**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 | | Fernando Pérez | Date Tested | |  | | |
| Test Activities | | | | | | | |
| **Sl. No.** | Step Description | | **Expected Results** | | | | **Actual Results** |
| 1 | Iniciar juego | | Por pantalla se muestra:  - “Diccionari de Joc”  -Tablero del juego  - “Coloca el vaixell amb 5 caselles  Posició inicial X(número):” | | | | … |
| 2 | Introducir <Fila> | | “Posició inicial Y(lletra):” | | | | … |
| 3 | Introducir <Columna> | | “Vaixell vertical (0) o horitzontal? (1):” | | | | … |
| 4 | Introducir <Orientación> | | Nos mostrará el tablero con el barco de 5 posiciones colocado.  “Coloca el vaixell amb 4 caselles  Posició inicial X(número):” | | | | … |
| 5 | Introducir <Fila> | | “Posició inicial Y(lletra):” | | | | … |
| 6 | Introducir <Columna> | | “Vaixell vertical (0) o horitzontal? (1):” | | | | … |
| 7 | Introducir <Orientación> | | Nos mostrará el tablero con el barco de 4 posiciones colocado.  “Coloca el vaixell amb 3 caselles  Posició inicial X(número):” | | | | … |
| 8 | Introducir <Fila> | | “Posició inicial Y(lletra):” | | | | … |
| 9 | Introducir <Columna> | | “Vaixell vertical (0) o horitzontal? (1):” | | | | … |
| 10 | Introducir <Orientación> | | Nos mostrará el tablero con el barco de 3 posiciones colocado.  “Coloca el vaixell amb 2 caselles  Posició inicial X(número):” | | | | … |
| 11 | Introducir <Fila> | | “Posició inicial Y(lletra):” | | | | … |
| 12 | Introducir <Columna> | | “Vaixell vertical (0) o horitzontal? (1):” | | | | … |
| 13 | Introducir <Orientación> | | Nos mostrará el tablero con el barco de 2 posiciones colocado y el tablero enemigo. | | | | … |
| 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] | |
| Orientación | | [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 | | Fernando Pérez | Date Tested |  | | | |
| Test Activities | | | | | | | |
| **Sl. No.** | Step Description | | **Expected Results** | | | **Actual Results** | |
| 1 | Iniciar juego | | Por pantalla se muestra:  - “Diccionari de Joc”  -Tablero del juego  - “Coloca el vaixell amb 5 caselles  Posició inicial X(número):” | | |  | |
| 2 | Introducir <Fila> | | Se muestra un mensaje de error y te vuelve a pedir que introduzcas la Fila | | | No se muestra ningún mensaje de error y te pide la siguiente coordenada.  “Posició inicial Y(lletra):” | |
| 3. | Introducir <Columna> | | Se muestra un mensaje de error y te vuelve a pedir que introduzcas la Columna | | | No se muestra ningún mensaje de error y te pide la orientación  “Vaixell vertical (0) o horitzontal? (1):” | |
| 4 | Introducir <Orientación> | | Se muestra un mensaje de error y te vuelve a pedir que introduzcas la Orientación | | | No se muestra ningún mensaje de error.  Se muestra lo mismo que en el paso. | |
| Test Data Sets | | | | | | | |
| Data Type | | Data Set 1 | Data Set 2 | | Data Set 3 | | Data set 4 |
| Fila | | 10 | 34 | | -4 | | -1 |
| Columna | | M | K | | R | | -A |
| Orientación | | 2 | 3 | | -6 | | 0 |
| 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 | | Fernando Pérez | 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 | | Por pantalla se muestra:  - “Diccionari de Joc”  -Tablero del juego  - “Coloca el vaixell amb 5 caselles  Posició inicial X(número):” | | | … | |
| 2 | Introducir <Fila> | | Se muestra un mensaje de error y te vuelve a pedir que introduzcas la Fila | | | No se muestra ningún mensaje de error y te pide la siguiente coordenada.  “Posició inicial Y(lletra):” | |
| 3 | Introducir <Columna> | | Se muestra un mensaje de error y te vuelve a pedir que introduzcas la Columna | | | No se muestra ningún mensaje de error y te pide la siguiente coordenada.  “Vaixell vertical (0) o horitzontal? (1):” | |
| 4 | Introducir <Orientación> | | Se muestra un mensaje de error y te vuelve a pedir que introduzcas la Orientación | | | Vuelve al estado del paso 2 | |
| Test Data Sets | | | | | | | |
| Data Type | | Data Set 1 | Data Set 2 | | Data Set 3 | | Data Set 4 |
| Fila | | 1,3445 | -0,3 | | .35 | | “0” |
| Columna | | % | = | | 56 | | “A” |
| Orientación | | \n | ‘ ’ | | / | | “1” |
| 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 | | Fernando Pérez | Date Tested |  | | | |
| Test Activities | | | | | | | |
| **Sl. No.** | Step Description | | **Expected Results** | | | **Actual Results** | |
| 1 | Iniciar juego | | Por pantalla se muestra:  - “Diccionari de Joc”  -Tablero del juego  - “Coloca el vaixell amb 5 caselles  Posició inicial X(número):” | | |  | |
| 2 | Introducir <Fila> | | “Posició inicial Y(lletra):” | | | … | |
| 3 | Introducir <Columna> | | “Vaixell vertical (0) o horitzontal? (1):” | | | … | |
| 4 | Introducir < Orientación > | | Nos mostrará el tablero con el barco de 5 posiciones colocado.  “Coloca el vaixell amb 4 caselles  Posició inicial X(número):” | | |  | |
| 5 | Introducir <Fila> | | “Posició inicial Y(lletra):” | | |  | |
| 6 | Introducir <Columna> | | El programa enseña un mensaje de error ya que detecta una colisión entre barcos. | | | No detecta colisión y pide la orientación  “Vaixell vertical (0) o horitzontal? (1):” | |
| 7 | Introducir < Orientación > | | - “Coloca el vaixell amb 5 caselles  Posició inicial X(número):” | | | - “Coloca el vaixell amb 5 caselles  Posició inicial X(número):” | |
| 8 | Salir de la aplicación. | |  | | |  | |
| Test Data Sets | | | | | | | |
| Data Type | | Data Set 1 | Data Set 2 | | Data Set 3 | | Data set 4 |
| Fila | | [0,0] | [4,5] | | [9,6] | | [2,3] |
| Columna | | [A, D] | [B, A] | | [C, F] | | [H, H] |
| Orientación | | [1,1] | [0,1] | | [1,0] | | [0,1] |
| Test Case Result | | |  | | | | |

**Jugar contra la IA**

Escenario 5: Test introducir coordenadas válidas en la partida

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Test Case ID | | TC2\_001 | | | | | |
| Description | | Test introducir coordenadas válidas en la partida | | | | | |
| Module | |  | | | | | |
| Prepared By | | Fernando Pérez | Date Prepared | 13/12/2019 | | | |
| Reviewed / Updated | |  | Date Reviewed |  | | | |
| Tested By | |  | Date Tested |  | | | |
| Test Activities | | | | | | | |
| **Sl. No.** | Step Description | | **Expected Results** | | | **Actual Results** | |
| 1 | Realizar el TC1\_001 para poder tener los barcos colocados y comenzar a jugar contra la IA | | “És el teu torn d'atac, selecciona les coordenades per disparar:  Coordenada y: (lletra)” | | |  | |
| 2 | Introducir <Columna> | | “Coordenada x: (número)” | | |  | |
| 3 | Introducir <Fila> | | 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 | | Data Set 4 |
| Columna | | D | A | | G | | B |
| Fila | | 4 | 8 | | 5 | | 0 |
| Test Case Result | | |  | | | | |

Escenario 6: 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 | | Fernando Pérez | Date Tested |  | | | |
| Test Activities | | | | | | | |
| **Sl. No.** | Step Description | | **Expected Results** | | | **Actual Results** | |
| 1 | Realizar el TC1\_001 para poder tener los barcos colocados y comenzar a jugar contra la IA | | “És el teu torn d'atac, selecciona les coordenades per disparar:  Coordenada y: (lletra)” | | |  | |
| 2 | Introducir <Columna> | | “Coordenada x: (número)” | | |  | |
| 3 | Introducir <Fila> | | Se nos muestra un mensaje de error y nos vuelve a pedir las coordenadas | | | No muestra ningún mensaje de error y cuenta como un turno. Imprime el tablero del enemigo con nuestro ataque (en este caso no se actualizará ninguna casilla), después imprime nuestro tablero, para ver cómo ha quedado nuestros barcos tras el ataque de la IA y otra vez se imprime el tablero enemigo para volver a atacar. | |
| Test Data Sets | | | | | | | |
| Data Type | | Data Set 1 | Data Set 2 | | Data Set 3 | | Data Set 4 |
| Columna | | Z | T | | O | | -1 |
| Fila | | 90 | -6 | | 0 | | Ñ |
| Test Case Result | | |  | | | | |

Escenario 7: 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 | | Fernando Pérez | Date Prepared | 13/12/2019 | | | |
| Reviewed / Updated | |  | Date Reviewed |  | | | |
| Tested By | |  | Date Tested |  | | | |
| Test Activities | | | | | | | |
| **Sl. No.** | Step Description | | **Expected Results** | | | **Actual Results** | |
| 1 | Realizar el TC1\_001 para poder tener los barcos colocados y comenzar a jugar contra la IA | | “És el teu torn d'atac, selecciona les coordenades per disparar:  Coordenada y: (lletra)” | | |  | |
| 2 | Introducir <Columna> | | “Coordenada x: (número)” | | |  | |
| 3 | Introducir <Fila> | | Nos muestra el tablero con el ataque realizado. | | |  | |
| 4 | Introducir <Columna> | | “Coordenada x: (número)” | | |  | |
| 5 | Introducir <Fila> | | Nos avisa de estamos a punto de atacar a una casilla ya disparada. | | | Imprime el tablero del enemigo con nuestro ataque (en este caso no se actualizará ninguna casilla ya que la posición estaba ya descubierta), después imprime nuestro tablero, para ver cómo ha quedado nuestros barcos tras el ataque de la IA y otra vez se imprime el tablero enemigo para volver a atacar. | |
| Test Data Sets | | | | | | | |
| Data Type | | Data Set 1 | Data Set 2 | | Data Set 3 | | Data Set 4 |
| Columna | | [D, D] | [G, G] | | [A, A] | | [B, B] |
| Fila | | [4,4] | [5,5] | | [9,9] | | [1,1] |
| Test Case Result | | |  | | | | |

Escenario 8: Test tocar(atacar) 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 | Realizar el TC1\_001 para poder tener los barcos colocados y comenzar a jugar contra la IA | | “És el teu torn d'atac, selecciona les coordenades per disparar:  Coordenada y: (lletra)” | | |  | |
| 2 | Introducir <Columna> | | “Coordenada x: (número)” | | |  | |
| 3 | Introducir <Fila> | | Nos muestra el tablero con el ataque realizado. | | |  | |
| 4 | Volver al paso 2 y repetir todos los pasos (con inputs válidos) hasta tocar un barco. | | Nos muestra el tablero con todos nuestros ataques y una marca ‘x’ de tocado. | | |  | |
| Test Data Sets | | | | | | | |
| Data Type | | Data Set 1 | Data Set 2 | | Data Set 3 | | Data Set 4 |
| Columna | | [D…] | [H…] | | [B…] | | [A…] |
| Fila | | [3…] | [6…] | | [9…] | | [0…] |
| Test Case Result | | |  | | | | |