

# Informe de ejecución del plan de pruebas

*TicTacToe*

**Fecha:** *07/12/2025*

## Tabla de contenido

<b>Historial de versiones</b>	<b>3</b>
<b>Información del proyecto</b>	<b>3</b>
<b>Aprobaciones</b>	<b>3</b>
<b>Resumen ejecutivo</b>	<b>4</b>
<b>Pruebas funcionales</b>	<b>4</b>
CP-01 – Registro exitoso de dos jugadores	4
CP-02 – Intento de inicio con un solo jugador	5
CP-03 – Intento de inicio sin jugadores	5
CP-04 – Asignación aleatoria de ficha y turno	6
CP-05 – Realizar jugada en casilla vacía	6
CP-06 – Realizar jugada en casilla ocupada	7
CP-07 – Detección de victoria horizontal	7
CP-08 – Detección de victoria vertical	8
CP-09 – Detección de empate	8
CP-10 – Visualización de la tabla de resultados	9
CP-11 – Visualización de la tabla de resultados	9
CP-12 – Ordenar resultados por tiempo	10
<b>Referencias</b>	<b>11</b>
<b>Glosario</b>	<b>11</b>

# Informe de ejecución del plan de pruebas

Técnico en procesamiento de pruebas de software - SFNA

## Historial de versiones

Fecha	Versión	Autor	Organización	Descripción
01/12/2025	01	Carmen Feria	SenaGames	Primera versión del documento de Informe de ejecución del plan de pruebas del proyecto TicTacToe.
04/12/2025	02	Carmen Feria	SenaGames	Segunda versión del documento de Informe de ejecución del plan de pruebas del proyecto TicTacToe.

## Información del proyecto

Empresa / Organización	Ficha 3186242
Proyecto	TicTacToe
Fecha de preparación	7 de diciembre de 2025
Cliente	Carlos Luna
Patrocinador principal	Sena
Gerente / Líder de proyecto	Juan Perez
Gerente / Líder de pruebas de software	Lilian Diaz

## Aprobaciones

Nombre y Apellido	Cargo	Departamento u organización	Fecha	Firma
Carmen Feria	Analista	SenaGames	1/12/2025	
Juan Perez	Lider de Proyecto	SenaGames	1/12/2025	
Lilian Diaz	Líder de Análisis de negocio y requerimientos	SenaGames	1/12/2025	

## Resumen ejecutivo

Este documento presenta el Informe de Ejecución del Plan de Pruebas del proyecto TicTacToe, cuyo propósito fue verificar el cumplimiento de los requisitos funcionales mediante pruebas de caja negra. Se volvieron a ejecutar los 12 casos de prueba planificados y se obtuvo la aprobación de los 12 casos, después de haberse corregido los tres casos anteriores con defectos.

## Pruebas funcionales

Las pruebas funcionales ejecutadas se realizaron empleando la técnica de caja negra, comparando directamente los requisitos funcionales definidos en el plan de pruebas con el comportamiento observado en la aplicación, es decir, la validación se basó exclusivamente en entradas, procesos y salidas visibles para el usuario.

Cada prueba fue ejecutada conforme a los casos de prueba definidos en el Plan de Pruebas, verificando el cumplimiento de los criterios de aceptación establecidos para cada funcionalidad. Para cada caso de prueba se registraron:

- Descripción del caso de prueba
- Fecha
- Área Funcional/Sub proceso
- Funcionalidad / Característica
- Datos/Acciones de Entrada
- Resultado Esperado
- Requerimientos de Ambiente de Pruebas
- Procedimientos especiales requeridos
- Dependencias con otros casos de Prueba
- Resultado Obtenido
- Estado final (Pasó/No Pasó)
- Evidencia (captura de pantalla)

A continuación se presenta la lista de pruebas funcionales ejecutadas y su respectivo resultado:

### CP-01 – Registro exitoso de dos jugadores

Requisito asociado: REQ-1, REQ-2

Técnica: Caja negra

## Informe de ejecución del plan de pruebas

*Técnico en procesamiento de pruebas de software - SENA*

Descripción breve: Verificar que el sistema permite registrar los nicknames de dos jugadores y habilita el inicio del juego.

Resultado esperado: El sistema almacena ambos nicknames. La interfaz indica que el juego puede comenzar.

Resultado obtenido: Se pueden ingresar ambos nombre de los jugadores y sí habilita el inicio del juego

Evidencias: Incluidas en el documento Casos de Pruebas de Software

Estado final: Pasó

### **CP-02 – Intento de inicio con un solo jugador**

Requisito asociado: REQ-2, REQ-3

Técnica: Caja negra

Descripción breve: Verificar que el sistema impide iniciar el juego si solo.

Resultado esperado: El sistema muestra un mensaje de error claro: "El juego no puede iniciar hasta completar información de registro". El juego no inicia.

Resultado obtenido: Se agrega un nombre y se le da guardar, efectivamente el juego no se inicia y sale la alerta "Guarde los nombres de los jugadores".

Evidencias: Incluidas en el documento Casos de Pruebas de Software

Estado final: Pasó

### **CP-03 – Intento de inicio sin jugadores**

Requisito asociado: REQ-2, REQ-3

Técnica: Caja negra

Descripción breve: Verificar que el sistema impide iniciar el juego si ningún jugador ha sido registrado.

## Informe de ejecución del plan de pruebas

*Técnico en procesamiento de pruebas de software - SENA*

Resultado esperado: El sistema muestra el mensaje de error: "El juego no puede iniciar hasta completar información de registro". El juego no inicia.

Resultado obtenido: No se agregan jugadores y se le da click al botón iniciar, efectivamente el juego no se inicia y sale la alerta "Guarda los nombres de los jugadores".

Evidencias: Incluidas en el documento Casos de Pruebas de Software

Estado final: Pasó

### CP-04 – Asignación aleatoria de ficha y turno

Requisito asociado: REQ-4, REQ-5

Técnica: Caja negra

Descripción breve: Verificar que al iniciar la partida, el sistema asigna aleatoriamente las fichas (X/O) y el turno inicial.

Resultado esperado: A un jugador se le asigna la ficha X (roja) y al otro la ficha O (verde). El nombre de uno de los jugadores se resalta, indicando que tiene el primer turno.

Resultado obtenido: A un jugador se le asigna la ficha X (roja) y al otro la ficha O (verde). El nombre de uno de los jugadores se resalta, indicando que tiene el primer turno.

Evidencias: Incluidas en el documento Casos de Pruebas de Software

Estado final: Pasó

### CP-05 – Realizar jugada en casilla vacía

Requisito asociado: REQ-7, REQ-8

Técnica: Caja negra

Descripción breve: Verificar que un jugador puede colocar su ficha en una casilla vacía y el turno cambia al oponente.

## Informe de ejecución del plan de pruebas

*Técnico en procesamiento de pruebas de software - SENA*

Resultado esperado: La ficha del jugador activo (X o O) aparece en la casilla seleccionada. El resultado visual del turno pasa al otro jugador.

Resultado obtenido: Se selecciona una casilla vacía y se coloca la ficha, el turno cambia al oponente instantáneamente.

Evidencias: Incluidas en el documento Casos de Pruebas de Software

Estado final: Pasó

### CP-06 – Realizar jugada en casilla ocupada

Requisito asociado: REQ-7, REQ-8

Técnica: Caja negra

Descripción breve: Verificar que el sistema impide colocar una ficha en una casilla que ya ha sido jugada.

Resultado esperado: El sistema muestra un mensaje de error indicando que la casilla ya fue jugada. El tablero no se modifica y el turno no cambia.

Resultado obtenido: Se selecciona una casilla ya ocupada y sale el mensaje de "Ya fue jugado".

Evidencias: Incluidas en el documento Casos de Pruebas de Software

Estado final: Pasó

### CP-07 – Detección de victoria horizontal

Requisito asociado: REQ-10, REQ-11, REQ-12, REQ-13

Técnica: Caja negra

Descripción breve: Verificar que el sistema detecta correctamente una victoria cuando un jugador completa una línea horizontal.

Resultado esperado: Al colocar la tercera ficha, el juego se detiene. Se resalta el nombre del ganador y las tres fichas de la línea ganadora cambian a color azul. Después de 3 segundos, aparece el mensaje "Ganaste [nickname]!".

## Informe de ejecución del plan de pruebas

*Técnico en procesamiento de pruebas de software - SENA*

Resultado obtenido: El jugador 1 selecciona tres casillas horizontales y el sistema detecta correctamente la victoria cuando se completa la línea horizontal.

Evidencias: Incluidas en el documento Casos de Pruebas de Software

Estado final: Pasó

### **CP-08 – Detección de victoria vertical**

Requisito asociado: REQ-10, REQ-11, REQ-12, REQ-13

Técnica: Caja negra

Descripción breve: Verificar que el sistema detecta correctamente una victoria cuando un jugador completa una línea vertical.

Resultado esperado: Al colocar la tercera ficha, el juego se detiene. Se resalta el nombre del ganador y las tres fichas de la línea ganadora cambian a color azul. Después de 3 segundos, aparece el mensaje "Ganaste [nickname]!".

Resultado obtenido: El jugador 2 selecciona tres casillas verticales y el sistema detecta correctamente la victoria cuando se completa la línea vertical.

Evidencias: Incluidas en el documento Casos de Pruebas de Software

Estado final: Pasó

### **CP-09 – Detección de empate**

Requisito asociado: REQ-14

Técnica: Caja negra

Descripción breve: Verificar que el sistema declara un empate cuando todas las casillas están llenas y no hay un ganador.

Resultado esperado: Al colocar la última ficha, el juego se detiene. Todas las fichas en el tablero cambian a color rojo.

Resultado obtenido: Se inicia la partida y se realiza una secuencia de jugadas que llene todas las casillas del tablero sin que nadie gane, al colocar la última ficha, el juego se detiene. Todas las fichas en el tablero cambian a color rojo.



## Informe de ejecución del plan de pruebas

*Técnico en procesamiento de pruebas de software - SENA*

Evidencias: Incluidas en el documento Casos de Pruebas de Software

Estado final: Pasó

### CP-10 – Visualización de la tabla de resultados

Requisito asociado: REQ-16, REQ-17

Técnica: Caja negra

Descripción breve: Verificar que al hacer clic en el botón "Resultados", se despliega correctamente la ventana modal con la tabla.

Resultado esperado: Se despliega una ventana modal desde la parte superior, mostrando una tabla con las columnas: "Número", "Nombre", "Ficha" y "Tiempo".

Resultado obtenido: Se hace clic en el botón "Resultados" y se despliega una ventana modal desde la parte superior, mostrando una tabla con las columnas: "Número", "Nombre", "Rol" y "Tiempo".

Evidencias: Incluidas en el documento Casos de Pruebas de Software

Estado final: Pasó

### CP-11 – Visualización de la tabla de resultados

Requisito asociado: REQ-15, REQ-18

Técnica: Caja negra

Descripción breve: Verificar que una partida ganada se almacena y se muestra correctamente en la tabla de resultados.

Resultado esperado: La tabla de resultados muestra una nueva fila con el número de partida, el nickname del ganador, el rol con el que ganó (X o O) y el tiempo que duró la partida.

Resultado obtenido: El jugador 1 (Carmen) gana la partida y la tabla de resultados muestra una nueva fila con el número de partida, el nombre de "Carmen" la ganadora, el rol con el que ganó (X) y el tiempo que duró la partida.

Evidencias: Incluidas en el documento Casos de Pruebas de Software

## Informe de ejecución del plan de pruebas

*Técnico en procesamiento de pruebas de software - SFNA*

Estado final: Pasó

### CP-12 – Ordenar resultados por tiempo

Requisito asociado: REQ-19

Técnica: Caja negra

Descripción breve: Verificar que la tabla de resultados se puede ordenar por la columna de tiempo.

Resultado esperado: La lista de resultados se reordena, mostrando los tiempos de menor a mayor (o viceversa en un segundo click).

Resultado obtenido: Se hace click en el recuadro de "Ordenar por tiempo" y la lista de resultados se reordena, mostrando los tiempos de menor a mayor.

Evidencias: Incluidas en el documento Casos de Pruebas de Software

Estado final: Pasó

Modelo de informe de ejecución de pruebas de software											
Estatus del proyecto / Requerimiento: Ficha 3186242 - TicTacToe											
Fecha comienzo planificada	Fecha de finalización planificada	Casos de prueba (Total)	Casos planificados	Casos exitos os	% avanc e planifi cado	% avan ce real	% desvi ación	Días de desvia ción	Fech a fin pronó stico	Casos con incide ncia	% casos con incidencias
16/11/2025	7/12/2025	12	12	12	100%	100%				0	0%
Situación actual de casos de prueba					Situación actual de defectos				Resultados de la jornada		
Exitos os	Con defectos	Bloqueados	Diferidos	Pendi entes	Repor tados	En análi sis	Desca rtados	En proces o	Corre gidos	Casos del día	Meta diaria
12	0	0	0	0	3	0	0	0	0	N/A	N/A
Puntos de atención y observaciones											
Despues de haber corregido las tres incidencias en el código fuente, y haber realizado las pruebas de caja negra nuevamente, se confirma que los 12 casos de prueba fueron aprobados y que el juego está funcionando correctamente.											

### Referencias

Documentos que se usaron como apoyo para realizar el contenido del plan de pruebas:

- Documento de requisitos de software
- Especificación de Casos de Uso
- Plan de pruebas de software
- Casos de Pruebas de Software

### Glosario

**Caja negra:** Técnica de prueba funcional en la que se evalúa la funcionalidad del software exclusivamente a partir de sus entradas y salidas, sin considerar su estructura interna o código fuente.

**Caso de Prueba (CP):** Documento que define las condiciones, datos, pasos y resultados esperados para validar una funcionalidad específica del sistema.

**Defecto / Incidencia:** Fallos encontrados durante la ejecución de las pruebas que impiden que el sistema cumpla con un requisito o comportamiento esperado.

**Funcionalidad:**

Característica, proceso o comportamiento implementado en el software que cumple un requisito del usuario.

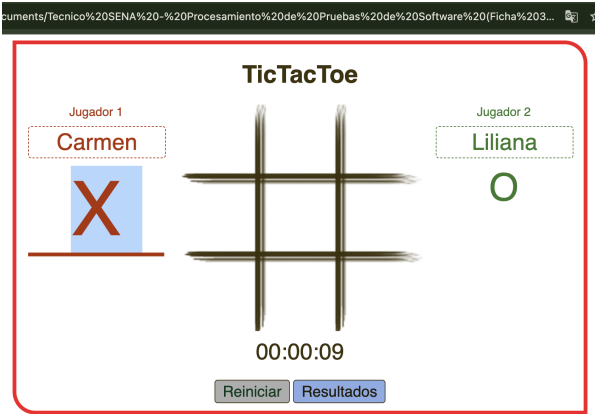
**Prueba funcional:**

Verificación del comportamiento del sistema en relación con los requisitos funcionales definidos, asegurando que las funciones operen como se espera.

# Casos de Pruebas de Software

Proyecto: TicTacToe

											Información para el Seguimiento		
Id	Caso de Prueba	Descripción	Fecha	Área Funcional / Sub proceso	Funcionalidad / Característica	Datos / Acciones de Entrada	Resultado Esperado	Requerimientos de Ambiente de Pruebas	Procedimientos especiales requeridos	Dependencias con otros casos de Prueba	Resultado Obtenido	Estado	Última Fecha de Estado
Módulo 1: Registro de Jugadores													
CP-01	Registro exitoso de dos jugadores	Verificar que el sistema permite registrar los nicknames de dos jugadores y habilita el inicio del juego.	02/11/2025	Registro de Jugadores	REQ-1, REQ-2	1. Ingresar "Jugador1" en el campo del Jugador 1 y presionar "Guardar". 2. Ingresar "Jugador2" en el campo del Jugador 2 y presionar "Guardar".	El sistema almacena ambos nicknames. La interfaz indica que el juego puede comenzar.	PC con navegador web (Chrome/Firefox)	Ninguno	Ninguna	Se pueden ingresar ambos nombres de los jugadores y sí habilita el inicio del juego	Pasó	1/12/2025



CP-02	Intento de inicio con un solo jugador	Verificar que el sistema impide iniciar el juego si solo	02/11/2025	Registro de Jugadores	REQ-2, REQ-3	1. Ingresar "JugadorA" en el campo del Jugador 1 y presionar "Guardar". 2. Dejar vacío el campo del Jugador 2. 3. Intentar iniciar el juego.	El sistema muestra un mensaje de error claro: "El juego no puede iniciar hasta completar información de registro". El juego no inicia.	PC con navegador web (Chrome/Firefox)	Ninguno	Ninguna	Se agrega un nombre y se le da guardar, efectivamente el juego no se inicia y sale la alerta "Guarde los nombres de los jugadores".	Pasó	6/12/2025
-------	---------------------------------------	--	------------	-----------------------	--------------	--	--	---------------------------------------	---------	---------	---	------	-----------




CP-03	Intento de inicio sin jugadores	Verificar que el sistema impide iniciar el juego si ningún jugador ha sido registrado.	02/11/2025	Registro de Jugadores	REQ-2, REQ-3	1. Dejar ambos campos de nickname vacíos. 2. Intentar iniciar el juego.	El sistema muestra el mensaje de error: "El juego no puede iniciar hasta completar información de registro". El juego no inicia.	PC con navegador web (Chrome/Firefox)	Ninguno	Ninguna	No se agregan jugadores y se le da click al boton iniciar, efectivamente el juego no se inicia y sale la alerta "Guarde los nombres de los jugadores".	No pasó	7/12/2025
-------	---------------------------------	--	------------	-----------------------	--------------	---	--	---------------------------------------	---------	---------	--	---------	-----------



Módulo 2: Control del Tablero y Turnos													
CP-04	Asignación aleatoria de ficha y turno	Verificar que al iniciar la partida, el sistema asigna aleatoriamente las fichas (X/O) y el turno inicial.	02/11/2025	Control del Tablero y Turnos	REQ-4, REQ-5	1. Registrar dos jugadores. 2. Iniciar la partida.	A un jugador se le asigna la ficha X (roja) y al otro la ficha O (verde). El nombre de uno de los jugadores se resalta, indicando que tiene el primer turno.	PC con navegador web (Chrome/Firefox)	Ninguno	CP-01	Se hizo multiples intentos y se confirma que sí hay asignación aleatoria de ficha y turno.	Pasó	7/12/2025



CP-06	Realizar jugada en casilla ocupada	Verificar que el sistema impide colocar una ficha en una casilla que ya ha sido jugada.	02/11/2025	Control del Tablero y Turnos	REQ-9	1. Iniciar una partida. 2. Realizar una primera jugada válida. 3. En el siguiente turno, intentar hacer clic en la misma casilla ya ocupada.	El sistema muestra un mensaje de error indicando que la casilla ya fue jugada. El tablero no se modifica y el turno no cambia.	PC con navegador web (Chrome/Firefox)	Ninguno	CP-05	Se selecciona una casilla ya ocupada y sale el mensaje de "Ya fue jugado"	Pasó	1/12/2025
-------	------------------------------------	---	------------	------------------------------	-------	--	--	---------------------------------------	---------	-------	---	------	-----------



Módulo 3: Cálculo de Resultados y Detección de Ganador



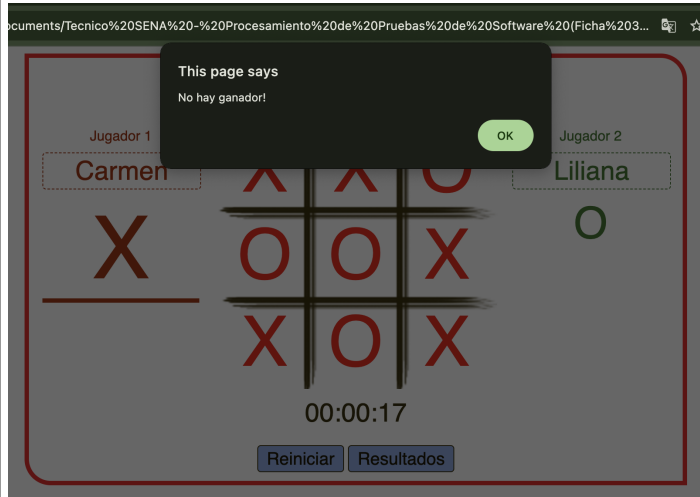
CP-07	Detección de victoria horizontal	Verificar que el sistema detecta correctamente una victoria cuando un jugador completa una línea horizontal.	02/11/2025	Cálculo de Resultados y Detección de Ganador	REQ-10, REQ-11, REQ-12, REQ-13	1. Iniciar una partida. 2. Realizar una secuencia de jugadas que resulte en tres fichas iguales en una fila horizontal.	Al colocar la tercera ficha, el juego se detiene. Se resalta el nombre del ganador y las tres fichas de la línea ganadora cambian a color azul. Después de 3 segundos, aparece el mensaje "Ganaste [nickname]!".	PC con navegador web (Chrome/Firefox)	Forzar una secuencia de jugadas para ganar.	CP-05	El jugador 1 selecciona tres casillas horizontales y el sistema detecta correctamente la victoria cuando se completa la línea horizontal.	Pasó	1/12/2025
-------	----------------------------------	--	------------	--	--------------------------------	---	--	---------------------------------------	---	-------	---	------	-----------



CP-08	Detección de victoria vertical	Verificar que el sistema detecta correctamente una victoria cuando un jugador completa una línea vertical.	02/11/2025	Cálculo de Resultados y Detección de Ganador	REQ-10, REQ-11, REQ-12, REQ-13	1. Iniciar una partida. 2. Realizar una secuencia de jugadas que resulte en tres fichas iguales en una columna vertical.	Al colocar la tercera ficha, el juego se detiene. Se resalta el nombre del ganador y las tres fichas de la línea ganadora cambian a color azul. Después de 3 segundos, aparece el mensaje "Ganaste [nickname]!".	PC con navegador web (Chrome/Firefox)	Forzar una secuencia de jugadas para ganar.	CP-05	El jugador 2 selecciona tres casillas verticales y el sistema detecta correctamente la victoria cuando se completa la línea vertical.	Pasó	1/12/2025
-------	--------------------------------	--	------------	--	--------------------------------	--	--	---------------------------------------	---	-------	---	------	-----------



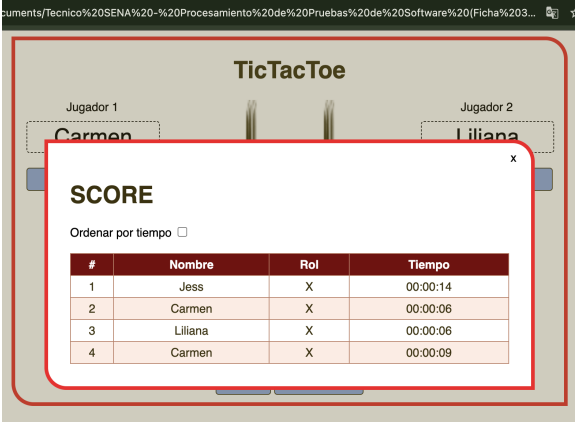
CP-09	Detección de empate	Verificar que el sistema declara un empate cuando todas las casillas están llenas y no hay un ganador.	02/11/2025	Cálculo de Resultados y Detección de Ganador	REQ-14	1. Iniciar una partida. 2. Realizar una secuencia de jugadas que llene todas las casillas del tablero sin que nadie gane.	Al colocar la última ficha, el juego se detiene. Todas las fichas en el tablero cambian a color rojo.	PC con navegador web (Chrome/Firefox)	Forzar una secuencia de jugadas para empatar.	CP-05	Se inicia la partida y se realiza una secuencia de jugadas que llene todas las casillas del tablero sin que nadie gane, al colocar la última ficha, el juego se detiene. Todas las fichas en el tablero cambian a color rojo.	Pasó	1/12/2025
-------	---------------------	--	------------	--	--------	---	---	---------------------------------------	---	-------	---	------	-----------



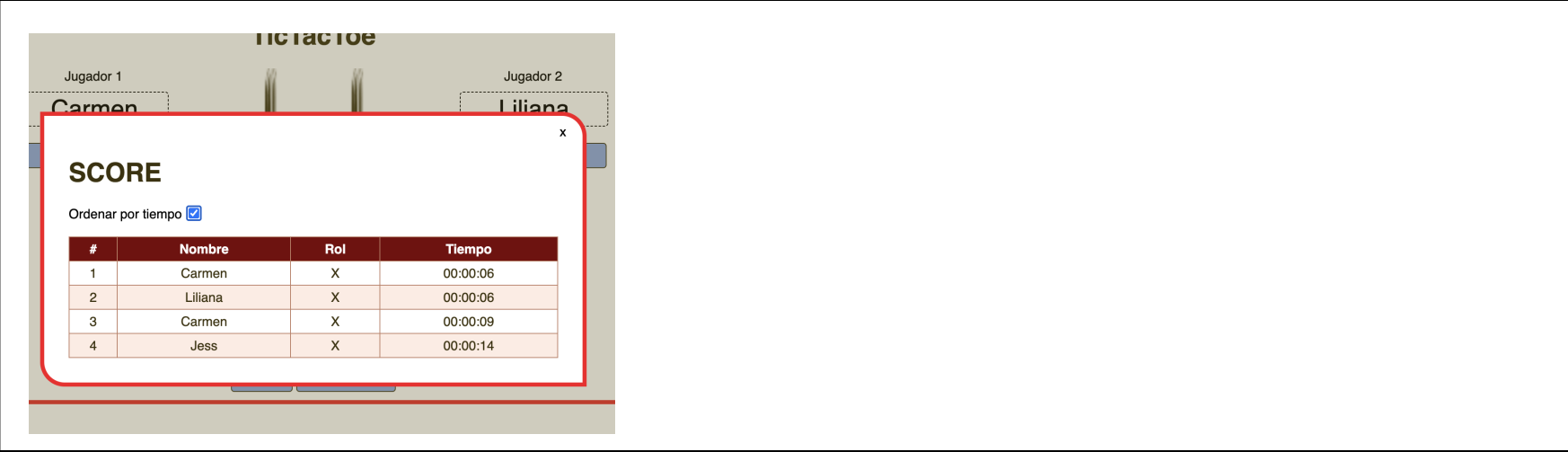
CP-10	Visualización de la tabla de resultados	Verificar que al hacer clic en el botón "Resultados", se despliega correctamente la ventana modal con la tabla.	02/11/2025	Visualización de Ranking y Resultados	REQ-16, REQ-17	1. En cualquier momento del juego (inicio, durante o final), hacer clic en el botón "Resultados".	Se despliega una ventana modal desde la parte superior, mostrando una tabla con las columnas: "Número", "Nombre", "Rol" y "Tiempo".	PC con navegador web (Chrome/Firefox)	Ninguno	Ninguna	Se hace clic en el botón "Resultados" y se despliega una ventana modal desde la parte superior, mostrando una tabla con las columnas: "Número", "Nombre", "Rol" y "Tiempo".	Pasó	1/12/2025
-------	---	---	------------	---------------------------------------	----------------	---	---	---------------------------------------	---------	---------	---	------	-----------



CP-11	Verificación de registro de partida ganada	Verificar que una partida ganada se almacena y se muestra correctamente en la tabla de resultados.	02/11/2025	Visualización de Ranking y Resultados	REQ-15, REQ-18	1. Ganar una partida. 2. Hacer clic en el botón "Resultados".	La tabla de resultados muestra una nueva fila con el número de partida, el nickname del ganador, el rol con el que ganó (X o O) y el tiempo que duró la partida.	PC con navegador web (Chrome/Firefox)	Ninguno	CP-07	El jugador 1 (Carmen) gana la partida y la tabla de resultados muestra una nueva fila con el número de partida, el nombre de "Carmen" la ganadora, el rol con el que ganó (X) y el tiempo que duró la partida.	Pasó	1/12/2025
-------	--	--	------------	---------------------------------------	----------------	---	--	---------------------------------------	---------	-------	--	------	-----------



CP-12	Ordenar resultados por tiempo	Verificar que la tabla de resultados se puede ordenar por la columna de tiempo.	02/11/2025	Visualización de Ranking y Resultados	REQ-19	1. Ganar al menos dos partidas con tiempos diferentes. 2. Abrir la ventana de resultados. 3. Hacer clic en el recuadro de "Ordenar por tiempo".	La lista de resultados se reordena, mostrando los tiempos de menor a mayor (o viceversa en un segundo click).	PC con navegador web (Chrome/Firefox)	Ninguno	CP-11	Se hace click en el recuadro de "Ordenar por tiempo" y la lista de resultados se reordena, mostrando los tiempos de menor a mayor.	Pasô	1/12/2025
-------	-------------------------------	---	------------	---------------------------------------	--------	---	---	---------------------------------------	---------	-------	--	------	-----------

































































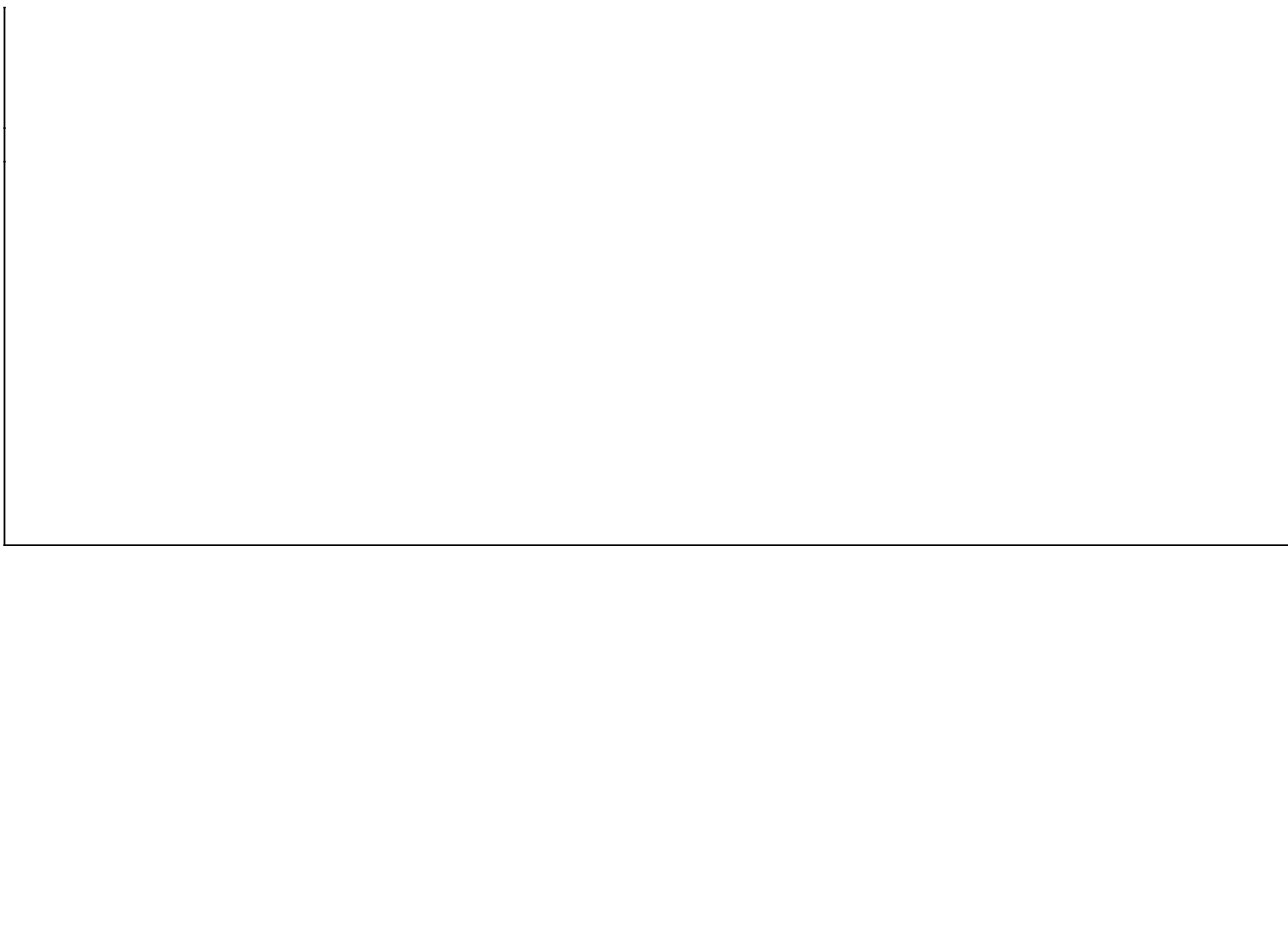


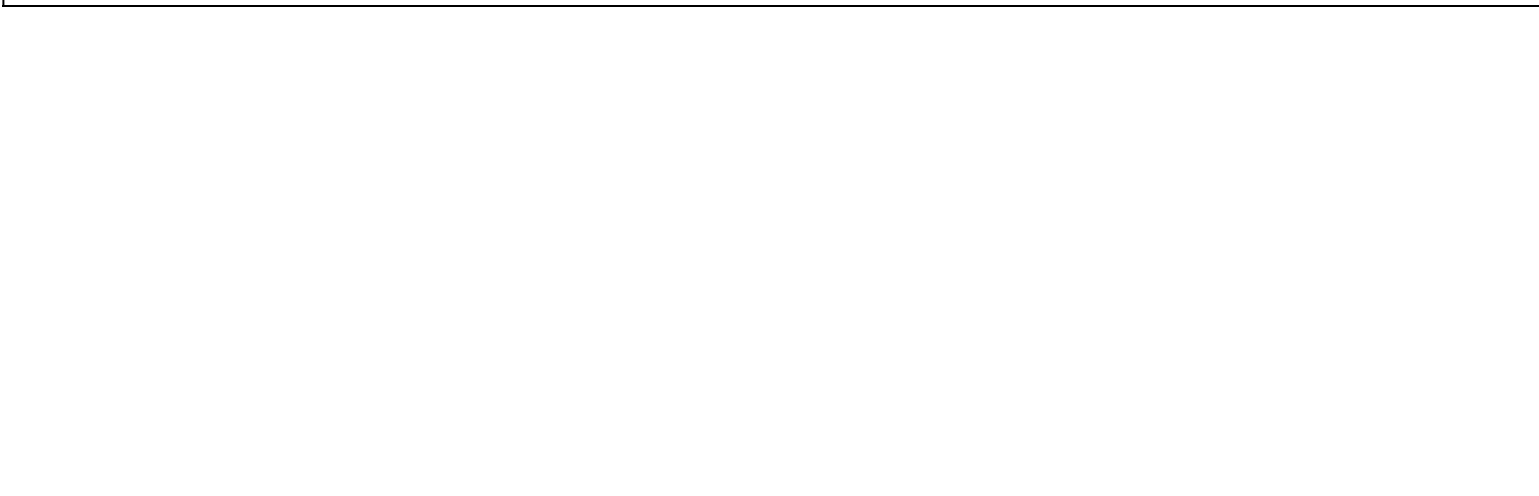
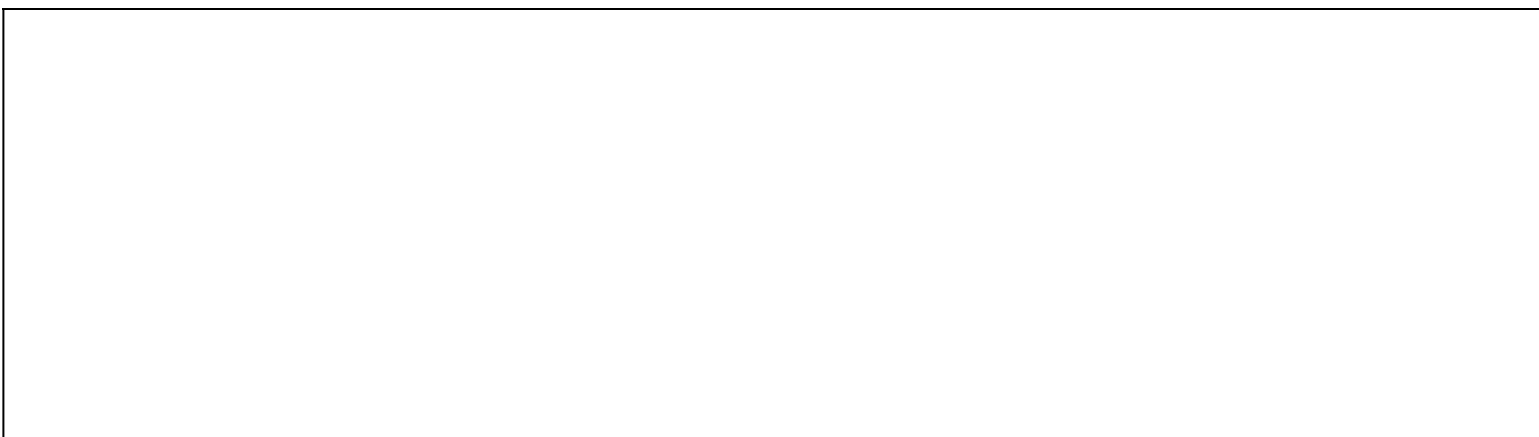






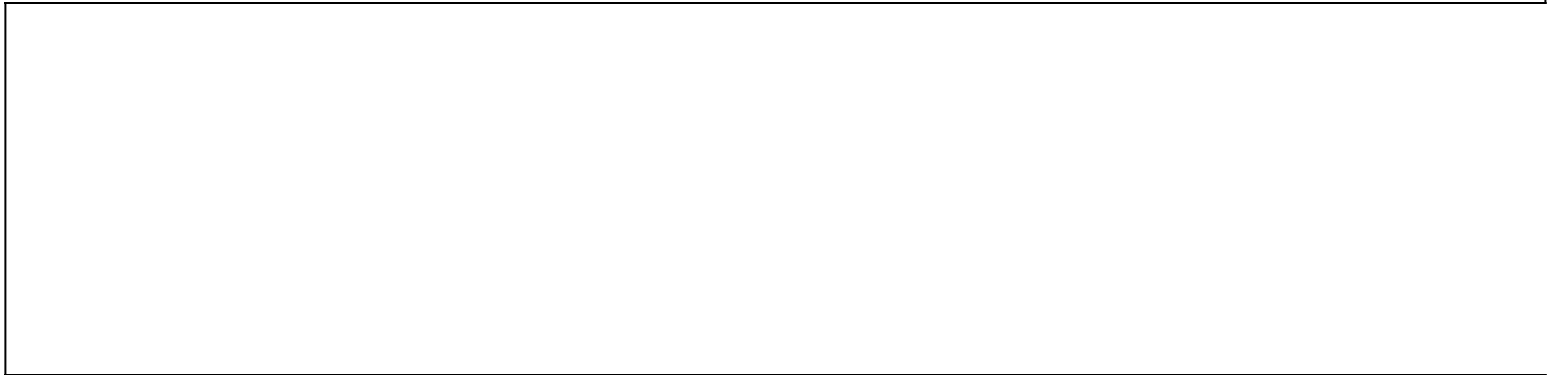
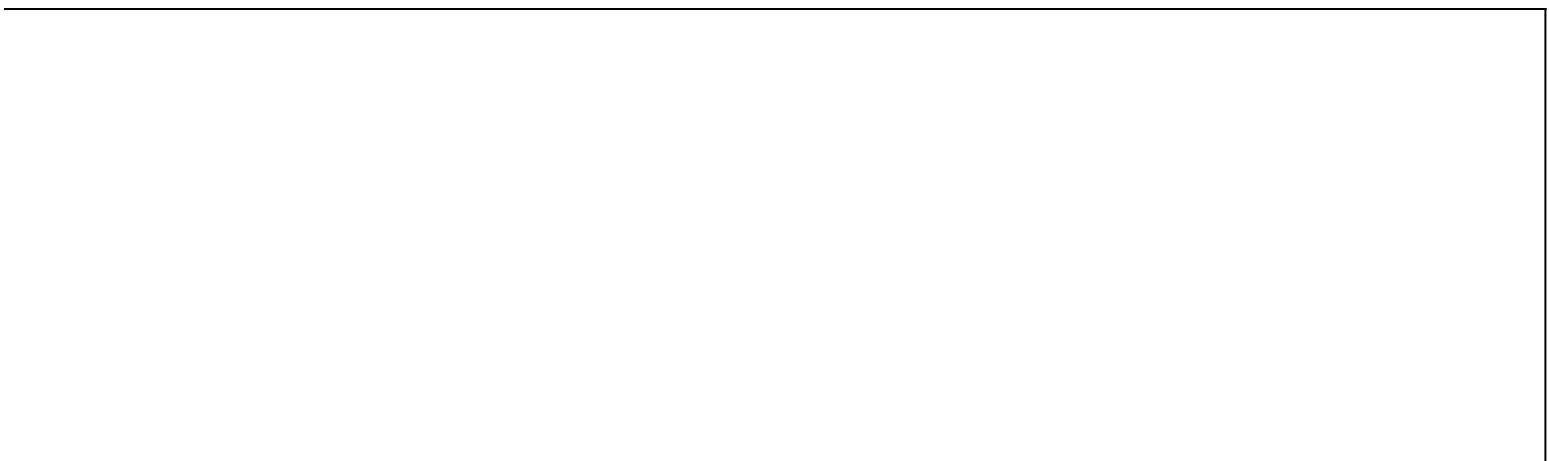








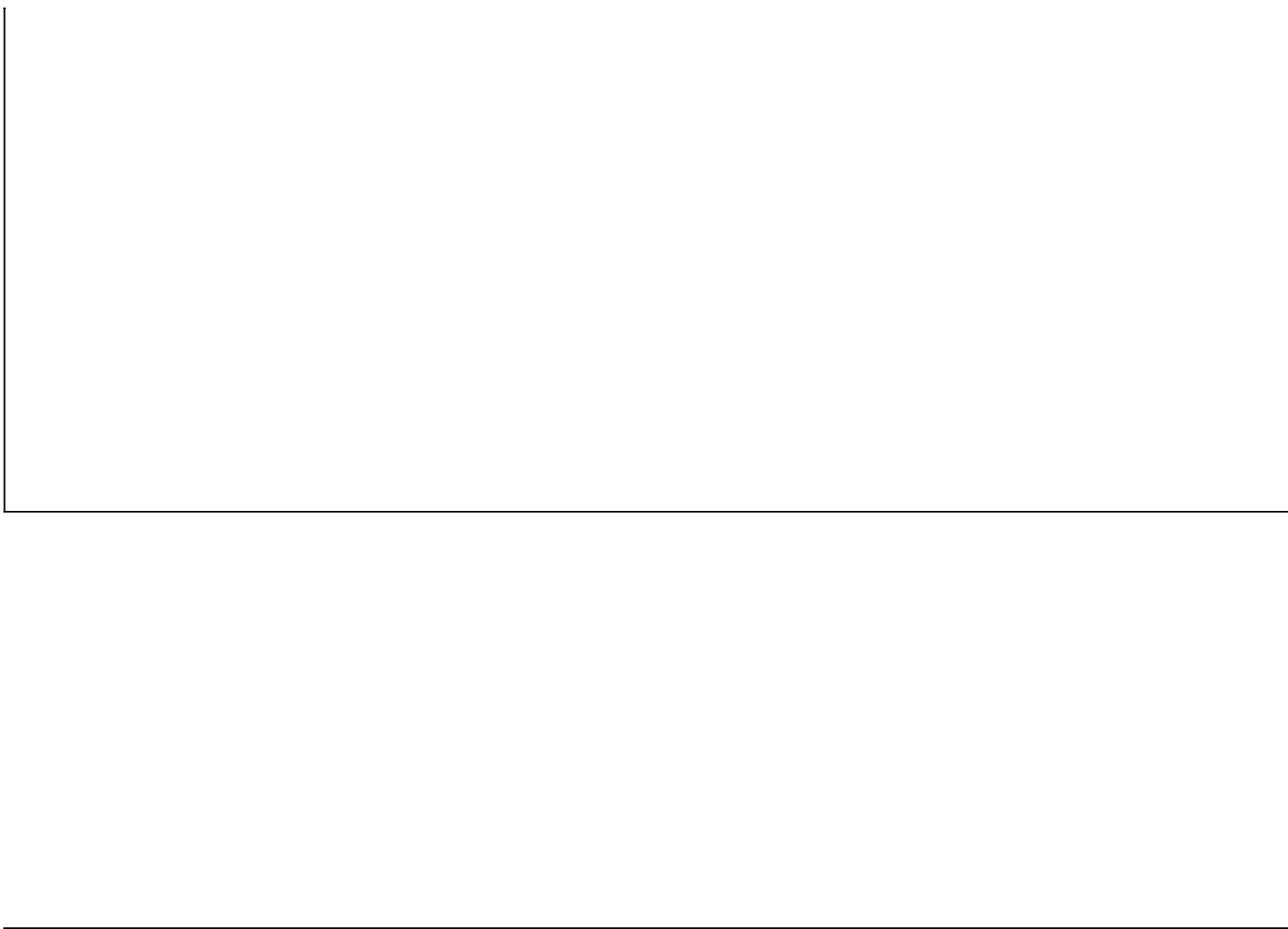






1

2





1

2

