



Escuela Politécnica Nacional
Ingeniería de Software de Sistemas
Calidad de Software



Equipo: EvoLogic

Tema: Casos de prueba

CASOS DE PRUEBA

ID: P-001		Título: Verificar ordenamiento de objetos de menos a más pesado.			
Descripción: Asegurar que el paciente pueda ordenar objetos de menor a mayor peso correctamente.					
Procedimiento de prueba: <div><div>1.</div>Iniciar el juego.</div> <div><div>2.</div>Seleccionar un conjunto de objetos con pesos asignados.</div> <div><div>3.</div>Ordenar los objetos de menos pesado a más pesado.</div> <div><div>4.</div>Finalizar el ordenamiento.</div>					
Resultados esperados: <div><div>1.</div>El sistema debe mostrar una métrica final al completar correctamente el ordenamiento.</div> <div><div>2.</div>Si hay un error, debe mostrar un mensaje de retroalimentación visual para corregirlo.</div>					
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA					
Fecha: 12/03/2024 Responsable:		Resultados obtenidos: <div><div>•</div>El sistema muestra la métrica final correctamente.</div> <div><div>•</div>Retroalimentación visual clara para errores.</div>		Aprobado (X)	
Capturas: <div><div><div><div><div>Ordena los objetos del más liviano al más pesado.</div><div>Arrastra y suelta los objetos en el orden correcto.</div><div>Movimientos: 0</div><div>Tiempo: 00:10</div><div>Pausar</div><div><div><div>Globo0.02Kg</div><div>Tijeras0.2Kg</div><div>Cartera0.4Kg</div><div>Manzana0.15Kg</div><div>Plancha1.5Kg</div></div></div></div></div><div>Arrastra aquí las palabras<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div></div></div>					

Arrastra y suelta los objetos en el orden correcto.

Movimientos: 5

Tiempo: 00:26

Pausar

Arrastra aquí las palabras

Papel 0.01Kg	Corbata 0.08Kg	Calabaza 4.5Kg	Cortina 0.5Kg	Tijeras 0.2Kg
------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------	-------------------------

Arrastra y suelta los objetos en el orden correcto.

Movimientos: 4

Tiempo: 00:20

Pausar

Cobija
1.2Kg

Arrastra aquí las palabras

Globo 0.02Kg	Kiwi 0.1Kg	Almohada 0.4Kg	Zapato 0.8Kg	
------------------------	----------------------	--------------------------	------------------------	--

¡Felicidades!

Has ordenado correctamente

Total movimientos: 5

Tiempo de juego: 01:14

Ver registro de partidas

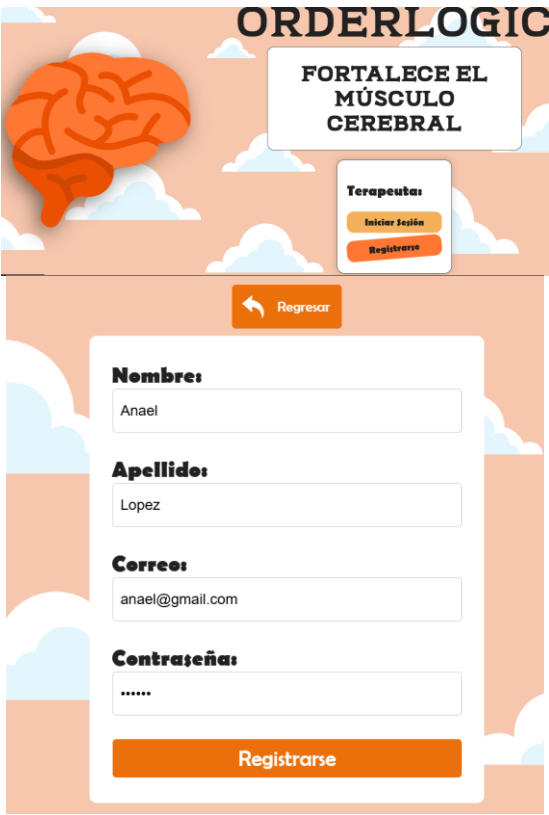
Guardar los datos de esta partida

Volver a seleccionar un paciente

Volver al tablero

ID: P-002	Título: Verificar registro de usuario (terapeuta).	
Descripción: Asegurar que un terapeuta pueda registrarse correctamente en el sistema.		
Procedimiento de prueba: <div><div>1.</div>Acceder a la página de registro.</div> <div><div>2.</div>Llenar todos los campos del formulario con datos válidos.</div> <div><div>3.</div>Presionar el botón de "Registrar".</div>		
Resultados esperados: <div><div>1.</div>El sistema debe almacenar los datos en la base de datos.</div> <div><div>2.</div>Debe mostrar un mensaje de confirmación de registro exitoso.</div>		
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA		
Fecha: 12/03/2024 Responsable:	Resultados obtenidos: <div><div>•</div>Los datos del terapeuta se almacenaron correctamente en la base de datos.</div> <div><div>•</div>Mensaje de confirmación mostrado exitosamente.</div>	Aprobado (X)

Capturas:



Registro de Terapeuta

 Regresar

Nombre:

anael

Apellido:

Lopez

Correo:

ana@gmail.com

Contraseña:

Registro exitoso. Redirigiendo a la
página de inicio de sesión...

Registrarse

ID: P-003		Título: Verificar validación de datos en el registro.	
Descripción: Asegurar que el sistema valide correctamente los datos ingresados antes de registrarlos.			
Procedimiento de prueba:			
<div>1. Acceder a la página de registro.</div> <div>2. Llenar el formulario con datos inválidos (e.g., correo sin formato correcto).</div> <div>3. Presionar el botón de "Registrar".</div>			
Resultados esperados:			
<div>1. El sistema debe mostrar mensajes claros de error indicando los campos inválidos.</div> <div>2. No debe permitir el registro hasta que se corrijan los datos.</div>			
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA			
Fecha: 12/03/2024		Resultados obtenidos:	
Responsable:		<div><div>Mensajes de error claros para los campos inválidos.</div><div>Registro no permitido hasta corregir datos.</div></div>	
		Aprobado (X)	
Capturas:			
<div><div><div><div>Nombre:</div><div>Ximena</div></div><div><div>Apellido:</div><div>Mora</div></div><div><div>Correo:</div><div>ximena@hotmail</div></div><div><div>Contraseña:</div><div>*****</div></div><div>Registrarse</div></div></div> <div><div>127.0.0.1:8081 says</div><div>Error al registrar: Firebase: Error (auth/invalid-email).</div><div>OK</div></div> <div><div><div>Nombre:</div><div>Ximena</div></div><div><div>Apellido:</div><div>Mora</div></div><div><div>Correo:</div><div>ximena@hotmail</div></div><div><div>Contraseña:</div><div>*****</div></div><div>Registrarse</div></div>			

ID: P-004		Título: Verificar retroalimentación ante errores en el ordenamiento	
Descripción: Asegurar que el sistema muestre retroalimentación cuando un paciente cometa un error al ordenar.			
Procedimiento de prueba: <div>1. Iniciar el juego.</div> <div>2. Mover un objeto al lugar incorrecto.</div> <div>3. Observar la retroalimentación del sistema.</div>			
Resultados esperados: <div>1. El sistema debe proporcionar retroalimentación visual indicando el error.</div> <div>2. Permitir que el paciente corrija el error sin reiniciar el juego.</div>			
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA			
Fecha: 12/06/2024 Responsable: Anael Molina		Resultados obtenidos: <div>• El sistema mostró retroalimentación visual clara y permitió correcciones</div>	Aprobado (X)
Capturas: <div><div><div><div>Ordena los objetos del más pesado al más liviano.</div><div>Arrastra y suelta los objetos en el orden correcto.</div><div>Movimientos: 0</div><div>Tiempo: 00:11</div><div>Pausar</div><div><div>Teléfono0.3Kg</div><div>Licuadora2.0Kg</div><div>Guitarra2.5Kg</div><div>Taza0.3Kg</div><div>Pincel0.05Kg</div></div><div>Arrastra aquí las palabras<div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div></div><div><div><div>Ordena los objetos del más pesado al más liviano.</div><div>Arrastra y suelta los objetos en el orden correcto.</div><div>Movimientos: 6</div><div>Tiempo: 00:51</div><div>Pausar</div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div>Arrastra aquí las palabras<div>Taza0.3Kg</div><div>Licuadora2.0Kg</div><div>Pincel0.05Kg</div><div>Teléfono0.3Kg</div><div>Guitarra2.5Kg</div></div></div></div></div>			

Ordena los objetos del más pesado al más liviano.

Arrastra y suelta los objetos en el orden correcto.

Movimientos: 9

Tiempo: 01:51

Pausar

				Taza 0.3Kg
--	--	--	--	---------------

Arrastra aquí las palabras

Guitarra
2.5Kg


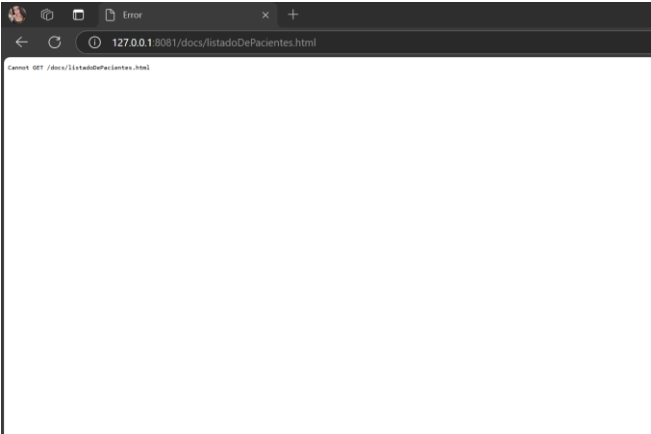
Licadora
2.0Kg

--

Teléfono
0.3Kg

Pincel
0.05Kg

ID: P-005		Título: Verificar estadísticas por paciente.																																											
Descripción:																																													
Asegurar que el terapeuta pueda visualizar las estadísticas específicas de cada paciente.																																													
Procedimiento de prueba:																																													
<div>1. Iniciar sesión como terapeuta.</div> <div>2. Acceder a la sección de estadísticas.</div> <div>3. Seleccionar un paciente.</div> <div>4. Observar las estadísticas mostradas.</div>																																													
Resultados esperados:																																													
<div>Las estadísticas deben corresponder al paciente seleccionado.</div> <div>No deben mostrarse datos de otros pacientes.</div> <div>Si el paciente no tiene estadísticas, debe aparecer el mensaje "Sin datos disponibles".</div>																																													
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA																																													
Fecha: 12/08/2024		Resultados obtenidos:																																											
Responsable: Anael Molina		<div><div>Mostrar estadísticas correctas del paciente seleccionado</div><div>No indico, "Sin datos disponibles" si no hay registros.</div></div>																																											
Aprobado (X)																																													
Capturas:																																													
<div><div><div><div><div>Saludos, Jaime</div><div><div><div>?</div><div>?</div><div>?</div></div><div><div>Selecciona una de las siguientes opciones:</div><div><div>Registrar cédula del paciente</div><div>Registrar como paciente</div></div></div></div></div><div><div>Regresar</div></div></div><div><div>Listado de Pacientes por Terapeuta</div><div>Selecciona la cédula del paciente o busca por su nombre o cédula.</div><div><div>Buscar por nombre o cédula</div></div><div><table><tr><th>Nombre</th><th>Apellido</th><th>Cédula</th><th>Edad</th></tr><tr><td>Ariel</td><td>Zambrano</td><td>1724640006</td><td>50</td></tr><tr><td>Lucero</td><td>Morales</td><td>1724641117</td><td>70</td></tr></table></div><div><div>Regresar</div></div></div><div><div>Datos del Paciente</div><div><div>Nombre: Ariel</div><div>Apellido: Zambrano</div><div>Edad: 50</div></div><div>Juegos Completados: 3</div><div><table><tr><th>#</th><th>Movimientos</th><th>Tiempo</th><th>Rango de Calidad</th><th>Número de Juego</th><th>Fecha</th></tr><tr><td>1</td><td>5</td><td>01:14</td><td>Excelente</td><td>Juego1 Asistido</td><td>12/6/2024</td></tr><tr><td>2</td><td>10</td><td>02:19</td><td>Regular</td><td>Juego2 Asistido</td><td>12/6/2024</td></tr><tr><td>3</td><td>10</td><td>02:19</td><td>Regular</td><td>Juego2 Asistido</td><td>12/6/2024</td></tr></table></div><div><div>Regresar</div></div></div><div><div>Datos del Paciente</div><div><div>Nombre: David</div><div>Apellido: Flores</div><div>Edad: 67</div></div><div>Juegos Completados: 0</div><div><table><tr><th>#</th><th>Movimientos</th><th>Tiempo</th><th>Rango de Calidad</th><th>Número de juego</th><th>Fecha</th></tr></table></div></div></div></div>				Nombre	Apellido	Cédula	Edad	Ariel	Zambrano	1724640006	50	Lucero	Morales	1724641117	70	#	Movimientos	Tiempo	Rango de Calidad	Número de Juego	Fecha	1	5	01:14	Excelente	Juego1 Asistido	12/6/2024	2	10	02:19	Regular	Juego2 Asistido	12/6/2024	3	10	02:19	Regular	Juego2 Asistido	12/6/2024	#	Movimientos	Tiempo	Rango de Calidad	Número de juego	Fecha
Nombre	Apellido	Cédula	Edad																																										
Ariel	Zambrano	1724640006	50																																										
Lucero	Morales	1724641117	70																																										
#	Movimientos	Tiempo	Rango de Calidad	Número de Juego	Fecha																																								
1	5	01:14	Excelente	Juego1 Asistido	12/6/2024																																								
2	10	02:19	Regular	Juego2 Asistido	12/6/2024																																								
3	10	02:19	Regular	Juego2 Asistido	12/6/2024																																								
#	Movimientos	Tiempo	Rango de Calidad	Número de juego	Fecha																																								

ID: P-006		Título: Validar errores de conexión en el registro.	
Descripción: Asegurar que el sistema maneje adecuadamente fallos en la conexión al intentar registrar usuarios.			
Procedimiento de prueba: <div>1. Acceder a la página de registro.</div> <div>2. Llenar el formulario correctamente.</div> <div>3. Simular una desconexión a la base de datos.</div> <div>4. Presionar el botón "Registrar".</div>			
Resultados esperados: <div>El sistema debe mostrar un mensaje de error indicando que no se pudo guardar la información debido a problemas de conexión.</div> <div>No debe perderse la información ingresada en el formulario.</div>			
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA			
Fecha: 11/06/2024 Responsable: Anael Molina		Resultados obtenidos: <div>Mensaje de error indicando problemas de conexión.</div> <div>No se pierden datos ingresados.</div>	Aprobado (X)
Capturas: <div><div></div><div></div></div>			

ID: P-007		Título: Verificar ordenamiento de objetos de más a menos pesado.	
Descripción: Asegurar que el paciente pueda ordenar objetos correctamente de mayor a menor peso.			
Procedimiento de prueba: <div>1. Iniciar el juego.</div> <div>2. Seleccionar un conjunto de objetos.</div> <div>3. Ordenar de mayor a menor peso.</div> <div>4. Finalizar el ordenamiento.</div>			
Resultados esperados: <div>Mostrar métrica final al completar.</div> <div>Retroalimentación visual para errores.</div>			
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA			
Fecha: 12/06/2024 Responsable: Anael Molina		Resultados obtenidos: <div>• Métrica final mostrada correctamente.</div> <div>• Retroalimentación visual clara para errores.</div>	Aprobado (X)
Capturas: <div><div><div><div>Ordena los objetos del más pesado al más liviano.</div><div>Arrastra y suelta los objetos en el orden correcto.</div><div>Movimientos: 0</div><div>Tiempo: 00:11</div><div>Pausar</div><div><div>Teléfono</div><div>0.3Kg</div><div>Licudora</div><div>2.0Kg</div><div>Guitarra</div><div>2.5Kg</div><div>Taza</div><div>0.3Kg</div><div>Pincel</div><div>0.05Kg</div></div><div>Arrastra aquí las palabras</div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div><div>Ordena los objetos del más pesado al más liviano.</div><div>Arrastra y suelta los objetos en el orden correcto.</div><div>Movimientos: 6</div><div>Tiempo: 00:51</div><div>Pausar</div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div>Arrastra aquí las palabras</div><div><div>Taza</div><div>0.3Kg</div><div>Licudora</div><div>2.0Kg</div><div>Pincel</div><div>0.05Kg</div><div>Teléfono</div><div>0.3Kg</div><div>Guitarra</div><div>2.5Kg</div></div></div></div></div></div>			

Ordena los objetos del más pesado al más liviano.

Arrastra y suelta los objetos en el orden correcto.

Movimientos: 9

Tiempo: 01:51

Pausar

				Taza 0.3Kg
--	--	--	--	---------------

Arrastra aquí las palabras

Guitarra
2.5Kg

Licadora
2.0Kg

--

Teléfono
0.3Kg

Pincel
0.05Kg

ID: P-008		Título: Verificar ordenamiento de palabras por longitud.	
Descripción: Asegurar que el paciente pueda ordenar palabras según su longitud.			
Procedimiento de prueba: <div>1. Iniciar el juego.</div> <div>2. Seleccionar un conjunto de palabras.</div> <div>3. Ordenar las palabras por longitud.</div> <div>4. Finalizar el ordenamiento.</div>			
Resultados esperados: <div>Mostrar métrica final al completar correctamente.</div> <div>Retroalimentación visual para errores.</div>			
EJECUCIONES DEL CASO DE PRUEBA			
Fecha: 12/06/2024 Responsable: Anael Molina		Resultados obtenidos: <div>Mostrar métrica final mostrada correctamente.</div> <div>Retroalimentación visual clara para errores.</div>	Aprobado (X)
Capturas: <div><div><div>Ordena los objetos por la palabra más corta a la más larga.</div><div>Arrastra y suelta los objetos en el orden correcto.</div><div>Movimientos: 0</div><div>Tiempo: 00:08</div><div>Pausar</div><div>SandíaCobijaFlautaCarteraZapato</div><div>Arrastra aquí las palabras</div></div><div><div>Ordena los objetos por la palabra más corta a la más larga.</div><div>Arrastra y suelta los objetos en el orden correcto.</div><div>Movimientos: 4</div><div>Tiempo: 00:23</div><div>Pausar</div><div>Guitarra</div><div>Arrastra aquí las palabras</div><div>PeraKiwiPapelAlfiler</div></div></div>			