

APP JUEGOS

PLAN DE PRUEBAS

Aplicación: APP Juegos

Autor: Alejandro Monsalve

Realizado por Jesús Luceno

I.E.S Francisco de los Ríos

Desarrollo de interfaces

2º DAM

Contenido

OBJETIVO..... 2

ALCANCE DE LAS PRUEBAS..... 2

CRITERIOS DE ENTRADA Y SALIDA 3

 Criterio de Ejecución del Plan de Pruebas 3

 Criterio de Terminación del Plan de Pruebas..... 3

 Criterio de Suspensión del Plan de Pruebas..... 3

DEFINICIÓN DE LOS CASOS DE PRUEBAS 4

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN 4

RESUMEN ESTADO..... 10

OBJETIVO

El objetivo de este documento es recoger los casos de pruebas que verifican que el sistema satisface los requisitos especificados. Deberá contener la definición de los casos de prueba, la matriz de trazabilidad entre casos de pruebas y requisitos, y la estrategia a seguir en la ejecución de las pruebas.

ALCANCE DE LAS PRUEBAS

A continuación se presenta una tabla que resume todas las características y requerimientos necesarios para la ejecución adecuada de las pruebas funcionales.

| | |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Objetivo de la Prueba: | <ul style="list-style-type: none">• Validar los procesos y reglas de negocio establecidas.• Validar que se cumplan los requerimientos funcionales establecidos.• Validar el correcto funcionamiento de la aplicación de acuerdo a lo definido en los casos de uso. |
| Técnica: | <ul style="list-style-type: none">• Elaboración y ejecución de Set de Pruebas Funcionales (A través de una plantilla preestablecida), teniendo en cuenta flujo normal y flujos alternativos, usando datos válidos e inválidos para verificar lo siguiente:<ul style="list-style-type: none">○ Los resultados esperados ocurren cuando se usan datos válidos.○ Se despliegan mensajes de error cuando se usan datos inválidos. |
| Herramientas Requeridas: | <ul style="list-style-type: none">• No Aplica: Las pruebas funcionales se realizarán manualmente |
| Criterios de Aceptación: | <ul style="list-style-type: none">• El resultado de cada caso de prueba debe ser igual al resultado de salida esperado.• Los resultados obtenidos con cada uno de los escenarios de pruebas contemplados deben ser los esperados. |

| | |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • La aplicación cumple con los requerimientos funcionales del proyecto. |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

CRITERIOS DE ENTRADA Y SALIDA

Criterio de Ejecución del Plan de Pruebas

- Set de pruebas documentado incluyendo escenarios claros para el desarrollo de las pruebas funcionales.
- Claridad en el procedimiento para la realización de las pruebas.
- El entorno de pruebas debe ser el adecuado para la realización de las pruebas.
- Toda la documentación requerida debe estar disponible.

Criterio de Terminación del Plan de Pruebas

- Todas las pruebas se ejecutan sin errores.

Criterio de Suspensión del Plan de Pruebas

- Una componente principal tiene un error que impide probar un área importante.
- El entorno de pruebas no es lo suficientemente estable como para confiar en los resultados.
- El entorno de pruebas es muy diferente del entorno de producción previsto y no se puede confiar en los resultados.

DEFINICIÓN DE LOS CASOS DE PRUEBAS

En este apartado se describirán en detalle cada uno de los casos de pruebas que se hayan identificado como necesarios para verificar la funcionalidad completa del sistema. Se deberá repetir una tabla por cada caso de prueba que se defina. Del conjunto de casos de pruebas definidos, deberán identificarse aquellos que formarán parte del conjunto de pruebas que deberán realizarse para asegurar el correcto despliegue de la aplicación.

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN

| <CRUD INICIO DE SESION > | Responsable: | Jesús Luceno |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------|
| | <Código del CP CU-01> | Si |
| Descripción: Se vuelve a acceder a la aplicación iniciando sesión con Google. | | |
| Prerrequisitos Ya hemos iniciado sesión con una cuenta de google. | | |
| Pasos: <ol style="list-style-type: none">1. Click en "INICIA SESION CON GOOGLE".2. Se accede correctamente al login de google.3. Seleccionamos una cuenta o accedemos con una que no tenemos guardada.4. Hacemos click en "PERMITIR".5. Se accede al inicio.6. Accedemos al menú usuario.7. Visualizamos que estamos conectados con el usuario introducido. | | |
| Resultado esperado: Acceder al usuario introducido y poder visualizar la información de este en el menú usuario. | | |
| Resultado obtenido: <ol style="list-style-type: none">1. La aplicación muestra correctamente el botón de iniciar sesión.2. Se muestra correctamente el login de Google y nos muestra nuestras cuentas.3. Se accede correctamente al inicio una vez introducidos nuestros datos.4. Accedemos correctamente al menú usuario.5. Muestra correctamente los datos del usuario introducido. | | |

| <CRUD SALIR SESIÓN Y BOTÓN BACK> | Responsable: | Jesús Luceno |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------|
| | <Código del CP CU-02> | No |
| Descripción: Nos desconectamos de la sesión y pulsamos el botón back para volver atrás. | | |
| Prerrequisitos Estamos conectados con una cuenta. | | |
| Pasos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Vamos a la pestaña usuario o al menú lateral. 2. Hacemos Click en “DESCONECTARSE”. 3. Esperamos que nos lleve a la ventana inicial (fuera del usuario). 4. Pulsamos el botón back para volver atrás. | | |
| Resultado esperado: Una vez desconectado del usuario, pulsamos el botón back y no nos hace nada. | | |
| Resultado obtenido: <ol style="list-style-type: none"> 1. Accedemos a la pestaña usuario o menú lateral. 2. Nos desconectamos de la cuenta sin ningún problema. 3. Nos lleva a la ventana inicial (fuera del usuario). 4. Al hacer click en el botón back, nos lleva de vuelta a la pantalla principal de la aplicación. 5. No nos muestra ningún usuario conectado y podemos usar toda la aplicación. | | |

| <CRUD INICIO DE SESION DE NUEVO> | Responsable: | Jesús Luceno |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------|
| | <Código del CP CU-03> | No |
| Descripción: Nos desconectamos de la cuenta y le damos al botón de hacia atrás | | |
| Prerrequisitos | | |

| |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tener la sesión iniciada con alguna cuenta de Google. |
| Pasos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Click en menú usuario Accedemos al menú lateral. 2. Click en “DESCONECTARSE”. 3. Nos lleva a la pantalla fuera del login. 4. Hacemos click en “INICIAR SESION CON GOOGLE. 5. Seleccionamos una cuenta o accedemos con una que no tenemos guardada. 6. Hacemos click en “PERMITIR”. 7. Accedemos al menú usuario. 8. Visualizamos que estamos conectados con el usuario introducido. |
| Resultado esperado: Nos desconectamos de la cuenta actual y volvemos a acceder a la misma sin permitir permisos. |
| Resultado obtenido: <ol style="list-style-type: none"> 1. Accedemos al menú usuario o menú lateral correctamente. 2. Nos desconectamos correctamente al hacer click en desconectarse. 3. Nos muestra la pantalla fuera del login. 4. Nos accede al login de Google cuando hacemos click en “INICIAR SESION CON GOOGLE” 5. Seleccionamos una cuenta o accedemos con una nueva correctamente 6. Nos vuelve a mostrar “permitir permisos” cuando ya los hemos aceptado anteriormente. 7. Accedemos correctamente al inicio de la aplicación con nuestro usuario. |

| <CRUD CAMBIAR DE PESTAÑA> | Responsable: | Jesús Luceno |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------|
| | <Código del CP CU-04> | No |
| Descripción: Cambiamos de pestaña moviéndonos por la aplicación. | | |
| Prerrequisitos: Estar conectados con una cuenta y encontrarnos en la ventana principal de la aplicación. | | |
| Pasos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Deslizamos el dedo desde la derecha de la pantalla la izquierda. 2. Nos lleva a la ventana de la derecha. 3. Volvemos a deslizar la izquierda. 4. Nos lleva a la siguiente ventana. 5. Repetimos ahora los pasos pero deslizando de izquierda a derecha. 6. Visualizamos las mismas pestañas. | | |
| Resultado esperado: Navegamos por las pestañas de un lado hacia otro visualizando la información de cada una de ellas. | | |

Resultado obtenido:

1. Accedemos a la pestaña "PLAY 4".
2. Visualizamos la información de la pestaña "PLAY4".
3. Accedemos a la pestaña "XBOX ONE" y visualizamos su contenido.
4. Volvemos a la pestaña "PLAY 4" y volvemos a visualizar su contenido.
5. Nos damos cuenta de que la barras que tenemos debajo de los nombres de las pestañas no nos cambian correctamente ni se ajustan correctamente.

| <CRUD CAMBIAR DE IDIOMA> | Responsable: | Jesús Luceno |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------|
| | <Código del CP CU-05> | No |
| Descripción: Cambiamos el idioma de la aplicación a inglés. | | |
| Prerrequisitos Estar conectados con una cuenta, estar en la ventana principal con el idioma por defecto "Español". | | |
| Pasos: <ol style="list-style-type: none">1. Vamos al menú lateral deslizando el dedo de derecha a izquierda en la pantalla.2. Nos lleva al menú lateral y hacemos click en idioma.3. Seleccionamos el idioma "Inglés".4. Hacemos click en "OK".5. Visualizamos la ventana principal | | |
| Resultado esperado: Nos cambia el idioma, traduciendo toda la información de nuestra aplicación. | | |
| Resultado obtenido: <ol style="list-style-type: none">1. Accedemos al menú lateral2. Hacemos click en idioma.3. Nos muestra una ventana con el idioma español e inglés ("PERO NINGUNO SELECCIONADO")4. Hacemos click en inglés y nos lleva a la pestaña principal, pero vemos que no está traducida la base de datos ni los botones de la ventana de idiomas. | | |

| <CRUD ACCEDEMOS A CONTENIDO DE UN JUEGO> | Responsable: | Jesús Luceno |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------|
| | <Código del CP CU-06> | No |
| Descripción: Accedemos al contenido de un juego e interactuamos con dicho contenido. | | |
| Prerrequisitos Estar conectados con una cuenta. | | |
| Pasos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Hacemos click en cualquier contenido (probaremos varios). 2. Nos cambia de ventana a la de este contenido. 3. Visualizamos el contenido para ver si es el mismo que hemos seleccionado. 4. Hacemos click en el video. 5. Visualizamos el video para comprobar que funciona correctamente. 6. Salimos del video. 7. Hacemos click en el botón back para volver atrás. | | |
| Resultado esperado: Nos accede al contenido seleccionado, accedemos al video seleccionado pudiendo agrandarlo sin problema y volvemos atrás. | | |
| Resultado obtenido: <ol style="list-style-type: none"> 1. Accedemos click en cualquier contenido. 2. Visualizamos el contenido seleccionado correctamente. 3. Hacemos click en el video y se reproduce, pero al agrandarlo nos vuelve al contenido, cerrando el video solo. 4. Hacemos click en el botón back y nos vuelve atrás. | | |

| <CRUD PROBAMOS LAS TABS> | Responsable: | Jesús Luceno |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------|
| | <Código del CP CU-07> | No |
| Descripción: Accedemos a las distintas tabs de la aplicación. | | |
| Prerrequisitos Estar conectados con una cuenta. | | |
| Pasos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Hacemos click en la primera tab del icono de la aplicación. 2. No nos hace ninguna función. 3. Hacemos click en la segunda tab, visualizamos la ventana usuario. 4. Hacemos click en el botón back. 5. Volvemos atrás. 6. Hacemos click en la tercera tab del icono de la aplicación. 7. No nos hace ninguna función. | | |

| |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| |
| Resultado esperado: Nos accede a cada una de las taps definidas, cambiando de ventana y mostrándonos su información en cada una de ellas. |
| Resultado obtenido: <ol style="list-style-type: none"> 1. Accedemos click en cualquier contenido. 2. Visualizamos el contenido seleccionado correctamente. 3. Hacemos click en el video, pero no nos permite agrandarlo y nos vuelve a al contenido, cerrando el video solo. 4. Hacemos click en el botón back y nos vuelve atrás. |

| <CRUD ACTUALIZAMOS DATOS> | Responsable: | Jesús Luceno |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------|
| | <Código del CP CU-08> | No |
| Descripción: Actualizamos los datos de la base de datos. | | |
| Prerrequisitos: Estar conectados con una cuenta, encontrarnos en cualquier pestaña y tener acceso a la base de datos de firebase para poder crear datos. | | |
| Pasos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Arrastramos cualquier card hacia abajo. 2. Visualizamos el spinner. 3. Creamos un nuevo dato en la base de datos. 4. Volvemos a arrastrar una card hacia abajo. 5. Visualizamos el spinner de nuevo. 6. Vemos que se muestra la base de datos actualizada. | | |
| Resultado esperado: Nos actualiza correctamente los datos con la base de datos al arrastrar hacia abajo cualquier card. | | |
| Resultado obtenido: <ol style="list-style-type: none"> 1. Arrastramos cualquier card hacia abajo y nos muestra el spinner ("LOS COLORES NO SON APROPIADOS Y NO PODEMOS VERLO CON CLARIDAD"). 2. Creamos un nuevo dato en firebase sin ningún problema. 3. Arrastramos cualquier card hacia debajo de nuevo y vuelve a mostrarnos el spinner 4. Visualizamos el contenido y vemos que se ha actualizado correctamente y nos muestra el dato introducido correctamente. | | |

RESUMEN ESTADO

Tabla estadística del estado de las pruebas.

Prueba: código de la prueba (puede verse en las tablas).

Resultado:

-SI (Toda la prueba se ha realizado según lo esperado y no puede mejorarse).

-NO (La prueba no es la esperada o no es del todo la esperada y se puede reparar o mejorar).

Reparación: Lo que debe corregirse.

Importancia de los errores según colores:

| COLORES | IMPORTANCIA |
|---------|--------------------------------------------------------------------|
| | Error de seguridad, máxima prioridad a corregir lo antes posible. |
| | Error notable de estética o usabilidad, muy recomendable corregir. |
| | Error sin mucha importancia, normalmente de estética o usabilidad. |

| PRUEBA | RESULTADO | REPARACIÓN |
|--------|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CU-01 | SI | Ninguna |
| CU-02 | NO | Una vez desconectado del usuario, cuando pulsamos el botón back no nos debería hacer nada. |
| CU-03 | NO | Cuando volvemos a conectarnos con una misma cuenta no nos debería. |
| CU-04 | NO | Ajustar la barra de nuestras pestañas, en el SCSS. |
| CU-05 | NO | Traducir toda la página incluida la base de datos y añadir un selected ("opción predefinida por defecto") al select. |
| CU-06 | NO | Arreglar el video para poderlo agrandar. |
| CU-07 | NO | Darle una función a las dos taps del icono de la aplicación o quitarlas para no despistar al usuario. |
| CU-08 | NO | Cambiar los colores al spinner para que pueda verse con más claridad. |

CORRECCIÓN DE ERRORES

Una vez desconectado del usuario, cuando pulsamos el botón back no nos debería hacer nada.

La solución para este error lo que hice ha sido crear un servicio del BackButton, con lo que cuando está en la ventana de inicio sesión y le damos para atrás con dicho botón la app se nos cierra.

Cuando volvemos a conectarnos con una misma cuenta no nos debería.

En esta apartado no lo he solucionado ya que es parte de los servicios de Google que pide permisos, cada vez que entras con la misma cuenta.

Ajustar la barra de nuestras pestañas, en el SCSS.

La barra la he ajustado lo máximo posible tocando las propiedades del scss del div.

Cambiar los colores al spinner para que pueda verse con más claridad.

Para solucionar el error lo que he hecho ha sido ponerle un background de otro color más claro para así visualizarse perfectamente

Traducir toda la página incluida la base de datos y añadir un selected ("opción predefinida por defecto") al select.

La parte de que se nos seleccione el español y se nos marque directamente esta corregida metiendo un select y `this.traducir.setDefaultLang('es')` . La parte de traducir toda la base de datos no se ha cumplido.

Arreglar el video para poderlo agrandar.

Esta parte no está solucionada.

Darle una función a las dos taps del icono de la aplicación o quitarlas para no despistar al usuario.

Esta parte no está solucionada.