

Test case 1: Colocar barcos en el tablero

Escenario 1: Test opción colocar barco dentro de rango

Test Case ID		TC1_001	
Description		Test opción colocar barco dentro de rango	
Module			
Prepared By		Pol Miranda	Date Prepared 11/12/2019
Reviewed / Updated			Date Reviewed
Tested By			Date Tested
Test Activities			
Sl. No.	Step Description	Expected Results	Actual Results
1	Iniciar juego	Se muestra el tablero de juego para empezar a colocar los barcos	
2	Introducir un barco de 5 casillas en unas coordenadas válidas	Un barco de 5 posiciones es colocado en el tablero	
3	Introducir un barco de 4 casillas en unas coordenadas válidas	Un barco de 4 posiciones es colocado en el tablero	
4	Introducir un barco de 3 casillas en unas coordenadas válidas	Un barco de 3 posiciones es colocado en el tablero	
5	Introducir un barco de 2 casillas en unas coordenadas válidas	Un barco de 2 posiciones es colocado en el tablero	
Test 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
Columna	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	
Description		Test de opción colocar barco fuera de rango	
Module			
Prepared By		Pol Miranda	Date Prepared 11/12/2019
Reviewed / Updated			Date Reviewed
Tested By			Date Tested
Test Activities			
Sl. No.	Step Description	Expected Results	Actual Results
1	Iniciar juego	Se muestra el tablero de juego para empezar a colocar los barcos	
2	Introducir un barco de 5 casillas en una posición no válida	Se muestra un mensaje de error y te vuelve a pedir que introduzcas las coordenadas	No se muestra ningún mensaje de error pero te vuelve a pedir las coordenadas
Test Data Sets			
Data Type	Data Set 1	Data Set 2	Data Set 3
Fila	10	34	-4
Columna	M	K	R
Vertical 0/Horizontal 1	2	3	-6
Test Case Result			

Escenario 3: Test de opción colocar barco usando caracteres especiales

Test Case ID		TC1_003	
Description		Test de opción colocar barco usando caracteres especiales	
Module			
Prepared By		Pol Miranda	Date Prepared 13/12/2019
Reviewed / Updated			Date Reviewed
Tested By			Date Tested
Test Activities			
Sl. No.	Step Description	Expected Results	Actual Results
1	Iniciar juego	Se muestra el tablero de juego para empezar a colocar los barcos	
2	Introducir un barco de 5 casillas en una posición no válida utilizando caracteres especiales	Se muestra un mensaje de error y te vuelve a pedir que introduzcas las coordenadas	No se muestra ningún mensaje de error pero te vuelve a pedir las coordenadas
Test Data Sets			
Data Type	Data Set 1	Data Set 2	Data Set 3
Fila	jgdjbndfnvkjdfn	Jnd\$·VF	\$%\$/FFH
Columna	%/&DGFG&/	=)&/?(\$\$%	VFGDFB"%·%&\$%
Vertical 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	
Description		Test de opción colocar barco en una posición ya ocupada	
Module			
Prepared By		Pol Miranda	Date Prepared 11/12/2019
Reviewed / Updated			Date Reviewed
Tested By			Date Tested
Test Activities			
Sl. No.	Step Description	Expected Results	Actual Results
1	Iniciar juego	Se muestra el tablero de juego para empezar a colocar los barcos	
2	Introducir un barco de 5 casillas en una posición válida	Un barco de 5 posiciones es colocado en el tablero	
3	Introducimos un barco de 4 casillas en una coordenada ya ocupada por el anterior barco	Se muestra un mensaje de error y nos vuelve a pedir que introduzcamos las coordenadas	No se muestra ningún mensaje de error, el tablero de juego desaparece pero de vuelve a pedir que introduzcas las coordenadas
Test Data Sets			
Data Type	Data Set 1	Data Set 2	Data Set 3
Fila	0,0	4,5	9,6
Columna	A,D	B,A	C,F
Vertical 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	
Description		Test introducir coordenadas válidas en la partida	
Module			
Prepared By		Pol Miranda	Date Prepared 13/12/2019
Reviewed / Updated			Date Reviewed
Tested By			Date Tested
Test Activities			
Sl. No.	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 válidas para disparar	Se nos muestra el tablero actualizado con la casilla que hemos abierto actualizada	
Test Data Sets			
Data Type	Data Set 1	Data Set 2	Data Set 3
Columna	D	A	G
Fila	4	8	5
Test Case Result			

Escenario 2: Test introducir coordenadas no válidas en la partida

Test Case ID	TC2_002		
Description	Test introducir coordenadas no válidas en la partida		
Module			
Prepared By	Pol Miranda	Date Prepared	13/12/2019
Reviewed / Updated		Date Reviewed	
Tested By		Date Tested	
Test Activities			
Sl. No.	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 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 Result			

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

Test Case ID	TC2_002		
Description	Test abrir una casilla que ya ha sido abierta		
Module			
Prepared By	Pol Miranda	Date Prepared	13/12/2019
Reviewed / Updated		Date Reviewed	
Tested By		Date Tested	
Test Activities			
Sl. No.	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 válidas para disparar	Se nos muestra el tablero actualizado con la casilla que hemos abierto actualizada	
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
Columna	D,D	G,G	A,A
Fila	4,4	5,5	9,9
Test Case Result			

Escenario 4: Test tocar un barco

Test Case ID		TC2_002	
Description		Test tocar un barco	
Module			
Prepared By		Pol Miranda	Date Prepared 13/12/2019
Reviewed / Updated			Date Reviewed
Tested By			Date Tested
Test Activities			
Sl. No.	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 válidas para disparar y tocamos un barco	Se nos muestra el tablero actualizado con la casilla que hemos abierto	
Test Data Sets			
Data Type	Data Set 1	Data Set 2	Data Set 3
Columna	D	H	B
Fila	3	6	9
Test Case Result			