



Ingeniería del Software

Nombre del grupo: The Moth

Nombre del proyecto: La Mosca

Nombre del documento: Casos de prueba y matriz de trazabilidad

Integrantes: - Agustín Carranza

- Bruno García

- Emanuel Echazú

Fecha: 20/05/2020

Versión del documento: 0.1.0

Historial de Cambios

| Versión | Fecha | Resumen del Cambio | Autores |
|---------|------------|--|--|
| 0.0.1 | 05/05/2020 | Primera versión de creación del documento. | Agustín Carranza Bruno García Emanuel Echazú |
| 0.0.2 | 06/05/2020 | Corrección y agregado de casos de prueba. | Agustín Carranza Bruno García Emanuel Echazú |
| 0.0.3 | 09/05/2020 | Corrección y agregado de casos de prueba. | Agustín Carranza Bruno García Emanuel Echazú |
| 0.1.0 | 20/05/2020 | Correcciones de acuerdo con la devolución de Martín B. | Agustín Carranza Bruno García Emanuel Echazú |

Introducción

En este documento se describen los casos de prueba propuestos para el sistema del proyecto: La mosca, que interactúan con los requerimientos funcionales y no funcionales explayados en el Documento de requerimientos de dicho proyecto.

Dichos casos tratan de examinar los límites, valores inusuales, errores no esperados y además obtener un mapeo entre los casos de uso y los requerimientos del sistema.

Casos de Prueba

| N° Caso de Prueba | Acción | Prueba | Salida esperada |
|-------------------|---|--|---|
| 1 | Rellenar el campo Nombre con más de 8 caracteres | Comprobar el número máximo de caracteres permitidos | Error: No se puede agregar más de 8 caracteres |
| 2 | Rellenar el campo Nombre con caracteres especiales | Comprobar el tipo de caracteres ingresados | Error: Solo se permite caracteres alfanuméricos |
| 3 | Rellenar el campo Nombre con 8 o menos caracteres alfanuméricos | Comprobar el número máximo de caracteres permitidos | OK: Nombre aceptado |
| 4 | Elegir una opción del menú | Comprobar que muestre la interfaz elegida | OK: Carga la pantalla seleccionada |
| 5 | Elegir el nivel de dificultad fácil | Comprobar el tiempo que transcurre en el turno del usuario sea de 30 segundos | OK: El tiempo es correcto |
| 6 | Elegir el nivel de dificultad normal | Comprobar el tiempo de respuesta para el usuario en la jugada sea de 15 segundos | OK: El tiempo es correcto |
| 7 | Elegir el nivel de dificultad difícil | Comprobar el tiempo de respuesta para el usuario en la jugada sea de 5 segundos | OK: El tiempo es correcto |
| 8 | Ingresa uno o más | Comprueba el tipo de | OK: El caracter ingresado |

| | | | |
|----|--|---|---|
| | caracteres numéricos enteros positivos en campo "Cantidad de manos" | caracteres ingresados | es válido |
| 9 | Ingresa un caracter alfabético / especial en campo "Cantidad de manos" | Comprueba el tipo de caracteres ingresados | Error: Solo se permite caracteres numéricos |
| 10 | Presiona el botón "Comienza primero" | Comprueba si sale 0 o 1 para la elección del jugador mano | OK: Salió el número 0 o 1 |
| 11 | Se inicia la partida | Comprueba la carga de la interfaz del tablero y las cartas | OK: Carga exitosa de la interfaz |
| 12 | Comienza una partida | Comprueba si al abortar una partida se guarda el progreso de la misma al volver a iniciar | ERROR: No guarda el progreso de partida |
| 13 | El jugador mano establece con la 1° carta el palo de la baza | Comprueba que no deje elegir cartas al jugador no permitidas para el descarte | OK: Bloqueo de cartas no permitidas para descarte |
| 14 | El jugador mano establece con la 1° carta el palo de la baza | Comprueba la selección de una carta no permitida para descarte | Error: Sólo se puede seleccionar las cartas permitidas para descarte |
| 15 | Comienza la partida | Comprueba que la cantidad de jugadores en la partida | OK: El número de jugadores es igual a 2 |
| 16 | Se sortea el jugador mano con la opción "Comienza primero" | Comprueba que los turnos se alternan entre los jugadores | OK: Por turno cada jugador ejecuta una jugada |
| 17 | Se reparten las cartas para cada jugador y se marca el triunfo | Comprueba si las cartas repartidas son todas distintas dentro del mazo | OK: Todas las cartas repartidas son diferentes |
| 18 | Se establece el palo de la baza | Comprueba en un jugada después de establecido el palo de la baza, el jugador NO mano se descarta con el mismo palo si lo tuviera en su mano | OK: El descarte del jugador NO mano corresponde al palo de la baza si tiene en su mano dicho palo |
| 19 | Se juegan 5 bazas por mano y se cuentan los puntos obtenidos | Se comprueba la cantidad de bazas por mano | OK: La cantidad de bazas por mano es igual a 5 |

| | | | |
|----|---|---|--|
| 20 | El jugador con más puntos gana el contenido del plato | Se comprueba los puntos de ambos jugadores | OK: El jugador declarado ganador tiene mayor puntaje que su adversario |
| 21 | Finaliza la partida luego de el N° de manos establecido por el usuario | Comprueba que el N° de manos jugadas sea igual al campo Manos a jugar | OK: Ambos N° de manos son iguales |
| 22 | Se selecciona la opción "Comenzar nueva partida" que se habilita luego de finalizar una partida | Comprueba que se cargue la interfaz para elegir el nivel de dificultad | OK: Se cargó la interfaz con éxito |
| 23 | Se selecciona la opción "Salir" que se habilita luego de finalizar la partida | Comprueba que se cierre el sistema y se detengan los procesos | OK: El sistema se finalizó con éxito |
| 24 | Se ingresa a la opción tutorial | Comprueba que se cargue el reglamento del juego | OK: Carga la pantalla de reglamento |
| 25 | Se ingresa a la opción paso a paso | Comprueba que se cargue la pantalla del tutorial del juego | OK: Carga la pantalla de tutorial paso a paso |
| 26 | Se ingresa a la opción puntuación histórica | Carga el archivo del historial y muestra las puntuaciones acentuadas hasta la fecha | OK. Carga y muestra con éxito las puntuaciones |
| 27 | Se selecciona la opción "Borrar registro" | Comprueba que se limpie el archivo de registros de puntuaciones | OK: El archivo de puntuaciones históricas está vacío |
| 28 | Se ingresa a la opción de puntuación histórica | Comprueba que exista un archivo para el registro de puntuación histórica | OK: Existe un archivo para las puntuaciones |
| 29 | Se elige la opción "Salir" para finalizar el sistema | Comprueba que se cierre el sistema y se detengan los procesos | OK: El sistema finalizó con éxito |
| 30 | Se elige la opción "Salir" para finalizar el sistema | Comprueba que no se modificó el registro de puntuaciones históricas luego de cerrado el sistema | OK: El archivo de registro no sufrió modificaciones con la fecha actual de terminados los procesos |
| 33 | Se inicia el sistema sin una implementación de JRE | Comprueba que el inicio del sistema sea exitoso | ERROR: No se tiene instalada la implementación del JRE |

| | | | |
|----|---|---|---|
| 34 | Entregar el sistema a un usuario que no lo ha usado nunca y pedirle que realice el tutorial. Tomar el tiempo. Preguntarle si entendió el juego. | Comprueba que el jugador entendió las reglas y pasaron menos de 5 minutos. | OK: El jugador afirma entender el juego y el tiempo es menor a 5 minutos. |
| 37 | Jugar una partida de principio a fin | Comprueba que el archivo de puntuación histórica con un gestor de archivos | OK: Se verifica que el tamaño sea menor o igual a 10 Kbytes |
| 38 | Se corren todas las funcionalidades del sistema 100 veces y contabilizar la cantidad de fallos. | Comprueba el porcentaje de fallas respecto a la cantidad de pruebas totales. | OK: El porcentaje de fallas es menor al 2%. |
| 39 | Iniciar el sistema | Comprueba que se inicie en menos de 2 segundos | OK: El sistema se inició en el tiempo esperado |
| 40 | Se usan todas las funcionalidades del programa | Comprueba que el sistema no pide información personal distinta al nombre de jugador | OK: El sistema no pide información personal. |
| 41 | Se realiza una acción en el programa | Comprueba que reacciona a los periféricos teclado y mouse | OK: El programa responde a los periféricos |
| 42 | Se realiza una acción en el programa | Comprueba que el sistema responda en menos de 2 segundos | OK: El sistema respondió en el tiempo esperado |

Matriz de trazabilidad

| Caso de Prueba | Caso de Uso | Requerimiento |
|----------------|-------------|---------------|
| 1 | #1.2 | 1.1 |
| 2 | #1.2 | 1.1 |
| 3 | #1.2 | 1.1 |
| 4 | #1.3 | 1.2 |
| 5 | #2.2 | 2.1 |
| 6 | #2.2 | 2.1 |
| 7 | #2.2 | 2.1 |

| | | |
|----|------|------|
| 8 | #2.3 | 2.2 |
| 9 | #2.3 | 2.2 |
| 10 | #2.4 | 2.3 |
| 11 | #3.1 | 3.1 |
| 12 | #3.1 | 3.2 |
| 13 | #3.2 | 3.3 |
| 14 | #3.2 | 3.3 |
| 15 | #3.1 | 3.4 |
| 16 | #2.4 | 3.5 |
| 17 | #3.2 | 3.6 |
| 18 | #3.2 | 3.7 |
| 19 | #3 | 3.8 |
| 20 | #3 | 3.9 |
| 21 | #3 | 3.10 |
| 22 | #2.1 | 4.1 |
| 23 | #1.5 | 4.2 |
| 24 | #4.1 | 5.1 |
| 25 | #4.3 | 5.2 |
| 26 | #5.2 | 6.1 |
| 27 | #5.3 | 6.2 |
| 28 | #5.2 | 6.3 |
| 29 | #1.5 | 7.1 |
| 30 | #1.5 | 7.2 |
| 33 | #X.X | RNF4 |
| 34 | #X.X | RNF6 |
| 37 | #3.1 | RNF8 |
| 38 | #X.X | RNF9 |

| | | |
|----|------|-------|
| 39 | #1.1 | RNF10 |
| 40 | #X.X | RNF11 |
| 41 | #X.X | RNF12 |
| 42 | #X.X | RNF13 |

- En caso de encontrar #X.X se refiere a cualquier caso de uso general del sistema.

Smoke Tests

Consideramos un 20% del total de pruebas, que estadísticamente encuentra el 80% de los bugs totales.

Casos de prueba que conforman el smoke test 4,11,14,18,21,29,33,40,41.