

Desarrollo Web Entorno Cliente

Actividad de Desarrollo - Pruebas unitarias

José Antonio Palacios Gil

Índice

Introducción de usuario con datos no válidos.....	3
Introducción de usuario inválido (el nombre no tiene más de 3 caracteres).....	3
Introducción de usuario inválido (Nombre cuyo primer carácter es un número)....	3
Introducción de usuario inválido y número de partidas inválido.....	3
Introducción de usuario correcto después de haber sido introducido incorrectamente.....	4
Introducción de usuario correctamente.....	4
Introducción de cantidad de partidas con datos no válidos.....	5
Introducción de número de partidas igual o inferior a 0.....	5
Introducción de número de partidas correctamente después de haberse introducido un valor incorrecto.....	5
Introducción de número de partidas correcto.....	5
Acceso a la aplicación con datos válidos.....	6
Seleccionar una de las opciones y jugar al menos 5 partidas.....	7
Seleccionar opción piedra.....	7
Seleccionar opción papel.....	7
Seleccionar opción tijera.....	8
Jugar 5 partidas.....	8
Pulsar el botón RESET y jugar al menos 3 partidas.....	11

Introducción de usuario con datos no válidos.

Los resultados de los diferentes intentos de introducción de datos tras pulsar el botón jugar son los siguientes:

Introducción de usuario inválido (el nombre no tiene más de 3 caracteres)

Se aplica fondo rojo sobre el campo del nombre del jugador, el campo del número de partidas permanece en blanco al ser correcto.



Piedra Papel Tijera

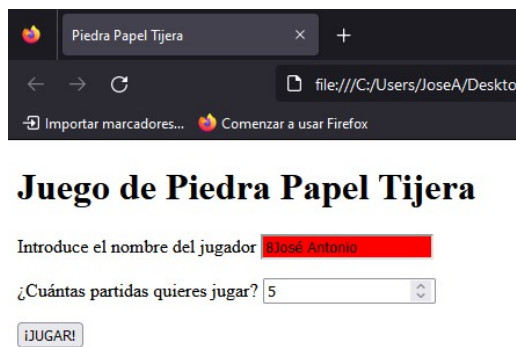
Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

¡JUGAR!

Introducción de usuario inválido (Nombre cuyo primer carácter es un número)

Se aplica fondo rojo sobre el campo del nombre del jugador, el campo del número de partidas permanece en blanco al ser correcto.



Piedra Papel Tijera

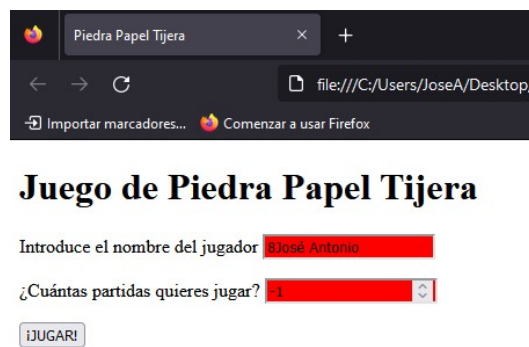
Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

¡JUGAR!

Introducción de usuario inválido y número de partidas inválido

Se aplica fondo rojo sobre los 2 campos



Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

¡JUGAR!

Introducción de usuario correcto después de haber sido introducido incorrectamente

El fondo rojo del campo usuario pasa de ser rojo a ser blanco



Piedra Papel Tijera

file:///C:/Users/JoseA/Desktop

Importar marcadores... Comenzar a usar Firefox

Juego de Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

¡JUGAR!

Introducción de usuario correctamente

El campo permanece en blanco



Piedra Papel Tijera

file:///C:/Users/JoseA/Desktop

Importar marcadores... Comenzar a usar Firefox

Juego de Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador

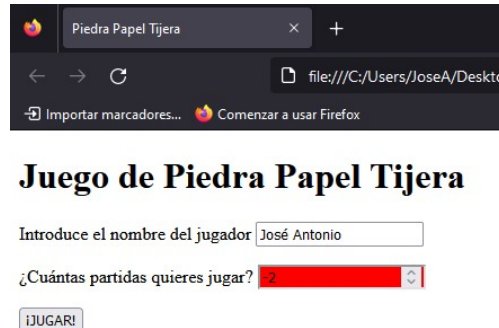
¿Cuántas partidas quieres jugar?

¡JUGAR!

Introducción de cantidad de partidas con datos no válidos.

Introducción de número de partidas igual o inferior a 0

Se aplica fondo rojo sobre el campo del número de partidas, el campo del nombre del jugador permanece en blanco al ser correcto



Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

¡JUGAR!

Introducción de número de partidas correctamente después de haberse introducido un valor incorrecto

El fondo rojo del campo número de partidas pasa de ser rojo a blanco



Piedra Papel Tijera

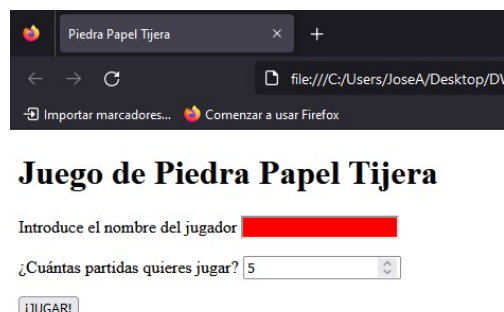
Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

¡JUGAR!

Introducción de número de partidas correcto.

El campo de número de partidas permanece en blanco



Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

¡JUGAR!

Acceso a la aplicación con datos válidos.

Al pulsar jugar, los campos de introducción de datos quedan deshabilitados y se actualiza el <h3> pasando de indicar “Jugando la partida 0 de 0” a indicar “Jugando la partida 0 de (número de partidas introducido)”.

En el caso probado se han seleccionado 5 partidas y se muestra “Jugando la partida 0 de 5”.



Seleccionar una de las opciones y jugar al menos 5 partidas.

Para jugar la partida hay que seleccionar entre 3 opciones representadas por un dibujo representativo:

Seleccionar opción *piedra*.

La opción “piedra” viene seleccionada por defecto al cargar la página. Pero en caso de ser seleccionada tras haber seleccionado otra, la opción aparece con el estilo de opción seleccionada, con un borde rojo y sin opacidad.

La opción que no estuviera seleccionada conserva su estilo de opción no seleccionada, mientras que aquella que estuviera seleccionada con anterioridad a “piedra” cambia su estilo al de opción no seleccionada.



Seleccionar opción *papel*.

En caso de seleccionar “papel”, la opción aparece con el estilo de opción seleccionada, con un borde rojo y sin opacidad.

La opción que no estuviera seleccionada conserva su estilo de opción no seleccionada, mientras que aquella que estuviera seleccionada con anterioridad a “papel” cambia su estilo al de opción no seleccionada.



Seleccionar opción tijera.

En caso de seleccionar tijera, la opción aparece con el estilo de opción seleccionada, con un borde rojo y sin opacidad.

La opción que no estuviera seleccionada conserva su estilo de opción no seleccionada, mientras que aquella que estuviera seleccionada con anterioridad a tijera cambia su estilo al de opción no seleccionada.



Jugar 5 partidas.

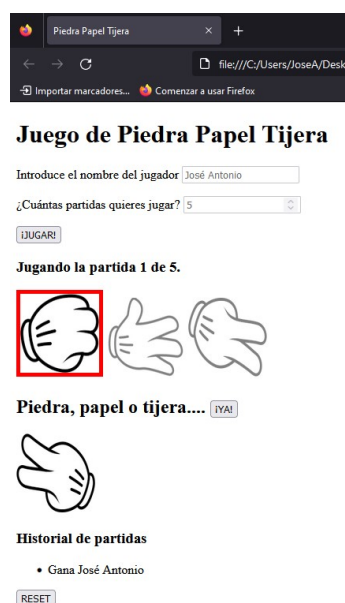
Cada partida se juega pulsando el botón “¡YA!” tras haber seleccionado una opción.

Al iniciar la primera partida la imagen por defecto de la máquina cambiará y mostrará la opción elegida por la máquina.

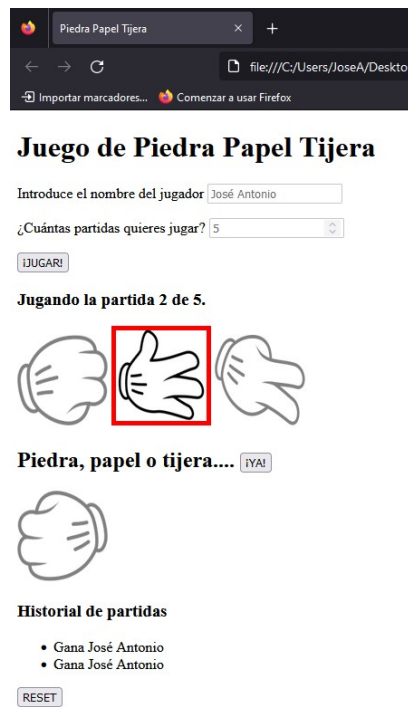
En las siguientes partidas, hasta terminar de jugar el número de partidas seleccionado, la opción elegida por la máquina cambiará la imagen únicamente desde su última elección, es decir, no se volverá a mostrar la imagen por defecto hasta que se reinicie la partida.

Tras cada partida se calcula y se muestra el resultado de la misma en el historial de partidas, el cual se va actualizando tras cada una de ellas

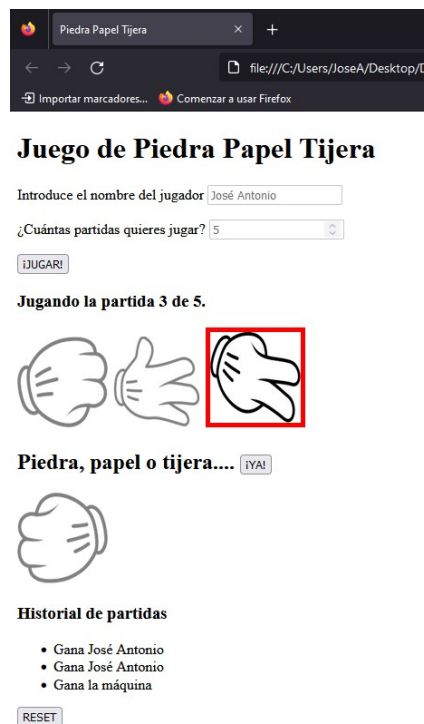
Partida 1



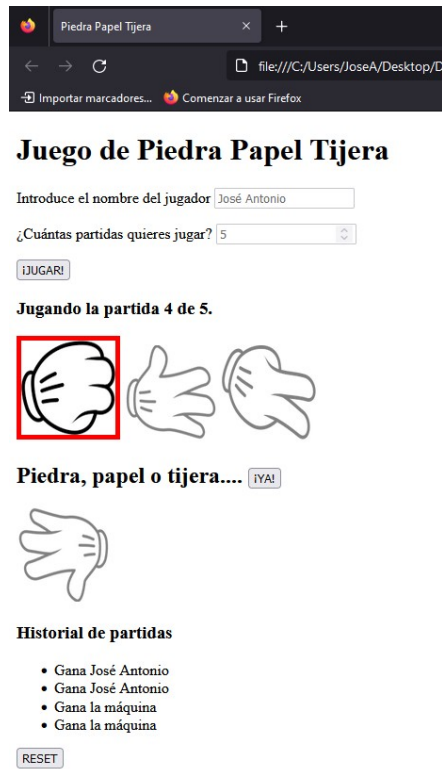
Partida 2



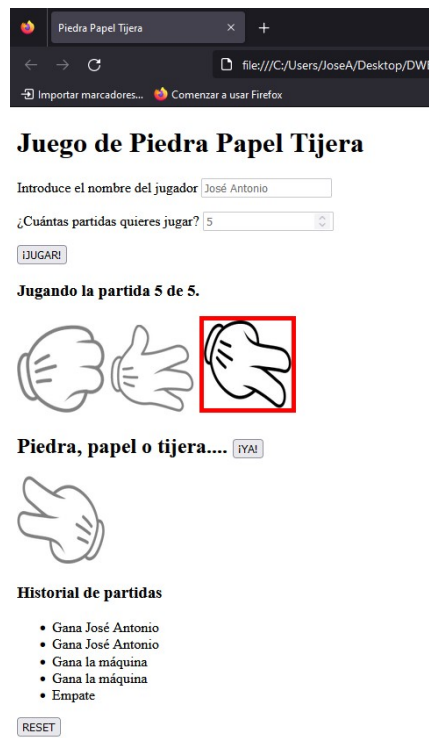
Partida 3



Partida 4



Partida 5



Pulsar el botón RESET y jugar al menos 3 partidas.

Al finalizar el número de partidas escogido y pulsar el botón RESET lo campos de introducción de datos vuelven a quedar habilitados, como nombre permanece el que se estaba utilizando y el número de partidas se actualiza a 0.

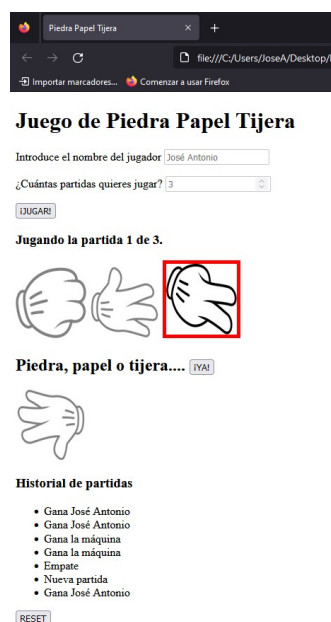
El `<h3>` que indica el número de partidas que se están jugando vuelve a indicar “Jugando la partida 0 de 0”.

El historial de partidas añade la actualización de “Nueva partida” tras el último resultado.



Al introducir nuevos datos y jugar 3 partidas el juego continúa con normalidad.

Partida 1



Partida 2



Partida 3

