una de las pantallas.

#### 4-Resultado esperado:

Al pulsar los botones mencionados, tiene que llevar a sus pantallas y estas iniciarse correctamente. Al pulsar el botón de volver al menú, se tiene que abrir el menú satisfactoriamente.

Tendría que poder ocurrir en una misma sesión de forma fluida la entrada y salida de todas las pantallas.

#### 5-Resultado de la prueba:

Al pulsar todos los botones del menú, estos funcionan perfectamente y se puede navegar fluidamente entre las distintas pantallas.