

TEST DE INTEGRACIÓN TOP-DOWN

1. Comprobación del Registro

- Haz click en el botón de “Registrarse” entonces se te abrirá una pantalla de Registro
- En el espacio de Usuario escribe “Profesor”
- En el espacio de Contraseña introduce “ProfesorGonce”. A continuación haz click en el botón de “Registra”, como a la contraseña le falta un numero te saldrá una pantalla de error, Password Incorrecta : Falten Nombre/s
- En el espacio de Contraseña introduce “profesorg11”. A continuación haz click en el botón de “Registra”, como a la contraseña le falta una mayúscula te saldrá una pantalla de error, Password Incorrecta : Falten Majuscule/s
- En el espacio de Contraseña introduce “prof11”. A continuación haz click en el botón de “Registra”, como a la contraseña es muy corta te saldrá una pantalla de error, Password Incorrecta : Minim:8 caràcters, Maxim: 12
- En el espacio de Contraseña introduce “ProfesorG11”. A continuación haz click en el botón de “Registra” y esto te llevará a la pantalla anterior automaticamente

2. Comprobación del Log in

- Para ver que el Registro ha funcionado haz click en el botón de “Log in” entonces se te abrirá una pantalla de Log in.
- En el espacio de Usuario escribe “Profe” y en el de contraseña introduce “Profesor”. Te saltará un error, ya que el nombre de usuario no es correcto.
- En el espacio de Usuario escribe ahora “Profesor” y en el de contraseña introduce “ProfesorG11”. A continuación haz click en el botón de “Inicia Sesión” y esto te llevará a la pantalla siguiente automáticamente. Si esto pasa es que el Registro y LogIn funcionan correctamente.

3. Comprobación Jugar Partida Humano vs Humano

- En la pantalla de menú, aprieta el botón de “Jugar Partida” y en la siguiente pantalla escoge “Publicos”.
- A continuación aparece una pantalla para elegir el tipo de jugadores. Escoge la opción “Humano” en ambas.
- La siguiente pantalla pide diferentes características sobre el problema. Introduce “2” en el campo de Tema y selecciona “Facil” y “Blancas” en Dificultad y Empiezan respectivamente.

- En la siguiente pantalla te aparecerán todos los problemas con las características que has especificado anteriormente. En este caso problemas públicos, mate en 2, dificultad fácil, empiezan blancas. Escoge el problema con código 3.
- ¡Ahora ya puedes jugar! En la parte derecha se iniciará un cronómetro a 0, aparecerá el color al que le toca jugar, en este caso blanco. Debajo aparecen los turnos restantes, 3 ahora. Y, por último, aparece el historial, que muestra los movimientos ejecutados en esta partida. Por ahora está vacío. Moveremos ahora la torre blanca a A4. Para hacer eso, haz click una vez en la torre blanca y se iluminarán todas las casillas a las que puede ir. Haz click en la casilla A4. En este momento en el historial aparecerá el movimiento realizado, se habrá cambiado el color a negro y, por último, habrá disminuido en 1 los turnos restantes.
- Es turno de las negras. Comprueba clickando sobre una ficha blanca como no permite moverla, ya que no es su turno.
- Haz click sobre todas las fichas negras y verás que la única que puede realizar un movimiento es el alfil. Haz click ahora sobre el alfil negro y mata a la torre blanca. Ocurrirá lo mismo que en el movimiento anterior, se actualizarán los parámetros de la pantalla.
- Para acabar la partida, mueve el peon blanco a la casilla de encima. En este momento te aparecerá un mensaje informando que has ganado. ¡Felicidades!
- Cuando hagas click en aceptar te aparecerá el ranking del problema, tu puntuación en esta partida y tu mejor puntuación que has obtenido jugando a este problema.

4. Comprobación 2 Jugar Partida Humano vs Humano

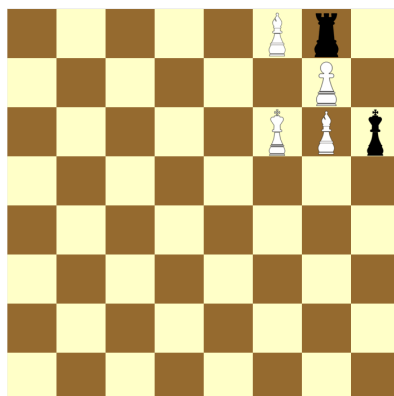
- Ahora comprobaremos que pasa si no se consigue el mate. Repite los 7 primeros pasos del apartado 3.
- Ahora cambiaremos el último movimiento de las blancas y moveremos el peon blanco a matar al alfil negro. Ahora no se ha conseguido el mate y, por tanto, saldrá un mensaje informando que nos hemos quedado sin movimientos.
- Al hacer click comprobarás que no te lleva a la pantalla de rankings, sino que te devuelve al menú principal.

5. Comprobación Editar Usuario

- Estando en el Menú Principal, haz click en el botón de Editar Usuario.
- En la pantalla aparecerá tu nombre de usuario actual: "Profesor" y tu contraseña: "ProfesorG11". Haz click en editar usuario.
- En el campo de texto escribe "Profesor" y haz click en "validar" y verás como salta un error, pues ahora mismo ya existe un usuario con ese nombre (tú). Haz click en Aceptar e introduce ahora "Profe" en el espacio y valida.
- Haz click en aceptar y verás como lo acepta y en la pantalla de editar usuario te saldrá tu nuevo username.
- Ahora modificaremos la contraseña. Haz click en modificar contraseña. Introduce "profe" como nueva contraseña y valida. Verás como no la acepta, ya que sigue la

misma validación que cuando nos registramos. Haz click en atrás y no modificaremos la contraseña.

6. Comprobación Crear Problema



- Crearemos el problema de la foto que hay encima.
- Haz click en “Crear Problema”. Verás como te aparece una plantilla que representa el tablero y en la derecha me aparecen todas las fichas, tanto blancas como negras. Ahora empezaremos a crear un problema. Haz click en el alfil blanco y a continuación haz click en la casilla donde aparece en la foto. Haz lo mismo con el resto de fichas, hasta que te quede un tablero idéntico al de la foto. Escoge el color Blanco y pon mate en 2.
- Haz click en validar y comprobaremos ahora que se ha creado correctamente
- Para hacer esta comprobación, haz click en jugar partida y pon los parámetros Privados, Humano Humano, blanco, fácil, mate en 2. Te aparecerá ahora para poder jugar.

7. Modificar Problema

- Vamos a modificar ahora el problema que acabamos de crear. Para ello haz click en Editar Problema.
- Ahora te aparece la pantalla para elegir tema, color y dificultad. Selecciona fácil y blancas e introduce un 2 en tema. Haz click en Aceptar y te aparecerán todos tus problemas privados con estas características. En este caso solamente el que acabamos de crear. Selecciónalo.
- Ahora aparecerá una pantalla con un tablero como el del problema que has seleccionado. Modificaremos este tablero. Haz click en Borra y después en el peon blanco, h Haz click en Borra y después en la torre negra, haz click en Borra y después en el alfil blanco de la primera fila. Pon ahora la torre negra en la posición donde estaba el peón blanco y un alfil blanco en la tercera fila, cuarta columna.
- Establece el mate en 1, empiezan blancas.
- Haz click en validar y ahora se te habrá eliminado el problema original y se ha guardado este en su lugar. Ahora comprobaremos que esto es cierto.

8. Compartir Problema

- Haz click en Compartir Problema y te aparecerá la pantalla de los filtros. Introduce mate en 3, empiezan blancas y dificultad facil. Verás como no hay ningún problema con estas características. Cambia mate en 3, por mate en 1.
- Selecciona el problema y haz click en compartir. Ahora se ha compartido el problema.
- Para comprobar que se ha realizado correctamente, vuelve a Compartir Problema y pon otra vez los filtros mate en 1, empiezan blancas y dificultad facil. Selecciona el Problema y haz click en Compartir. No te dejará, ya existe un publico con ese fen, se ha compartido antes correctamente.

9. Eliminar Problema

- Haz click en Eliminar Problema y te aparecerá la pantalla de los filtros. Introduce mate en 1, empiezan blancas y dificultad facil. Te aparecerá el problema.
- Selecciona el problema y haz click en eliminar. Se ha eliminado el problema.
- Para comprobar que ha funcionado, repite el primer paso de este apartado y verás como ya no hay problemas con estas características.