Test case 1: Colocar barcos en el tablero

Escenario 1: Test opción colocar barco dentro de rango

Test	Case ID	TC1_001						
Desc	cription	Test opción coloca	r barco	dentro de ran	go			
Mod	ule							
Prep	ared By	Pol Miranda	Date	Prepared	11/12/2019			
Revi	ewed / Updated		Date	Reviewed				
Test	ed By		Date	Tested				
			Test /	Activities				
SI. No.	Step De	scription		Expe	cted Results		Actual Results	
1	Iniciar juego		Se muestra el tablero de juego para empezar a colocar los barcos					
2	Introducir un barco unas coordenadas			Un barco de 5 posiciones es colocado en el tablero				
3		oducir un barco de 4 casillas en Un			Un barco de 4 posiciones es colocado en el tablero			
4	Introducir un barco unas coordenadas	o de 3 casillas en		Un barco de 3 posiciones es colocado en el tablero				
5	Introducir un barco unas coordenadas			Jn barco de 2 posiciones es colocado en el ablero				
			Test I	Data Sets				
	Data Type	Data Set 1		Data	Set 2	Data	Set 3	
Fila		0,4,5,7		0,7,9,4		9,8,1,3		
Colu	mna	A,B,D,F		A,J,C,E		D,B,H,A		
Vertical 0/Horizontal 1 1,1,0,0				0,0,1,1		1,1,0,1		
Test	Case Result							

Escenario 2: Test de opción colocar barco fuera de rango

Test Case ID TC1_002						
Desc	Description Test de opción colocar barco fuera de rango					
Mod	Module					
Prep	ared By	Pol Miranda	Date	11/12/2019		
			Prepared			
Revi	ewed / Updated		Date Reviewed			
Test	ed By		Date			
			Tested			
			Test Activit			
SI.	Step D	Description	Expe	ected Results	Actual Results	
No.						
1	Iniciar juego			el tablero de juego		
			para empezar a colocar los barcos			
2	Introducir un barco	de 5 casillas en una	Se muestra un mensaje de		No se muestra ningún	
	posición no válida		error y te vuelve a pedir que		mensaje de error pero te	
			introduzcas las coordenadas		vuelve a pedir las	
					coordenadas	
			Test Data S			
Data Type Data Set 1		D	ata Set 2	Data Set 3		
Fila 10		34		-4		
Columna M		K		R		
	cal 0/Horizontal 1	2	3		-6	
Test	Test Case Result					

Escenario 3: Test de opción colocar barco usando caracteres especiales

	Escenario 5. Test de opcion colocar barco disando caracteres especiales						
Test	Test Case ID TC1_003						
Desc	ription	Test de opción colocar	barco usand	o caracteres especia	les		
Module							
Prep	ared By	Pol Miranda	Date	13/12/2019			
			Prepared				
Revi	ewed / Updated		Date				
			Reviewed				
Test	ed By		Date				
			Tested				
	Test Activities						
SI.	Step D	Description	Expected Results		Actual Results		
No.							
1	Iniciar juego		Se muestra	el tablero de juego			
			para empezar a colocar los				
			barcos				
2	Introducir un barco	o de 5 casillas en una	Se muestra	un mensaje de	No se muestra ningún		
	posición no válida	utilizando caracteres	error y te vuelve a pedir que		mensaje de error pero te		
	especiales		introduzcas las coordenadas		vuelve a pedir las		
					coordenadas		
			Test Data S	ets			
	Data Type	Data Set 1	D	ata Set 2	Data Set 3		
Fila		jgdjbndfnvkjdfn	Jnd\$·VF		\$%\$/FFH		
Colui	mna	%/&DGFG&/	=)&/?(\$\$%		VFGDFB"%·%&\$%		
Verti	cal 0/Horizontal 1	%/\$&(%\$%/-%(%EHD·%7		/%&HJ&%&·		

Test Case Result	

Escenario 4: Test de opción colocar barco en una posición ya ocupada

Test	Case ID		TC1_004			
Desc	ription	Test de opción colocar	barco en una	a posición ya o	cupada	
Mod	ule					
Prep	ared By	Pol Miranda	Date	11/12/2019		
			Prepared			
Revi	ewed / Updated		Date			
Toot	ad Dv		Reviewed Date			
rest	ed By		Tested			
			Test Activi	ities		
SI.	Step	Description		ected Results		Actual Results
No.						
1	Iniciar juego		Se muestra el tablero de juego			
			para empezar a colocar los			
2	Introducir un hora	co de 5 casillas en una	barcos			
2	posición válida	to de 5 casillas en una	Un barco de 5 posiciones es colocado en el tablero			
3	Introducimos un l	parco de 4 casillas en	Se muestra un mensaje de		No se muestra ningún	
		ya ocupada por el	error y nos vuelve a pedir que		mensaje de error, el tablero	
	anterior barco				de juego desaparece pero de	
					vuelve a pedir que	
			Test Data S	Sate		introduzcas las coordenadas
Data Type Data Set 1			Set 2		Data Set 3	
	Data Type			1 OGL Z		Data Get G
Fila		0,0	4,5	9,6		
Colu		A,D	B,A		C,F	
	cal 0/Horizontal 1	1,1	0,1		1,0	
Test	Case Result					

Test Case 2: Jugar contra la IA

Escenario 1: Test introducir coordenadas válidas en la partida

Test	Case ID		TC2 001				
Desc	ription	Test introducir coorden	adas válidas	en la partida			
Mod	ule						
Prep	ared By	Pol Miranda	Date	13/12/2019			
			Prepared				
Revi	Reviewed / Updated		Date				
			Reviewed				
Test	Tested By		Date				
			Tested				
			Test Activi	ties			
SI.	Step	Description	Expected Results		Actual Results		
No.							
1	Iniciar juego		Se muestra el tablero de juego				
			para empezar a colocar los				
			barcos				

2			Los barcos son colocados en el		
	válidas		tablero		
3	Empieza la partio	da, introducimos	Se nos muestra el tablero		
	coordenadas válidas para disparar		actualizado con la casilla que		
			hemos abierto actualizada		
			Test Data Sets		
	Data Type Data Set 1		Data Set 2		Data Set 3
Columna D		D	A	G	
Fila	Fila 4		8	5	
Test	Test Case Result				

Escenario 2: Test introducir coordenadas no válidas en la partida

Test Case ID Description Test introducir coordenadas no válidas en la partida Module Prepared By Pol Miranda Date Prepared Reviewed / Updated Test ⊎ By Date Reviewed / Updated Date Reviewed Date Reviewed Date Reviewed Test Activities SI. Step Description Se muestra el tablero de juego para empezar a colocar los barcos Los barcos son colocados en el tablero 2 Introducir los barcos en posiciones válidas para disparar Bempieza la partida, introducimos coordenadas no válidas para disparar Se nos muestra un mensaje de error y nos vuelve a pedir las coordenadas Test Data Type Data Type Data Set 1 Data Set 2 Data Set 3 Columna Z T O Test Case Result Test Case Result		Escenario 2: Test introducir coordenadas no validas en la partida						
Module Prepared By Pol Miranda Date Prepared Prepared 13/12/2019 Reviewed / Updated Date Reviewed Pol Miranda Date Reviewed Test d By Date Tested Test Activities Si. No. Step Description Expected Results Actual Results 1 Iniciar juego Se muestra el tablero de juego para empezar a colocar los barcos son colocados en el tablero 2 Introducir los barcos en posiciones válidas Los barcos son colocados en el tablero 3 Empieza la partida, introducimos coordenadas no válidas para disparar Se nos muestra un mensaje de error y se pierde error y nos vuelve a pedir las coordenadas No se muestra ningún mensaje de error y se pierde el turno Test Data Sets Data Type Data Set 1 Data Set 2 Data Set 3 Columna Z T O Fila 90 -6 0	Test	Case ID	TC2_002					
Prepared By Pol Miranda Date Prepared Reviewed / Updated Date Reviewed Tested Tested By Date Tested Test Activities SI. No. Step Description Expected Results Actual Results 1 Iniciar juego Se muestra el tablero de juego para empezar a colocar los barcos Los barcos son colocados en el tablero 2 Introducir los barcos en posiciones válidas Los barcos son colocados en el tablero No se muestra ningún mensaje de error y nos vuelve a pedir las coordenadas No se muestra ningún mensaje de error y se pierde el turno Test Data Sets Data Type Data Set 1 Data Set 2 Data Set 3 Columna Z T O Fila 90 -6 0	Desc	scription Test introducir coordenadas no válidas en la partida						
Reviewed / Updated Date Reviewed	Mod	ule						
Tested By Date Reviewed	Prep	ared By	Pol Miranda	Date	13/12/2019			
Tested By Date Tested				Prepared				
Tested By Date Tested Test Activities SI. Step Description Expected Results Actual Results 1 Iniciar juego Se muestra el tablero de juego para empezar a colocar los barcos 2 Introducir los barcos en posiciones válidas Los barcos son colocados en el tablero 3 Empieza la partida, introducimos coordenadas no válidas para disparar Se nos muestra un mensaje de error y nos vuelve a pedir las coordenadas No se muestra ningún mensaje de el turno Test Data Sets Data Type Data Set 1 Data Set 2 Data Set 3 Columna Z T O Fila 90 -6 0	Revi	ewed / Updated		Date				
Tested Test Activities SI. Step Description Iniciar juego Introducir los barcos en posiciones válidas Empieza la partida, introducimos coordenadas no válidas para disparar Data Type Data Type Data Set 1 Tested Tested Tested Test Activities Expected Results Actual Results No se muestra el tablero de juego para empezar a colocar los barcos barcos Los barcos son colocados en el tablero Se nos muestra un mensaje de error y nos vuelve a pedir las coordenadas coordenadas Test Data Set 2 Data Set 3 Columna Z T O Fila O O				Reviewed				
Test Activities SI. Step Description Iniciar juego Introducir los barcos en posiciones válidas Empieza la partida, introducimos coordenadas no válidas para disparar Data Type Data Type Data Set 1 Test Activities Expected Results Actual Results No se muestra en posiciones tablero Se nos muestra un mensaje de error y se pierde el turno Test Data Sets Data Set 2 Data Set 3 Columna Z T O Fila 90 -6	Test	ed By		Date				
SI. No. Step Description Expected Results Actual Results Iniciar juego Se muestra el tablero de juego para empezar a colocar los barcos Los barcos son colocados en el tablero Se nos muestra un mensaje de error y nos vuelve a pedir las coordenadas no válidas para disparar Test Data Sets Data Type Data Set 1 Data Set 2 Data Set 3 Expected Results Actual Results				Tested				
No. 1 Iniciar juego Se muestra el tablero de juego para empezar a colocar los barcos 2 Introducir los barcos en posiciones válidas Los barcos son colocados en el tablero 3 Empieza la partida, introducimos coordenadas no válidas para disparar Se nos muestra un mensaje de error y nos vuelve a pedir las coordenadas No se muestra ningún mensaje de error y se pierde el turno Test Data Sets Data Type Data Set 1 Data Set 2 Data Set 3 Columna Z T O Fila 90 -6 0				Test Activi	ties			
1 Iniciar juego Se muestra el tablero de juego para empezar a colocar los barcos 2 Introducir los barcos en posiciones válidas Los barcos son colocados en el tablero 3 Empieza la partida, introducimos coordenadas no válidas para disparar Se nos muestra un mensaje de error y nos vuelve a pedir las coordenadas No se muestra ningún mensaje de error y se pierde el turno Test Data Sets Data Type Data Set 1 Data Set 2 Data Set 3 Columna Z T O Fila 90 -6 0	SI.	Step	Description	Expe	ected Results	Actual Results		
para empezar a colocar los barcos 2 Introducir los barcos en posiciones válidas 3 Empieza la partida, introducimos coordenadas no válidas para disparar Test Data Sets Data Type Data Set 1 Data Set 2 Data Set 3 Columna Z T O Fila para empezar a colocar los barcos barcos Los barcos son colocados en el tablero Se nos muestra un mensaje de error y se pierde el turno Test Data Set 2 Data Set 3 O O	No.							
barcos Introducir los barcos en posiciones válidas Empieza la partida, introducimos coordenadas no válidas para disparar Test Data Sets Data Type Data Set 1 Data Set 2 Columna Z T O Fila Data Set 2 Data Set 3 Data Set 3	1	Iniciar juego		Se muestra el tablero de juego				
2 Introducir los barcos en posiciones válidas 3 Empieza la partida, introducimos coordenadas no válidas para disparar Test Data Sets Data Type Data Set 1 Columna Z Introducir los barcos en posiciones tablero Se nos muestra un mensaje de error y se pierde error y nos vuelve a pedir las coordenadas Test Data Sets Data Set 2 Data Set 3 Columna Z T O Fila Data Set 2 Data Set 3 O O				para empezar a colocar los				
válidas tablero 3 Empieza la partida, introducimos coordenadas no válidas para disparar Se nos muestra un mensaje de error y nos vuelve a pedir las coordenadas No se muestra ningún mensaje de error y se pierde el turno Test Data Sets Data Type Data Set 1 Data Set 2 Data Set 3 Columna Z T O Fila 90 -6 0				barcos				
Se nos muestra un mensaje de error y se pierde error y nos vuelve a pedir las coordenadas no válidas para disparar Test Data Sets Data Type Data Set 1 Columna Z T O Fila Data Set 2 Data Set 3 O O	2	Introducir los bar	cos en posiciones	Los barcos son colocados en el				
coordenadas no válidas para disparar error y nos vuelve a pedir las coordenadas mensaje de error y se pierde el turno Test Data Sets Data Type Data Set 1 Data Set 2 Data Set 3 Columna Z T O Fila 90 -6 0		válidas		tablero				
coordenadas el turno Test Data Sets Data Type Data Set 1 Data Set 2 Data Set 3 Columna Z T O Fila 90 -6 0	3	Empieza la partid	la, introducimos	Se nos muestra un mensaje de				
Test Data Sets Data Type Data Set 1 Data Set 2 Data Set 3 Columna Z T O Fila 90 -6 0		coordenadas no	válidas para disparar	error y nos vuelve a pedir las		mensaje de error y se pierde		
Data Type Data Set 1 Data Set 2 Data Set 3 Columna Z T O Fila 90 -6 0				coordenadas		el turno		
Columna Z T O Fila 90 -6 0				Test Data S	Sets			
Fila 90 -6 0		Data Type Data Set 1		Data Set 2		Data Set 3		
	Colu	mna	Z	Т		0		
Test Case Result	Fila	Fila 90		-6		0		
	Test	Case Result				_		

Escenario 3: Test abrir una casilla que ya ha sido abierta

Test	Case ID	TC2_002					
Desc	Test abrir una casilla que ya ha sido abierta						
Mod	Module						
Prep	ared By	Pol Miranda	Date	13/12/2019			
			Prepared				
Revi	Reviewed / Updated		Date				
			Reviewed				
Test	Tested By		Date				
			Tested				
			Test Activi	ties			
SI.	Step	Description	Expected Results		Actual Results		
No.							
1	Iniciar juego		Se muestra el tablero de juego				
		para empezar a colocar los					
			barcos				
2	2 Introducir los barcos en posiciones		Los barcos son colocados en el				
	válidas		tablero				

3 Empieza la partida, introducimos coordenadas válidas para disparar			Se nos muestra el tablero actualizado con la casilla que hemos abierto actualizada		
4	4 Introducimos las mismas coordenadas que en el turno anterior		No cambia nada, el tablero no se actualiza y perdemos el turno		
			Test Data Sets		
	Data Type Data Set 1		Data Set 2	Data Set 3	
Colu	Columna D,D		G,G	A,A	
Fila	Fila 4,4		5,5	9,9	
Test	Test Case Result				

Escenario 4: Test tocar un barco

	L3CEIIai 10 4.	rest tocar un barco			
Test	Case ID			TC2_002	
DescriptionTest tocar un barco					
Mod	ule				
Prep	ared By	Pol Miranda	Date	13/12/2019	
			Prepared		
Revi	ewed / Updated		Date		
			Reviewed		
Test	ed By		Date		
			Tested		
			Test Activi	ties	
SI.	Step	Description	Expe	ected Results	Actual Results
No.					
1	Iniciar juego		Se muestra	el tablero de juego	
			para empezar a colocar los		
			barcos		
2	Introducir los bard	cos en posiciones	Los barcos son colocados en el		
	válidas		tablero		
3	Empieza la partid	a, introducimos	Se nos mue	estra el tablero	
	coordenadas váli	das para disparar y	actualizado con la casilla que		
	tocamos un barco		hemos abierto		
			Test Data S	Sets	
Data Type Data Set 1			Data Set 2	Data Set 3	
Colu	mna	D	Н		В
Fila	Fila 3		6 9		9
Test	Case Result				