

## PRUEBA QA

### Parte A

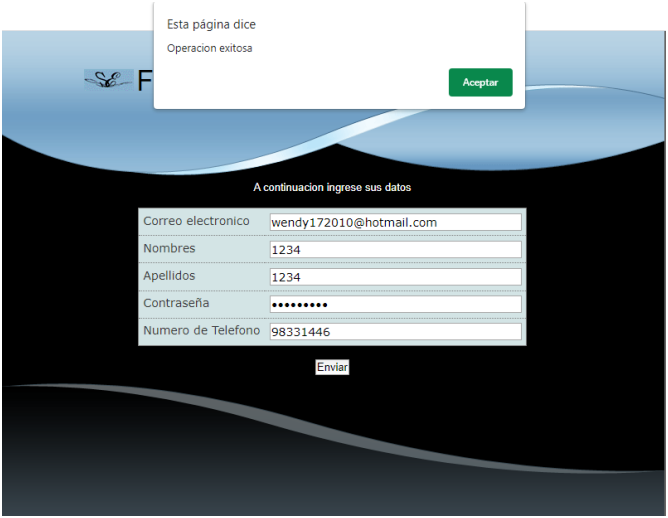
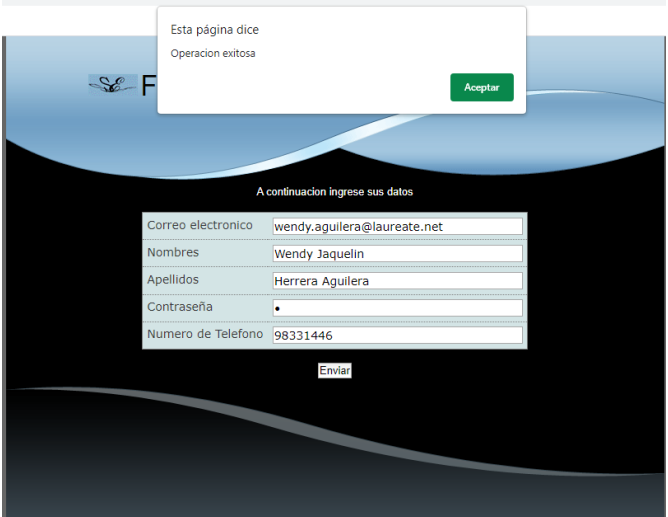
#### Set 1

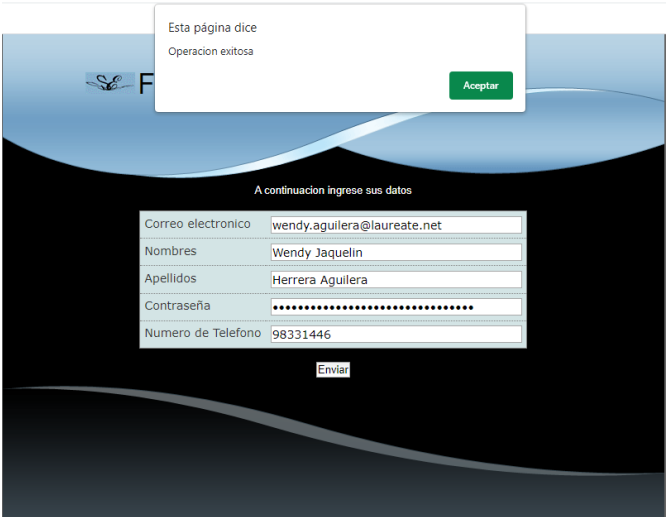
1. Cuando el usuario termina de completar el formulario debe habilitarse el botón "Enviar", en la imagen vemos lo contrario, donde no hay datos ingresados y el botón está habilitado.

The screenshot shows a web page titled 'Formulario de Registros'. Below the title, it says 'A continuación ingrese sus datos'. There are five input fields: 'Correo electronico', 'Nombres', 'Apellidos', 'Contraseña', and 'Numero de Telefono'. All fields are empty. Below the fields is a button labeled 'Enviar'. The button is not disabled, indicating it is enabled even without data.

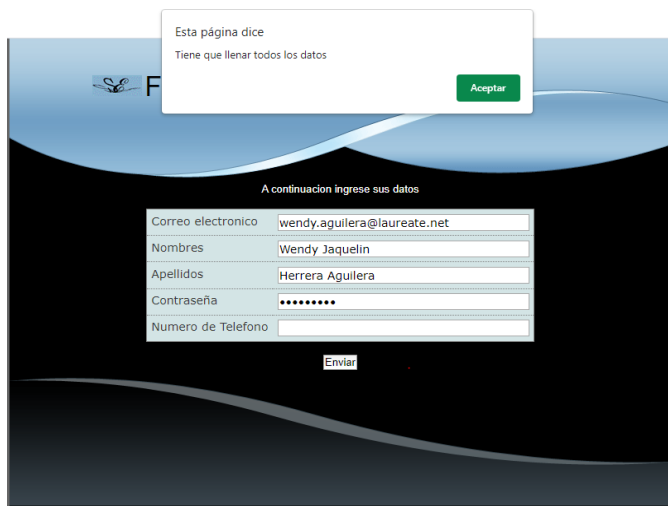
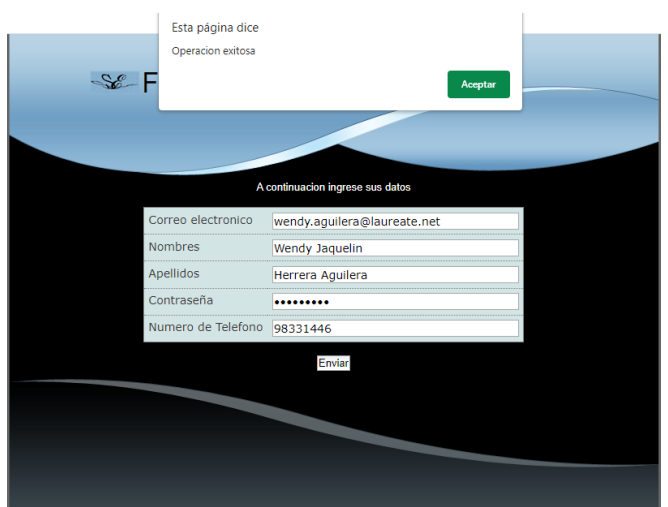
2. Los nombres y apellidos solo pueden contener letras y espacios. Sin embargo, si se ingresa símbolos o números en los campos mencionados y se guardan los datos en el formulario, la información se envía y muestra el mensaje "operación exitosa".

The screenshot shows the same 'Formulario de Registros' page, but now the input fields are filled with data: 'Correo electronico' is 'wendy172010@hotmail.com', 'Nombres' is 'Wendy Herrera@#\*', 'Apellidos' is 'Herrera Aguiler@\$%', 'Contraseña' is masked with dots, and 'Numero de Telefono' is '98331446'. The 'Enviar' button is still present. A modal dialog box is displayed over the form, titled 'This page says' with the message 'Operación exitosa' and an 'OK' button. The browser's address bar shows 'faps', 'G', 'FaS', 'Overview | G'.

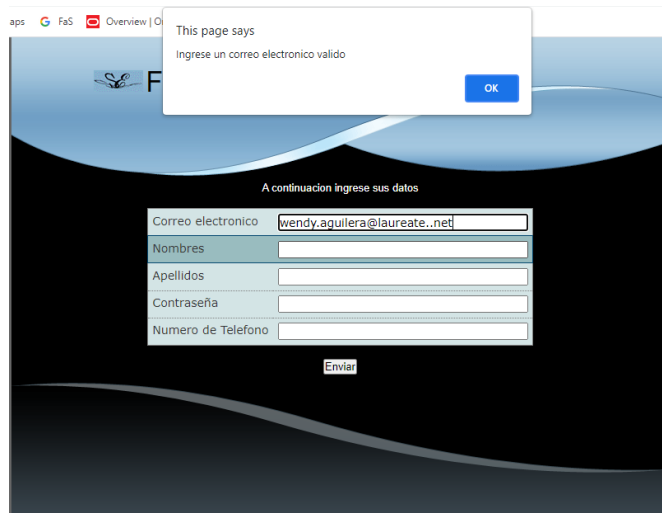
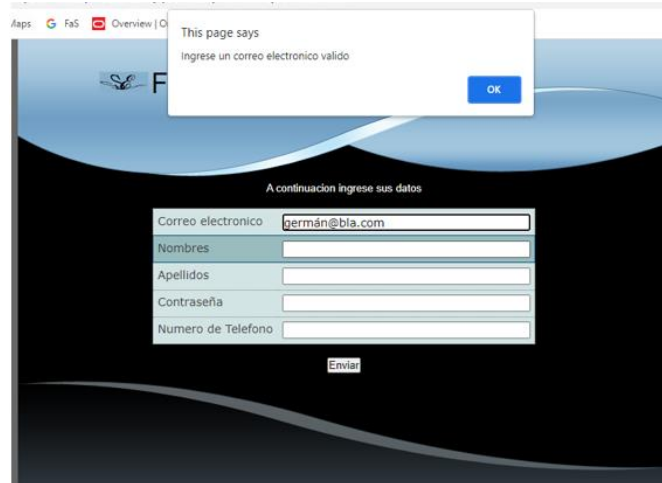
	 <p>Esta página dice Operacion exitosa</p> <p>A continuación ingrese sus datos</p> <table border="1"> <tr> <td>Correo electronico</td> <td>wendy172010@hotmail.com</td> </tr> <tr> <td>Nombres</td> <td>1234</td> </tr> <tr> <td>Apellidos</td> <td>1234</td> </tr> <tr> <td>Contraseña</td> <td>*****</td> </tr> <tr> <td>Numero de Telefono</td> <td>98331446</td> </tr> </table> <p>Enviar</p>	Correo electronico	wendy172010@hotmail.com	Nombres	1234	Apellidos	1234	Contraseña	*****	Numero de Telefono	98331446
Correo electronico	wendy172010@hotmail.com										
Nombres	1234										
Apellidos	1234										
Contraseña	*****										
Numero de Telefono	98331446										
<p>3. No existe una validación para el campo contraseña como ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mínimo 8 caracteres, al menos una letra y un número.</li> <li>• Mínimo 8 caracteres, al menos una letra, un número y un carácter especial.</li> <li>• Mínimo 8 caracteres, al menos una letra mayúscula, una letra minúscula y un número.</li> <li>• Mínimo 8 caracteres, al menos una letra mayúscula, una letra minúscula, un número y un carácter especial.</li> <li>• Mínimo ocho y máximo 10 caracteres, al menos una letra mayúscula, una letra minúscula, un número y un carácter especial.</li> </ul>	 <p>Esta página dice Operacion exitosa</p> <p>A continuación ingrese sus datos</p> <table border="1"> <tr> <td>Correo electronico</td> <td>wendy.aguilera@laureate.net</td> </tr> <tr> <td>Nombres</td> <td>Wendy Jaquelin</td> </tr> <tr> <td>Apellidos</td> <td>Herrera Aguilera</td> </tr> <tr> <td>Contraseña</td> <td>•</td> </tr> <tr> <td>Numero de Telefono</td> <td>98331446</td> </tr> </table> <p>Enviar</p>	Correo electronico	wendy.aguilera@laureate.net	Nombres	Wendy Jaquelin	Apellidos	Herrera Aguilera	Contraseña	•	Numero de Telefono	98331446
Correo electronico	wendy.aguilera@laureate.net										
Nombres	Wendy Jaquelin										
Apellidos	Herrera Aguilera										
Contraseña	•										
Numero de Telefono	98331446										

	
--	--

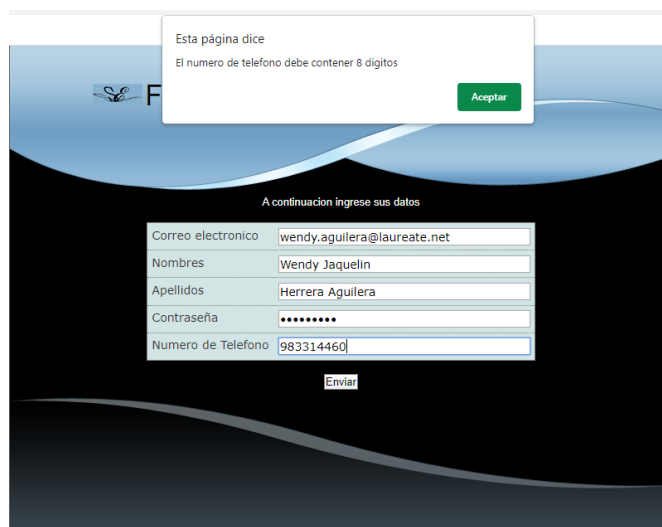
## VALIDACIONES QUE SE CUMPLEN

<p>1.El formulario no se envía si el formulario no está completo. El sistema muestra el mensaje “Tiene que llenar todos los datos”.</p>	
<p>2. Si en cada uno de los campos son ingresados con el tipo de dato adecuado y se da clic al botón Enviar. El sistema muestra el mensaje “Operación exitosa”</p>	

3. El usuario ingresa un correo electrónico y no cumple con el formato establecido.



4. El usuario ingresa un número de teléfono que contiene un mayor o menor número de dígitos establecidos. El sistema muestra "El número de teléfono debe contener 8 dígitos"



5. El usuario ingresa caracteres en el campo “Número de teléfono”. El sistema muestra “Solo se puede ingresar números”.

The screenshot shows a web page with a dark blue header and a light blue footer. A white modal box is displayed in the center, containing the text: "Esta página dice Solo se puede ingresar numeros" and a green "Aceptar" button. Below the modal, the registration form is visible. It has a title "A continuación ingrese sus datos" and five input fields: "Correo electronico" (wendy.aguilera@laureate.net), "Nombres" (Wendy Jaquelin), "Apellidos" (Herrera Aguilera), "Contraseña" (masked with dots), and "Numero de Telefono" (prueba). A green "Enviar" button is at the bottom of the form.

## SET 2

1. Los nombres y apellidos solo pueden contener letras y espacios. Sin embargo, si se ingresa símbolos o números en los campos mencionados y se guardan los datos en el formulario, la información se envía y se redirige a otra página mostrando el mensaje “Datos aceptados”.

### Ejemplo de Formulario

The screenshot shows a registration form titled "Favor llene los datos para completar el registro". It contains five input fields: "Nombre:" (1234), "Apellido:" (1234), "Teléfono:" (9833-1446) with a label "(###-####)" below it, "E-mail" (wendy.aguilera@laureate.n), and "Contraseña" (masked with dots). A green "Enviar Info" button is at the bottom left of the form.

2. El Patrón del campo teléfono no están comprensible para el usuario.

### Ejemplo de Formulario

**Favor llene los datos para completar el registro**

Nombre:

Apellido:

Teléfono:  Coincida con el  
(###-###) patron

E-mail  Este campo es  
requerido.

Contraseña  Este campo es  
requerido.

3. No Existe un límite de dígitos para el campo "teléfono".

### Ejemplo de Formulario

**Favor llene los datos para completar el registro**

Nombre:

Apellido:

Teléfono:   
(###-###)

E-mail

Contraseña

4. El usuario ingresa un correo electrónico que no cumple con el formato establecido, la alerta que indica el formato correcto esta en un idioma distinto a las demás alertas. Se debe mantener un mismo idioma en todo el formulario.

## Ejemplo de Formulario

### Favor llene los datos para completar el registro

Nombre:

Apellido:

Teléfono:   
(###-###)

E-mail  Please enter a valid email address. For example fred@domain.com .

Contraseña

5. No existe una validación para el campo contraseña como ser:

- Mínimo 8 caracteres, al menos una letra y un número.
- Mínimo 8 caracteres, al menos una letra, un número y un carácter especial.
- Mínimo 8 caracteres, al menos una letra mayúscula, una letra minúscula y un número.
- Mínimo 8 caracteres, al menos una letra mayúscula, una letra minúscula, un número y un carácter especial.
- Mínimo ocho y máximo 10 caracteres, al menos una letra mayúscula, una letra minúscula, un número y un carácter especial.

## Ejemplo de Formulario

### Favor llene los datos para completar el registro

Nombre:

Apellido:

Teléfono:   
(###-###)

E-mail

Contraseña

## VALIDACIONES QUE SE CUMPLEN

1.El usuario no ingresa su nombre y apellido. El sistema muestra el mensaje “Este campo es requerido”

### Ejemplo de Formulario

**Favor llene los datos para completar el registro**

Nombre:  Este campo es requerido.

Apellido:  Este campo es requerido.

Teléfono:   
(###-###)

E-mail

Contraseña

**Enviar Info**

2. El usuario no registra ninguna información en el formulario y da clic en el botón “Enviar Info”. El sistema muestra las alertas en cada uno de los campos.

### Ejemplo de Formulario

**Favor llene los datos para completar el registro**

Nombre:  Este campo es requerido.

Apellido:  Este campo es requerido.

Teléfono:  Coincida con el patrón (###-###)

E-mail  Este campo es requerido.

Contraseña  Este campo es requerido.

**Enviar Info**



3. El usuario ingresa un correo electrónico que no cumple con el formato establecido. El sistema muestra una alerta que indica que valide el correo electrónico ingresado.

## Ejemplo de Formulario

### Favor llene los datos para completar el registro

Nombre:

Apellido:

Teléfono:   
(###-###)

E-mail  Please enter a valid email address. For example fred@domain.com .

Contraseña:

## SET 3

1. El usuario termina de completar el formulario debe habilitarse el botón "Enviar" y "Restablecer", en la imagen vemos lo contrario, donde no hay datos ingresados y el botón está habilitado.

## \* Formulario de Registros \*

Nombre:

Apellido:

Correo Electrónico:

Contraseña:

Teléfono:

2. Los nombres y apellidos solo pueden contener letras y espacios. Sin embargo, si se ingresa símbolos o números en los campos mencionados y se guardan los datos en el formulario, la información se envía y muestra el mensaje "Los datos fueron ingresados correctamente".

Ver "Etiquetado de..."

### \* Formulario de Registros \*

Nombre:

Apellido:

Correo Electrónico:

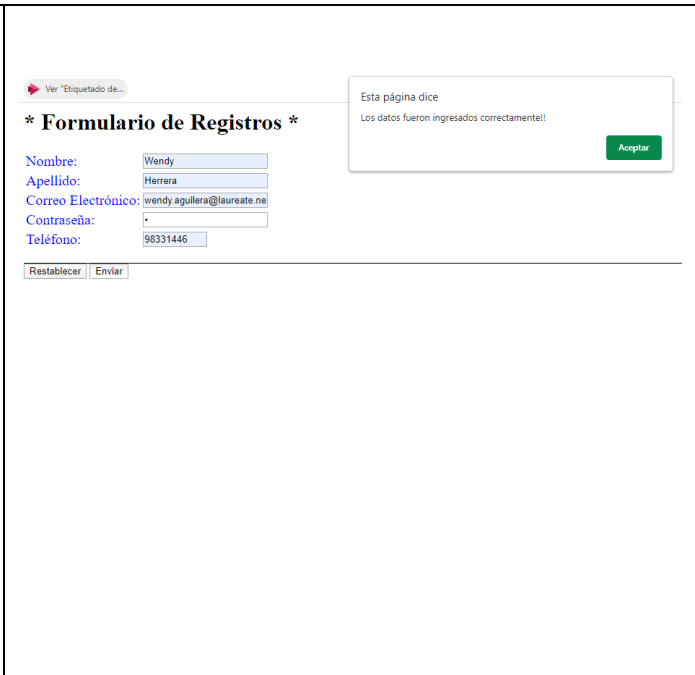
Contraseña:

Teléfono:

Esta página dice

Los datos fueron ingresados correctamente!

<p>3. Los campos del formulario no coinciden con el mensaje que muestra el sistema. No se ingreso datos en el campo Nombre y el mensaje que muestra es “Primer nombre vacío”</p>	 <p>The screenshot shows the registration form with the following fields: Nombre (empty), Apellido: Herrera Aguilera, Correo Electrónico: wendy.aguilera@laureate.net, Contraseña: (masked), and Teléfono: 98331446. The error message box on the right states: 'Esta página dice Primer Nombre Vacio'. The form title is '* Formulario de Registros *'.</p>
<p>4. Los campos del formulario no coinciden con el mensaje que muestra el sistema. No se ingresó datos en el campo Apellido y el mensaje que muestra es “Segundo nombre vacío”</p>	 <p>The screenshot shows the registration form with the following fields: Nombre: Wendy Jaquelin, Apellido (empty), Correo Electrónico: wendy.aguilera@laureate.net, Contraseña: (masked), and Teléfono: 98331446. The error message box on the right states: 'Esta página dice Segundo Nombre Vacio'. The form title is '* Formulario de Registros *'.</p>
<p>5. El mensaje que muestra el sistema no coinciden con la acción que se está realizando. El usuario deja el campo vacío y muestra el mensaje “Correo electrónico Invalido”. La alerta que debería mostrar, por ejemplo: “Correo electrónico Vacío”</p>	 <p>The screenshot shows the registration form with the following fields: Nombre: Wendy, Apellido: Herrera, Correo Electrónico (empty), Contraseña: (masked), and Teléfono: 98331446. The error message box on the right states: 'Esta página dice Correo Electrónico Invalido'. The form title is '* Formulario de Registros *'.</p>
<p>6. El Usuario ingresa un número telefónico con la cantidad de digito menor a lo establecido y los datos son guardados correctamente. El sistema no esta mostrando una alerta que le indique al usuario la cantidad de dígitos permitidos.</p>	 <p>The screenshot shows the registration form with the following fields: Nombre: Wendy, Apellido: Herrera, Correo Electrónico: wendy.aguilera@laureate.net, Contraseña: (masked), and Teléfono: 9833. The success message box on the right states: 'Esta página dice Los datos fueron ingresados correctamente!'. The form title is '* Formulario de Registros *'.</p>

<p>7. No existe una validación para el campo contraseña como ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mínimo 8 caracteres, al menos una letra y un número.</li> <li>• Mínimo 8 caracteres, al menos una letra, un número y un carácter especial.</li> <li>• Mínimo 8 caracteres, al menos una letra mayúscula, una letra minúscula y un número.</li> <li>• Mínimo 8 caracteres, al menos una letra mayúscula, una letra minúscula, un número y un carácter especial.</li> <li>• Mínimo ocho y máximo 10 caracteres, al menos una letra mayúscula, una letra minúscula, un número y un carácter especial.</li> </ul>	
--	--

## VALIDACIONES QUE SE CUMPLEN

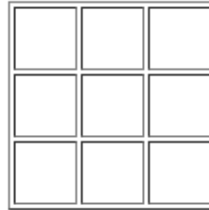
<p>1. El usuario ingresa un formato de número telefónico incorrecto. El sistema muestra el mensaje “Numero Invalido [0-9]”</p>	
<p>2. Si en cada uno de los campos son ingresados con el tipo de dato correcto y se da clic al botón Enviar. El sistema muestra el mensaje “Los datos fueron ingresados correctamente”</p>	

## TRES EN RAYA

### SET 1

1.El juego trata de ir marcando los espacios del tablero alternadamente hasta que uno de los jugadores consiga hacer tres en raya.

### Tres en Raya



Nuevo juego

### Estadísticas

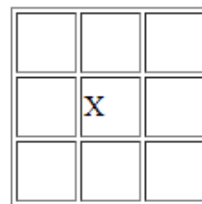
X: 0

O: 0

Empates: 0

2.Un jugador será el símbolo X y el otro O. Por ejemplo, el primer jugador (X) empieza a jugar y marca con su símbolo una de las casillas.

### Tres en Raya



Nuevo juego

### Estadísticas

X: 0

O: 0

Empates: 0

3. El siguiente jugador (O) marcará otra de las casillas.

## Tres en Raya

	X	
O		

Nuevo juego

## Estadísticas

X: 0

O: 0

Empates: 0

4. El usuario ha conseguido hacer tres en raya! El jugador X ha ganado la partida. El sistema muestra una alerta "Ha ganado la marca X"

Esta página dice  
Ha ganado la marca X

Aceptar

X		
O	X	
O		

Nuevo juego

## Estadísticas

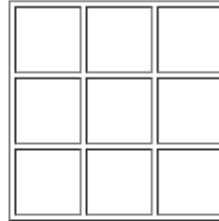
X: 0

O: 0

Empates: 0

5. El jugador ha conseguido hacer tres en raya. El sistema actualiza la tabla de estadística. Pero el sistema no esta mostrando el resultado final con que gano el usuario una vez que actualiza la tabla.

## Tres en Raya



Nuevo juego

## Estadísticas

**X: 1**

**O: 0**

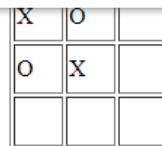
**Empates: 0**

6. El Jugador marca una casilla que ha sido seleccionada anteriormente. El sistema muestra un mensaje “La casilla ya está ocupada”

Esta página dice

Esa casilla ya esta ocupada

Aceptar



Nuevo juego

## Estadísticas

**X: 1**

**O: 1**

**Empates: 0**

7. El usuario no puede reiniciar el Juego, No aparece el botón con su respectiva validación para realizar dicha acción.

## Tres en Raya

X		
	O	

Nuevo juego

## Estadísticas

**X:** 2

**O:** 2

**Empates:** 0

## SET 2

1.El juego trata de ir marcando los espacios del tablero alternadamente hasta que uno de los jugadores consiga hacer tres en raya.

JUEGO DE X-O en Javascript		
El primer jugador controla las X's mientras que el segundo las O's		
-	-	-
-	-	-
-	-	-

Reset/Reinicio

TABLA DE RESULTADOS		
Jugador 1	Jugador 2	Empates

2.Un jugador será el símbolo X y el otro O. Por ejemplo, el primer jugador (X) empieza a jugar y marca con su símbolo una de las casillas.

JUEGO DE X-O en Javascript		
El primer jugador controla las X's mientras que el segundo las O's		
-	-	-
-	X	-
-	-	-

Reset/Reinicio

TABLA DE RESULTADOS		
Jugador 1	Jugador 2	Empates



3. El siguiente jugador (O) marcará otra de las casillas.

JUEGO DE X-O en Javascript		
El primer jugador controla las X's mientras que el segundo las O's		
-	-	O
-	X	-
-	-	-

Reset/Reinicio

TABLA DE RESULTADOS		
Jugador 1	Jugador 2	Empates

4. El usuario ha conseguido hacer tres en raya! El segundo jugador ha ganado la partida. El sistema muestra una alerta "Ha ganado el segundo jugador"

Esta página dice		
Ha ganado el Segundo Jugador		
Aceptar		
-	O	O
-	X	X
-	X	-

Reset/Reinicio

TABLA DE RESULTADOS		
Jugador 1	Jugador 2	Empates

5. El jugador ha conseguido hacer tres en raya. El sistema actualiza la tabla de resultados en la casilla del jugador 2. Pero el sistema no está mostrando el resultado final con que gano el segundo jugador. Una vez que actualiza la tabla.

JUEGO DE X-O en Javascript		
El primer jugador controla las X's mientras que el segundo las O's		
-	-	-
-	-	-
-	-	-

Reset/Reinicio

TABLA DE RESULTADOS		
Jugador 1	Jugador 2	Empates
	1	

6. El usuario marca las casillas, pero desea reiniciar la jugada para que el conteo inicie de nuevo y da clic en el botón "Reset/Reinicio". Pero la tabla de resultados sigue manteniendo el resultado.

**JUEGO DE X-O en Javascript**  
El primer jugador controla las X's mientras que el segundo las O's

-	-	-
-	-	-
-	-	-

Reset/Reinicio

TABLA DE RESULTADOS

Jugador 1	Jugador 2	Empates
	1	

7. Ambos jugadores que sigan la estrategia correcta siempre terminarán en empate y se actualiza la tabla de resultados.

Esta página dice  
Se ha producido un empate

Aceptar

O	X	X
X	O	O
X	O	-

Reset/Reinicio

TABLA DE RESULTADOS

Jugador 1	Jugador 2	Empates
2	1	

JUEGO DE X-O en Javascript

El primer jugador controla las X's mientras que el segundo las O's

-	-	-
-	-	-
-	-	-

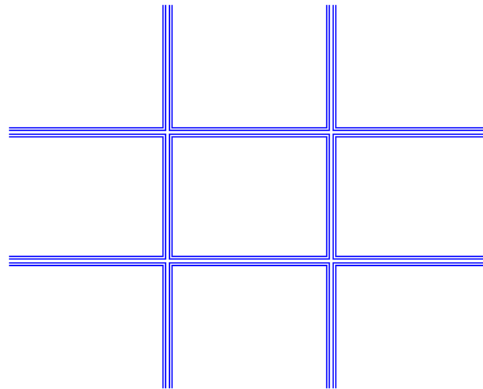
Reset/Reinicio

TABLA DE RESULTADOS		
Jugador 1	Jugador 2	Empates
2	1	1

### SET 3

1.El juego trata de ir marcando los espacios del tablero alternadamente hasta que uno de los jugadores consiga hacer tres en raya.

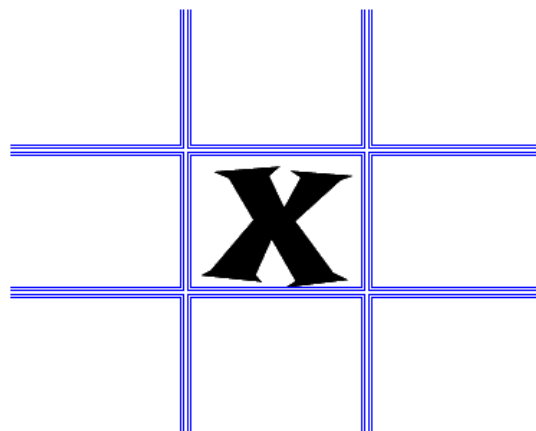
////----- **Tres en Raya** -----\\\\\\



X:  O:

2.Un jugador será el símbolo X y el otro O. Por ejemplo, el primer jugador (X) empieza a jugar y marca con su símbolo una de las casillas.

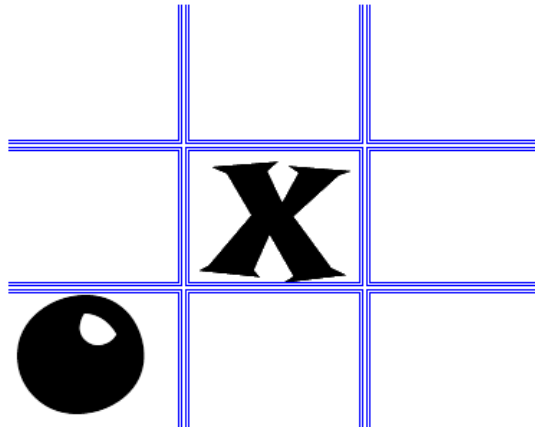
////----- **Tres en Raya** -----\\\\\\



X:  O:

3. El siguiente jugador (O) marcará otra de las casillas.

////---- **Tres en Raya** ----\\\\



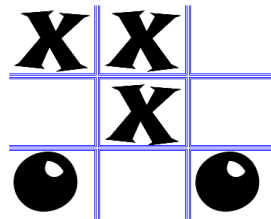
X:  O:

Nuevo Juego

Reiniciar

4. El usuario ha conseguido hacer ¡tres en raya! El jugador O ha ganado la partida.

Ver "Etiquetado de..."  
////---- **Tres en Raya** ----\\\\



X:  O:

Nuevo Juego

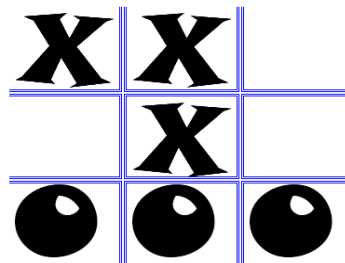
Reiniciar

Esta página dice  
Zero ha ganado la partida!!

Aceptar

5. El jugador ha conseguido hacer ¡tres en raya. El sistema actualiza la tabla de estadística y muestra el resultado final.

////---- **Tres en Raya** ----\\\\



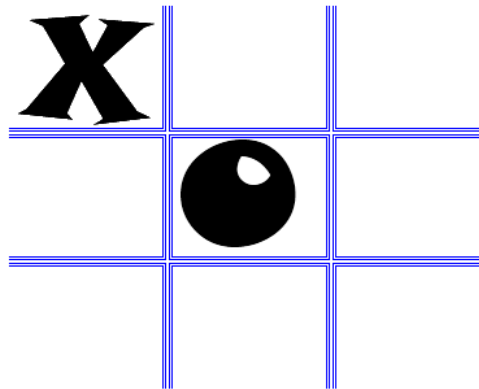
X:  O:

Nuevo Juego

Reiniciar

6. El Jugador marca una casilla que ha sido seleccionada anteriormente. El sistema no está mostrando el mensaje “La casilla ya está ocupada”

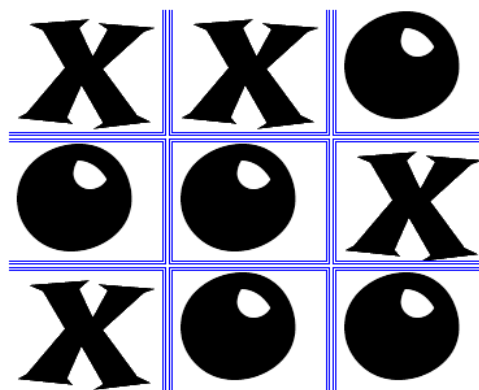
////---- **Tres en Raya** ----\\\\\\



X:  0:

7- El sistema no está registrando nada. cuando en la partida se obtiene un empate

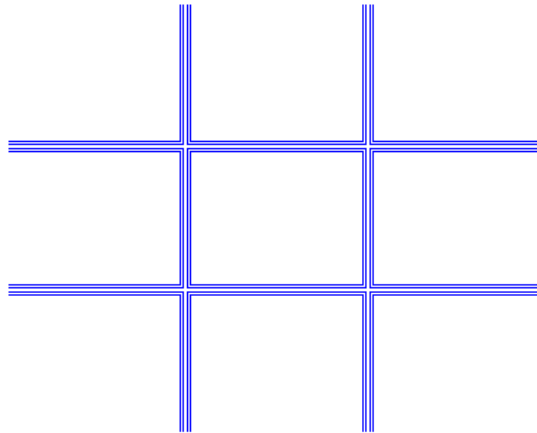
////---- **Tres en Raya** ----\\\\\\



X:  0:

8. Los jugadores desean reiniciar el juego y dan clic en el botón "Reiniciar". El sistema actualiza en la tabla de estadística iniciando el conteo en 0.

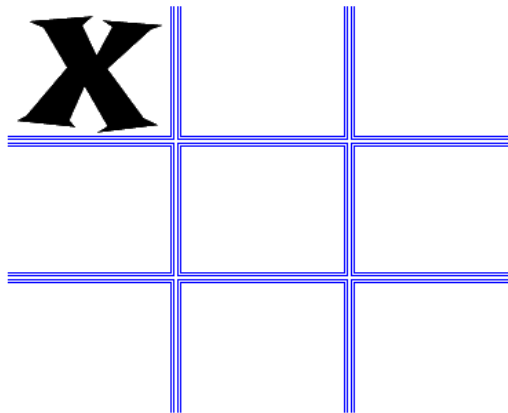
////----- **Tres en Raya** -----\\\\\\



X:  O:

9. Cada Partida de juego la inicia el jugador "X" no son alternativos.

////----- **Tres en Raya** -----\\\\\\

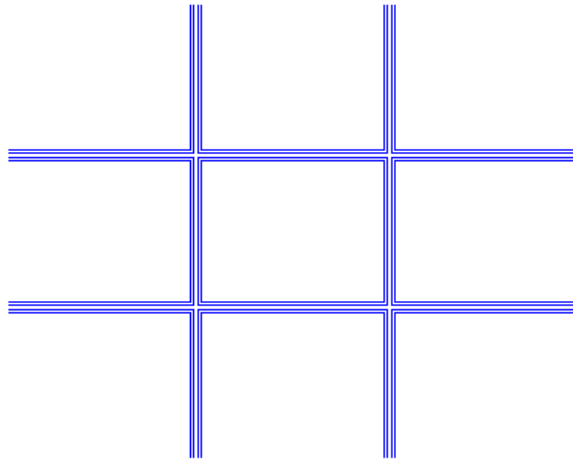


X:  O:



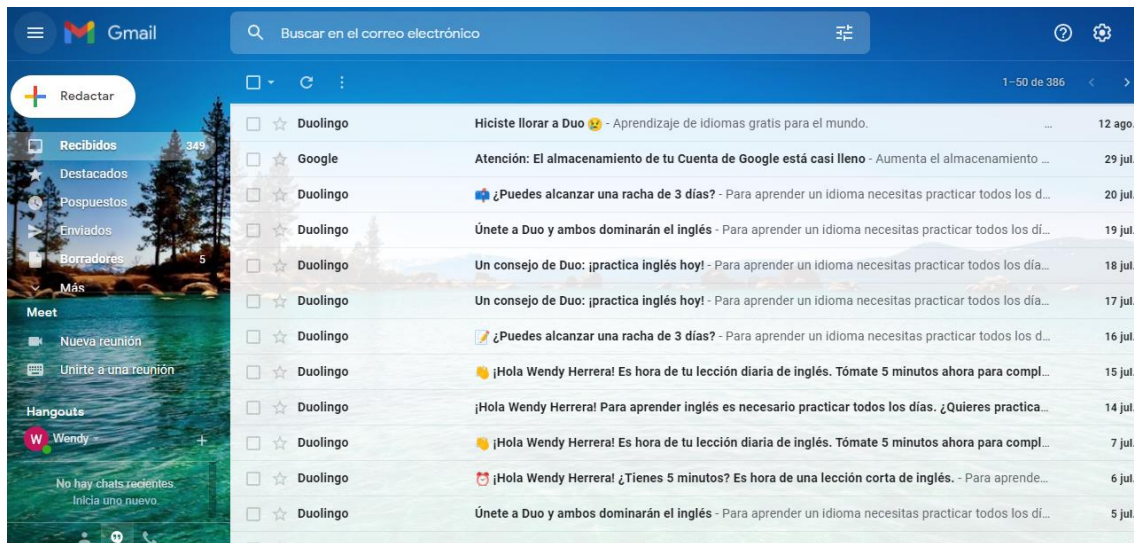
10. El usuario da clic en el botón "Nuevo Juego". El sistema limpia el tablero sin modificar la tabla de estadísticas.

////---- **Tres en Raya** ----\\\\



X:  O:

## Parte B



### SUGERENCIAS

Reducir los componentes de la interfaz grafica para evitar que no se vea comprensible para el usuario final, entre ellas tenemos:

