

ID	Tester	Rol	Descripción escenario de prueba	Resultado obtenido	🔗 Funcionamiento	Incidencia asociada
UAT-001	Francisco	Productor Primario	Crear lote de de botellas	Creación exitosa	Correcto	
UAT-002	Francisco	Productor Primario	Ver detalle de lote	Visualización exitosa	Correcto	
UAT-003	Francisco	Productor Primario	Vender parte del lote	Venta exitosa	Correcto	
UAT-004	Francisco	Productor Primario	Recibir material reciclado	Recepción exitosa	Correcto	
UAT-005	Luciano	Productor Primario	Crear lote de material con datos básicos	Lote creado correctamente	Correcto	
UAT-006	Luciano	Productor Primario	Ver detalle de lote creado	Se muestran los detalles tal cual fueron ingresados	Correcto	
UAT-007	Luciano	Productor Primario	Editar detalles del lote creado	Los detalles editados se actualizan correctamente	Correcto	
UAT-008	Luciano	Productor Primario	Vender lote a un productor secundario	Se resta la cantidad vendida en la pantalla	Correcto	
UAT-009	Luciano	Productor Primario	Reciclar cantidad de botellas determinada		Correcto	
UAT-010	Luciano	Productor Primario	Vista de seguimiento del lote base	Se muestra la cadena de seguimiento del pructo	Correcto	
UAT-011	Luciano	Productor Primario	Actualización de cantidad luego de una venta rechazada	No se modifica la cantidad disponible en la tabla, pero al momento de hacer otra venta de una cantidad menor a la disponible recibo un error indicando que no puedo vender más cantidad de la disponible.	Incorrecto	SCRUM-52
UAT-012	Facundo	Productor Secundario	Pude vender un lote con "27." botellas. La cantidad de botellas restantes se restaron correctamente. Esto se consiguio pegando un texto que contenia la letra 'e' entre medio de muchos numeros. Al borrar un par de numeros por alguna razon se genero un '.' el cual colocado al final de un permite realizar la venta. La imagen de abajo muestra los valores que se generaron al copiar y pegar cosas y borrar algunas aunque al intentar vender la cantidad "2.3571724959499 e+51" por suerte devuelve error	Transaccion exitosa	Incorrecto	SCRUM-51
UAT-013	Yeumen	Productor Secundario	Venta de 20 botellas a un consumidor	Venta completada exitosamente. Los productos seleccionados ya estan en propiedad del comprador	Correcto	
UAT-014	Yeumen	Productor Secundario	Reciclaje de 20 botellas	Envases enviados para reciclaje correctamente	Correcto	
UAT-015	Yeumen	Productor Secundario	Venta de más botellas de las que poseo en el inventario	No puedes vender más botellas de las que tienes disponible en tu lote	Correcto	
UAT-016	Yeumen	Productor Secundario	Reciclar más botellas de las que poseo en el inventario	No puedes reciclar más botellas de las que tienes disponible en tu lote	Correcto	
UAT-017	Yeumen	Productor Secundario	Colocar el correo para una venta correctamente, luego borrar algun caracter y volverlo a colocar correctamente para luego vender	Este campo es obligatorio (no reconoce el correo el cual es correcto)	Incorrecto	SCRUM-46
UAT-018	Yeumen	Productor Secundario	Seguimiento completo del producto	-	Correcto	
UAT-019	Yeumen	Productor Secundario	Rechazar un lote	Se ha rechazado correctamente el lote de envases	Correcto	
UAT-020	Yeumen	Productor Secundario	Modificar código de un lote	Código de seguimiento actualizado correctamente	Correcto	
UAT-021	Yeumen	Productor Secundario	Eliminar código de un lote	Código de seguimiento eliminado correctamente	Correcto	
UAT-022	Lucas	Productor Secundario	Refrescar dashboard para que aparezcan nuevos datos	Datos botellas recibidos	Correcto	
UAT-023	Lucas	Productor Secundario	Apreté vender	Vender botellas	Correcto	
UAT-024	Lucas	Productor Secundario	Apreté ver detalle	Ver detalles lote botellas	Correcto	
UAT-025	Lucas	Productor Secundario	Reciclé 2 botellas apretando reciclar	Cantidad total disminuye	Correcto	
UAT-026	Lucas	Productor Secundario	Intenté reciclar y vender más botellas de las que tenia	Error cantidad más grande de la maxima	Correcto	
UAT-027	Lucas	Productor Secundario	Busqué las botellas que taguie con BRUH en lote producto	Funciona seguimiento lote producto	Correcto	
UAT-028	Lucas	Productor Secundario	Busque envase con ID 4	Funciona seguimiento lote base	Correcto	
UAT-029	Micaela	Consumidor	Hacer login con correo <b>no</b> asignado	Login no exitoso	Correcto	
UAT-030	Micaela	Consumidor	Cambiar nombre del responsable a "MicaKil "	No exitoso	Incorrecto	SCRUM-47
UAT-031	Micaela	Consumidor	Cambiar nombre del responsable a "MicaKil_☆_+°\$°_+☆_+."	Exitoso	Correcto	
UAT-032	Micaela	Consumidor	Cancelar cierre sesión	Se cancela	Correcto	
UAT-033	Micaela	Consumidor	Cerrar sesión	Exitoso	Correcto	

UAT-034	Micaela	Consumidor	Tocar botón bandera en "Cerrar Sesión". Comentario: Quizás no es un botón.	No se puede. No es un botón	Correcto	
UAT-035	Micaela	Consumidor	Cambiar nombre de usuario a Estudiante Tester 11 + ☆ + * 9 * + ☆ +	Se puede	Correcto	
UAT-036	Micaela	Consumidor	Cambiar nombre de usuario a Estudiante Tester 11	No se puede	Incorrecto	SCRUM-47
UAT-037	Micaela	Consumidor	Buscar código existente "uncu123"	Se encuentra	Correcto	
UAT-038	Micaela	Consumidor	Reciclar "uncu123"	Se recicla	Correcto	
UAT-039	Micaela	Consumidor	Cancelar reciclar	Se cancela	Correcto	
UAT-040	Micaela	Consumidor	Reciclar con el mismo código de seguimiento a un mismo reciclador. // No volvió a pasar	Error	Incorrecto	Desestimado. No se pudo reproducir
UAT-041	Micaela	Consumidor	Eliminar botella no reciclada	Error	Incorrecto	SCRUM-49
UAT-042	Micaela	Consumidor	Eliminar botella reciclada	Error genérico, no explica por qué falló	Incorrecto	SCRUM-49
UAT-043	Micaela	Consumidor	Cuando llegas al fin de la lista no se pueden ver las opciones :c	Error visual	Incorrecto	SCRUM-48
UAT-044	Agustín	Consumidor	Actualizar el perfil con datos verosímiles	Aactualización de perfil exitosa	Correcto	
UAT-045	Agustín	Consumidor	Reciclar dos botellas con mismo código de seguimiento con dos recicladores diferentes	Envío exitoso	Correcto	
UAT-046	Agustín	Consumidor	En seguimiento, buscar "Lote Producto" por código, elegir "Residuo" (con múltiples entradas de envases) y ver la información de dos o más envases reciclados.	Fallido. Luego de elegir un envase, no es posible volver atrás a menos que se busque el ID de "Lote Producto" nuevamente y se elija un nuevo envase.	Incorrecto	SCRUM-46
UAT-047	Agustín	Consumidor	En seguimiento, ver Información Adicional luego de elegir un ID de envase.	Información Adicional no puede verse a menos que se realice un zoom-out.	Incorrecto	SCRUM-46
UAT-048	Agustín	Consumidor	Eliminar una botella de la lista de "Botellas Recicladas" cuando un reciclador ya hizo algo con esa botella (en teoría, no debe eliminarse)	Exitoso, pero se mostró un pop-up con el mensaje "Ocurrió un error..." en lugar de mostrar "Botella ya reciclada" o similar. El mensaje no es descriptivo.	Incorrecto	SCRUM-49
UAT-049	Agustín	Consumidor	Eliminar una botella de la lista de "Botellas Recicladas" cuando un reciclador NO hizo NADA con esa botella (en teoría, debe eliminarse)	Fallido.	Incorrecto	SCRUM-49
UAT-050	Andrés	Reciclador	Buscar botellas en pantalla de envases	Detalle del lote	Correcto	
UAT-051	Andrés	Reciclador	Cambio rápido entre tabs de disponibles y recicladas	Queda pegado el estado anterior	Incorrecto	SCRUM-50
UAT-052	Andrés	Reciclador	Crear Lote con una botella	Creación correcta	Correcto	
UAT-053	Andrés	Reciclador	Crear lote con todas las botellas	Creación correcta	Correcto	
UAT-054	Andrés	Reciclador	Ver detalle de envases	Muestra el buscador	Incorrecto	SCRUM-45
UAT-055	Andrés	Reciclador	Cerrar modal de creación	La tabla aparece vacía	Incorrecto	SCRUM-34
UAT-056	Andrés	Reciclador	Ver seguimiento	Aparecen todas las partes de la cadena	Correcto	
UAT-057	Andrés	Reciclador	Vender material reciclado	el lote pasa a estado vendido	Correcto	
UAT-058	Andrés	Reciclador	Actualizar datos de usuario	Los datos se actualizan correctamente	Correcto	
UAT-059	Andrés	Reciclador	inyección SQL	No deja pasar	Correcto	
UAT-060	Andrés	Reciclador	eliminar lote	eliminado correctamente	Correcto	
UAT-061	Lucía	Reciclador	Crear un lote	Creación correcta	Correcto	
UAT-062	Lucía	Reciclador	Tabla de seguimiento	Muestra los datos	Correcto	
UAT-063	Lucía	Reciclador	Asignar lote	Asignación correcta	Correcto	