

Informe de ejecución del plan de pruebas

TicTacToe

Fecha: 07/12/2025

Informe de ejecución del plan de pruebas

Técnico en procesamiento de pruebas de software - SENA

Tabla de contenido

| | |
|---|-----------|
| Historial de versiones | 3 |
| Información del proyecto | 3 |
| Aprobaciones | 3 |
| Resumen ejecutivo | 4 |
| Pruebas funcionales | 4 |
| 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 |
| Referencias | 11 |
| Glosario | 11 |

Informe de ejecución del plan de pruebas

Técnico en procesamiento de pruebas de software - SENNA

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 | Líder de Proyecto | SenaGames | 1/12/2025 | |
| Lilian Diaz | Líder de Análisis de negocio y requerimientos | SenaGames | 1/12/2025 | |
| | | | | |

Informe de ejecución del plan de pruebas

Técnico en procesamiento de pruebas de software - SENA

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 "Guarde 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 - SENA

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 exitosos | % avance planificado | % avance real | % desviación | Días de desviación | Fecha fin pronóstico | Casos con incidencia | % 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 | |
| Exitosos | Con defectos | Bloqueados | Diferidos | Pendientes | Reportados | En análisis | Descartados | En proceso | Corregidos | 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. | | | | | | | | | | | |

Informe de ejecución del plan de pruebas

Técnico en procesamiento de pruebas de software - SENA

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 nombre 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 |
|-------|---------------------------------------|--|------------|-----------------------|--------------|--|--|---------------------------------------|---------|---------|---|------|-----------|

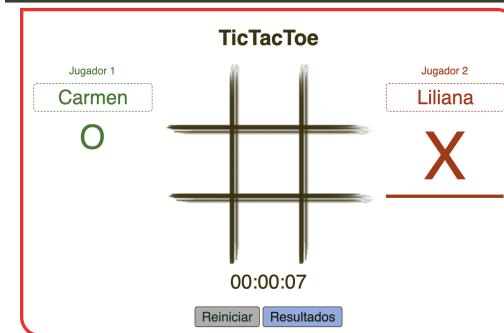
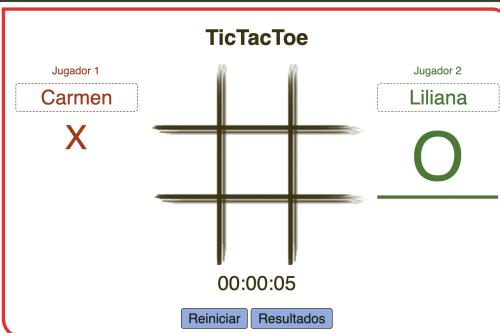
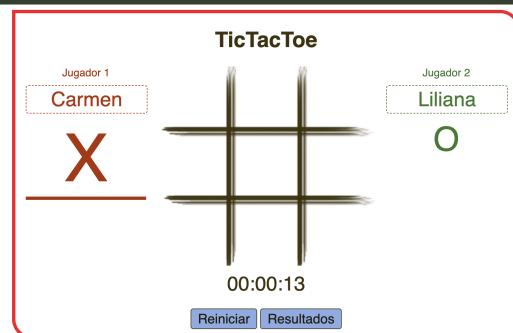


| | | | | | | | | | | | | | |
|-------|---------------------------------|--|------------|-----------------------|--------------|--|--|---------------------------------------|---------|---------|--|---------|-----------|
| CP-03 | Intento de inicio sin jugadores | Verificar que el sistema impide iniciar 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 botón 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

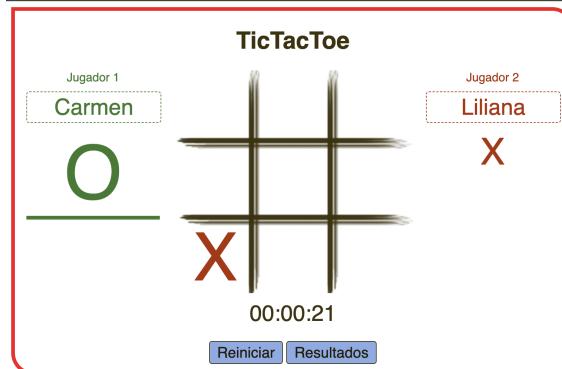
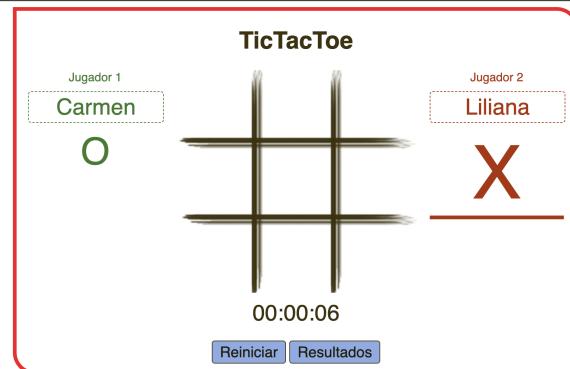
| CP-04 | Asignación aleatoria de ficha y turno | Verificar que al iniciar la partida, el sistema asigna aleatoriamente las fichas (X/O) y el turno inicial. | 02/11/2025 | Control del Tablero y Turnos | REQ-4, REQ-5 | 1. Registrar dos jugadores. 2. Iniciar la partida. | A un jugador se le asigna la ficha 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 |
|-------|---------------------------------------|--|------------|------------------------------|--------------|--|--|---------------------------------------|---------|-------|--|------|-----------|
|-------|---------------------------------------|--|------------|------------------------------|--------------|--|--|---------------------------------------|---------|-------|--|------|-----------|



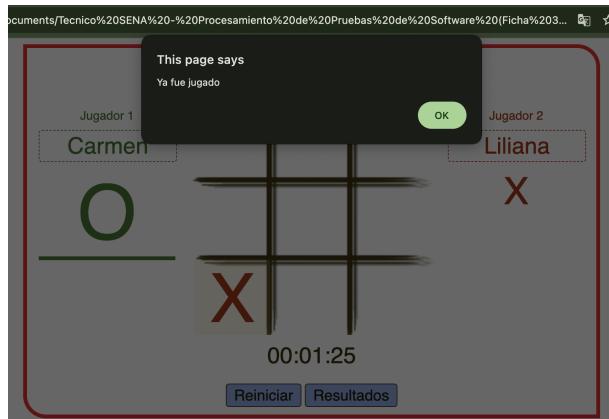
| | | | | | | | | | | | | | |
|-------|----------------------------------|---|------------|------------------------------|--------------|--|--|---------------------------------------|---------|-------|---|------|-----------|
| CP-05 | Realizar jugada en casilla vacía | Verificar que un jugador puede colocar su ficha en una casilla vacía y el turno cambia al oponente. | 02/11/2025 | Control del Tablero y Turnos | REQ-7, REQ-8 | 1. Iniciar una partida. 2. Esperar el turno del jugador activo (X o O) aparece en la casilla seleccionada. 3. Hacer clic en cualquier casilla vacía del tablero. | La ficha del jugador activo (X o O) aparece en la casilla seleccionada. a. El resultado visual del turno pasa al otro jugador. | PC con navegador web (Chrome/Firefox) | Ninguno | CP-04 | Se selecciona una casilla vacía y se coloca la ficha, el turno cambia al oponente instantáneamente. | Pasó | 1/12/2025 |
|-------|----------------------------------|---|------------|------------------------------|--------------|--|--|---------------------------------------|---------|-------|---|------|-----------|

documents/Tecnico%20SENA%20-%20Procesamiento%20de%20Pruebas%20de%20Software%20(Ficha%203...)

documents/Tecnico%20SENA%20-%20Procesamiento%20de%20Pruebas%20de%20Software%20(Ficha%203...)



| | | | | | | | | | | | | | |
|-------|------------------------------------|---|------------|------------------------------|-------|--|--|---------------------------------------|---------|-------|---|------|-----------|
| 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

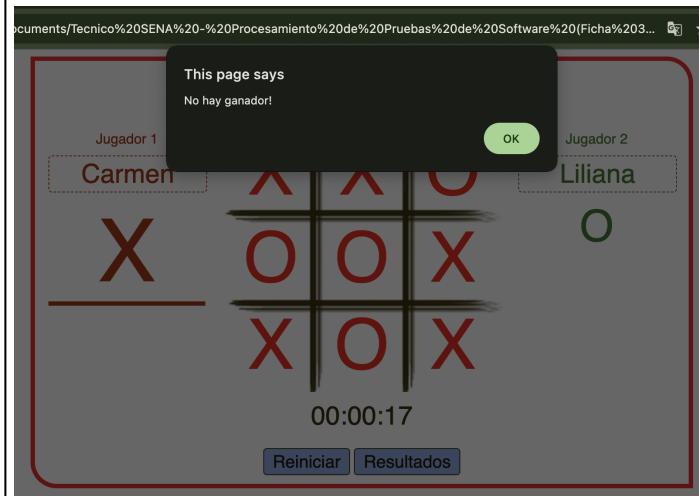
| | | | | | | | | | | | | | |
|-------|----------------------------------|--|------------|--|--------------------------------|---|--|---------------------------------------|---|-------|---|------|-----------|
| CP-07 | Detección de victoria horizontal | Verificar que el sistema detecta correctamente 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 |
|-------|--------------------------------|--|------------|--|--------------------------------|--|--|---------------------------------------|---|-------|---|------|-----------|

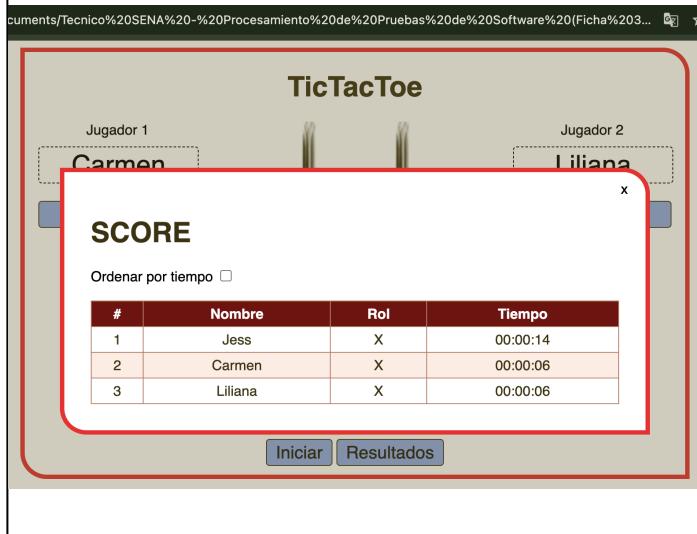


| | | | | | | | | | | | | | |
|-------|---------------------|--|------------|--|--------|---|---|---------------------------------------|---|-------|---|------|-----------|
| CP-09 | Detección de empate | Verificar que el sistema declara un empate cuando todas las casillas están llenas y no hay un ganador. | 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 |
|-------|---------------------|--|------------|--|--------|---|---|---------------------------------------|---|-------|---|------|-----------|

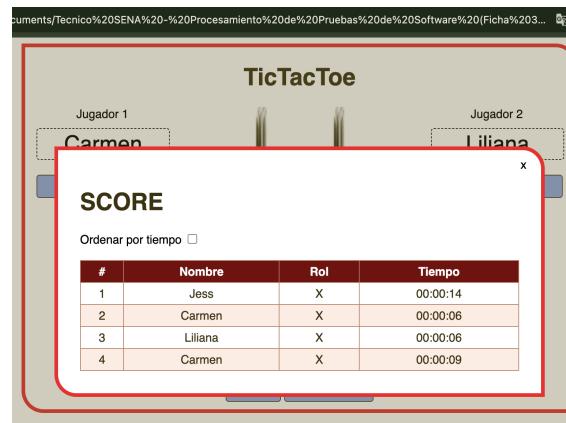
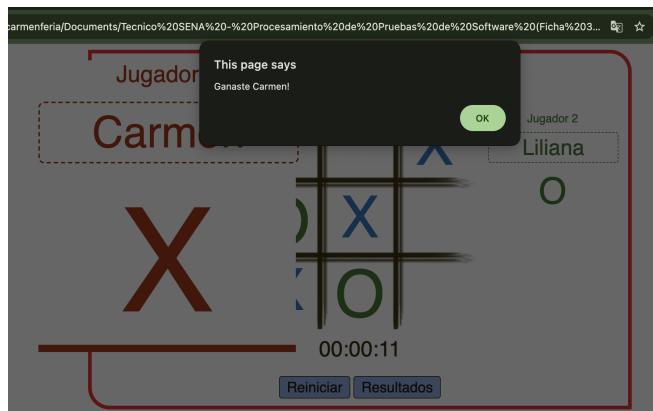


Módulo 4: Visualización de Ranking y Resultados

| | | | | | | | | | | | | | |
|-------|---|---|------------|---------------------------------------|----------------|---|---|---------------------------------------|---------|---------|---|------|-----------|
| 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 |
|-------|--|--|------------|---------------------------------------|----------------|---|--|---------------------------------------|---------|-------|--|------|-----------|



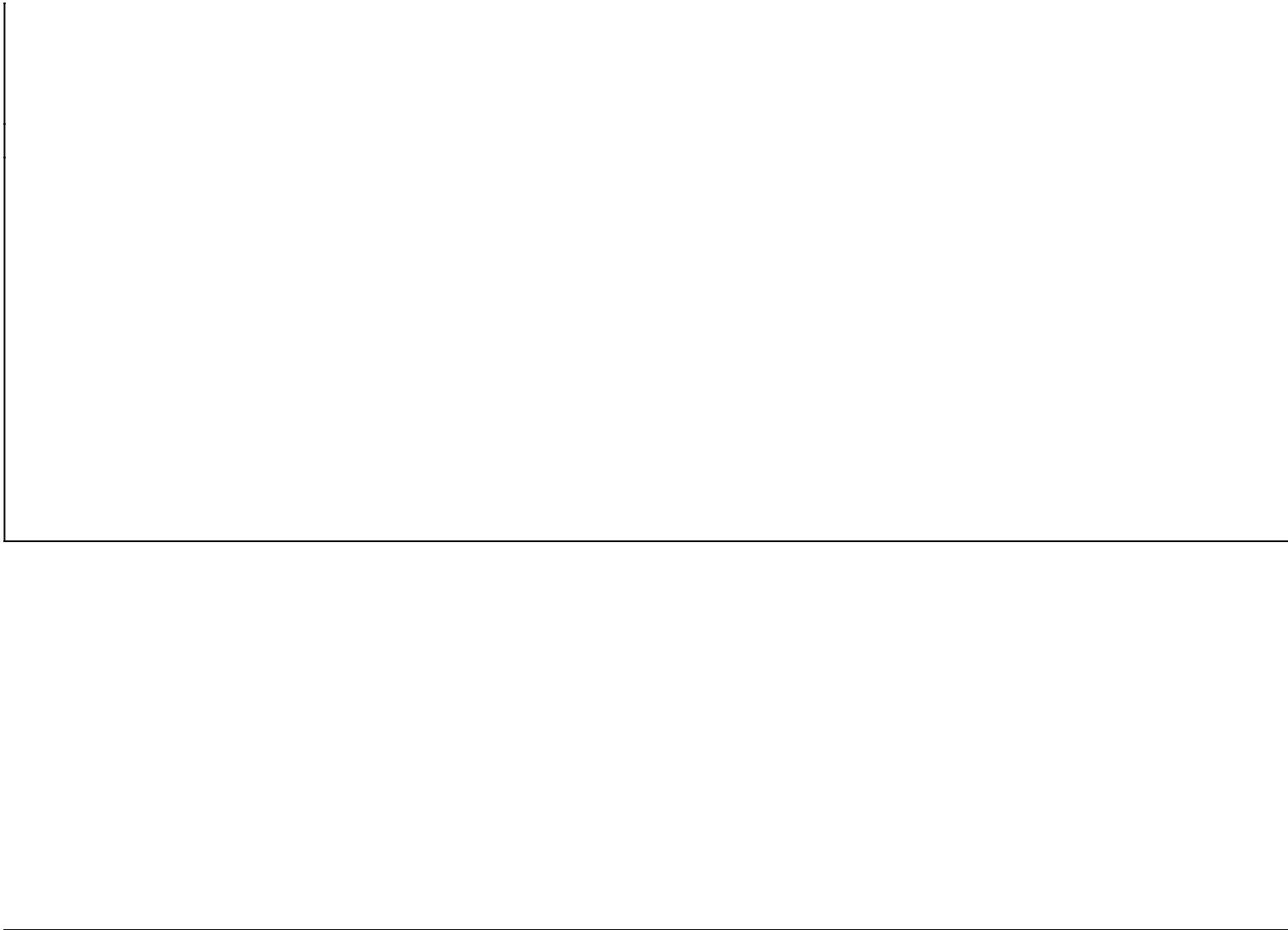
| | | | | | | | | | | | | | |
|-------|-------------------------------|---|------------|---------------------------------------|--------|---|---|---------------------------------------|---------|-------|--|------|-----------|
| CP-12 | Ordenar resultados por tiempo | Verificar que la tabla de resultados 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. | Pasó | 1/12/2025 |
|-------|-------------------------------|---|------------|---------------------------------------|--------|---|---|---------------------------------------|---------|-------|--|------|-----------|

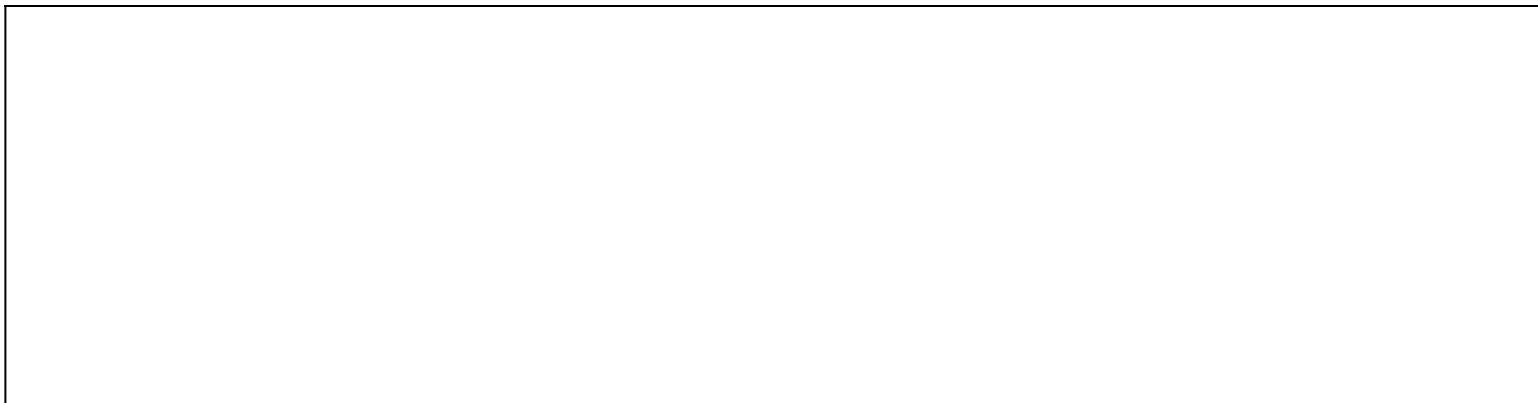
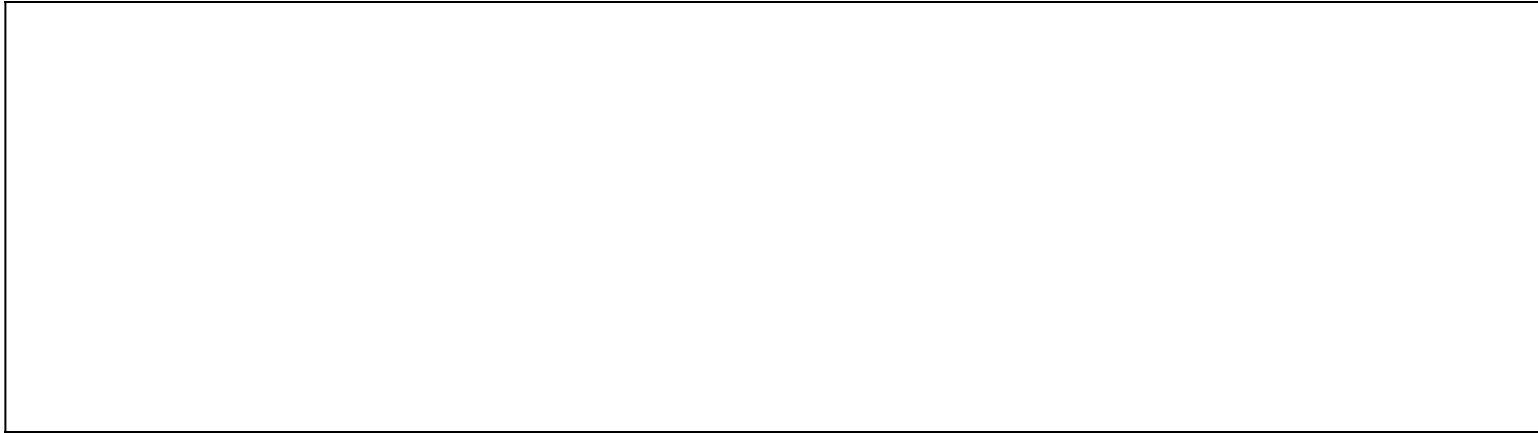


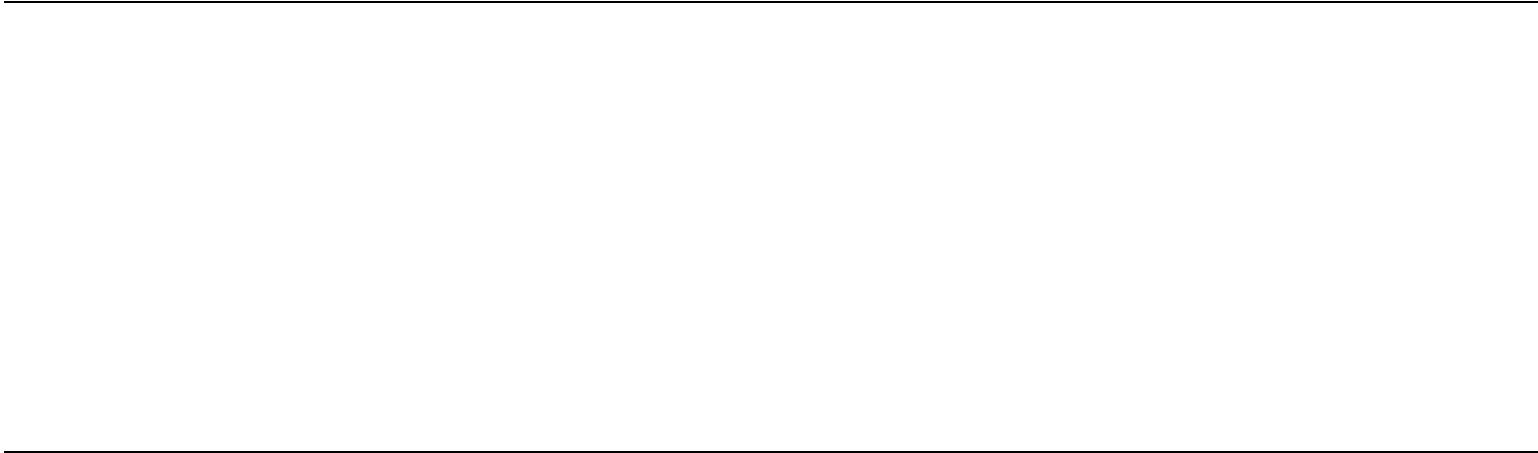
The screenshot shows a game interface titled "TIC TAC TOE". At the top, it says "Jugador 1" and "Carmen" on the left, and "Jugador 2" and "Liliana" on the right. Below this is a section titled "SCORE" containing a table:

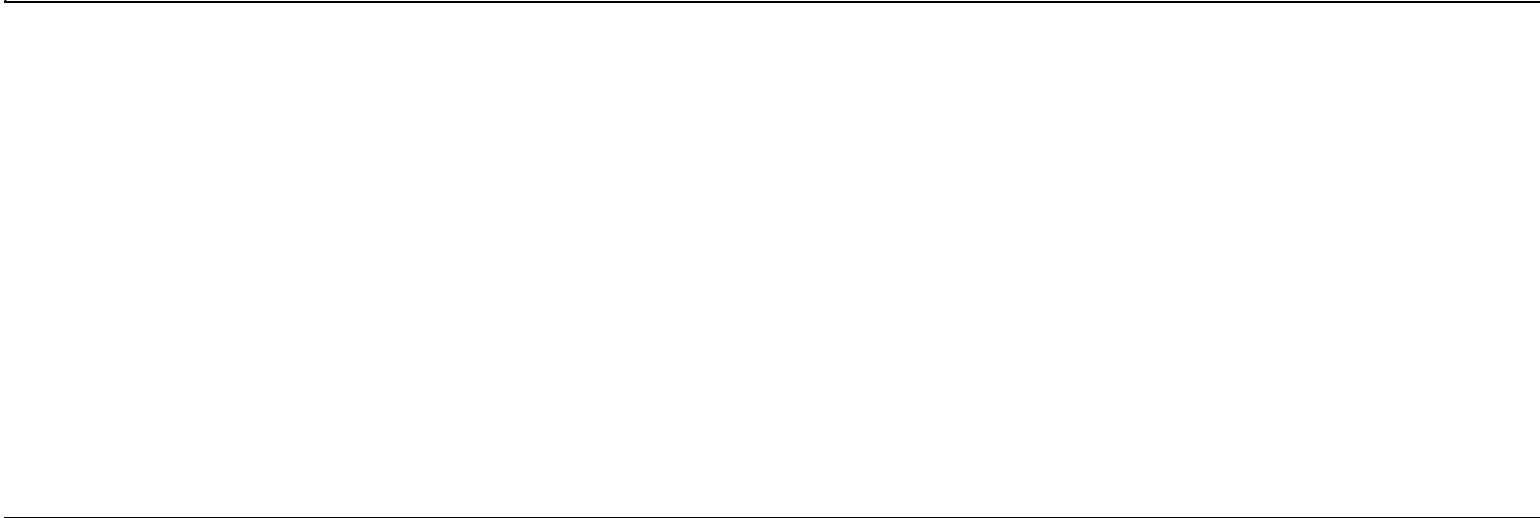
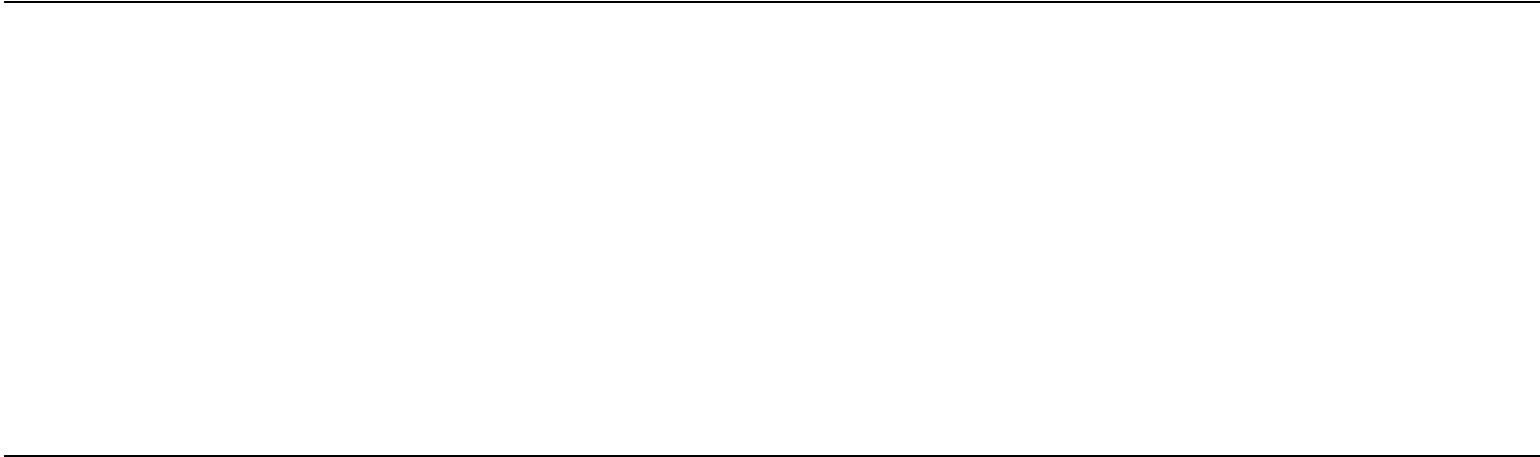
| # | Nombre | Rol | Tiempo |
|---|---------|-----|----------|
| 1 | Carmen | X | 00:00:06 |
| 2 | Liliana | X | 00:00:06 |
| 3 | Carmen | X | 00:00:09 |
| 4 | Jess | X | 00:00:14 |

A red box highlights the "Ordenar por tiempo" checkbox and the entire table row. The checkbox is checked.







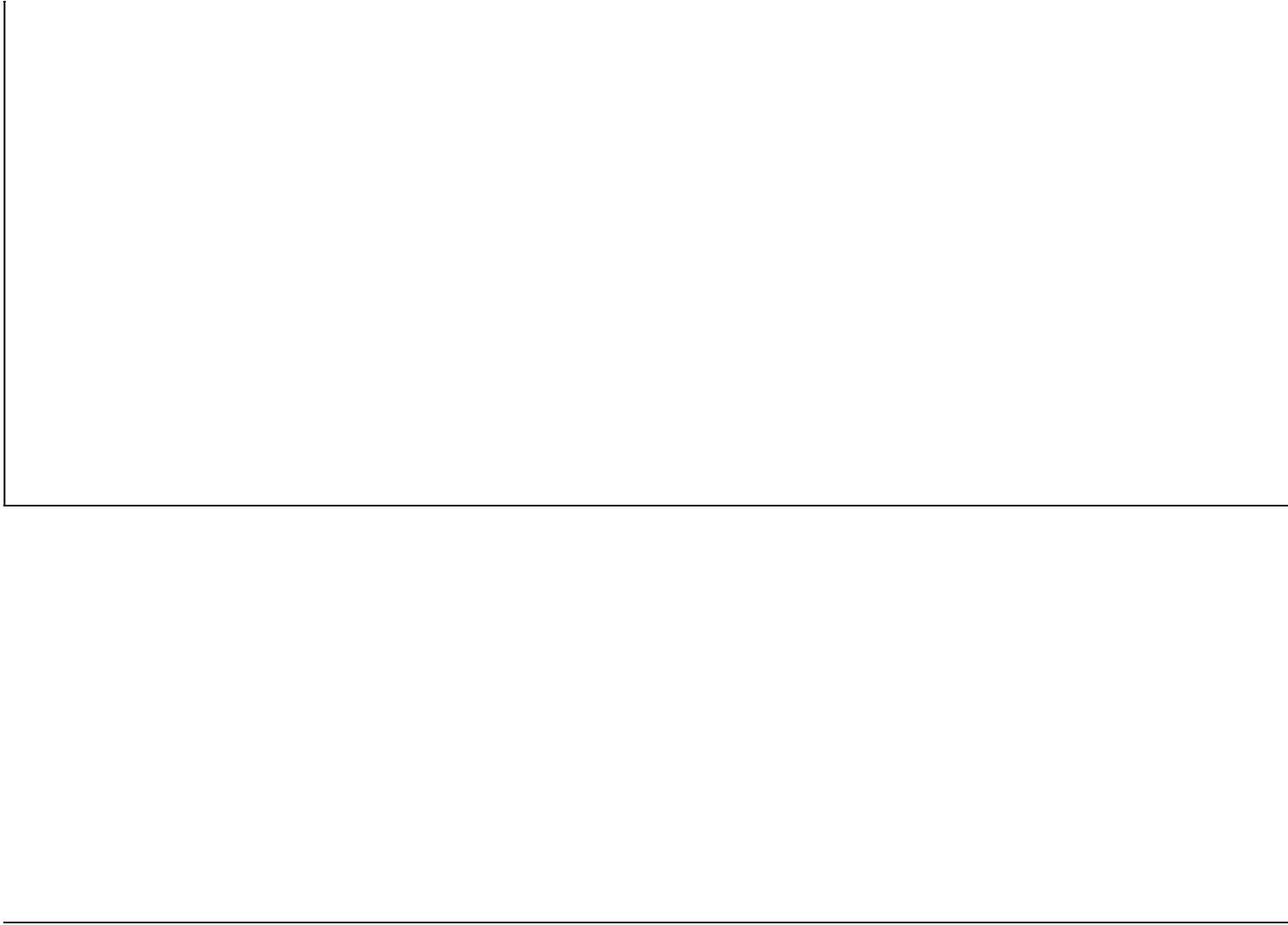


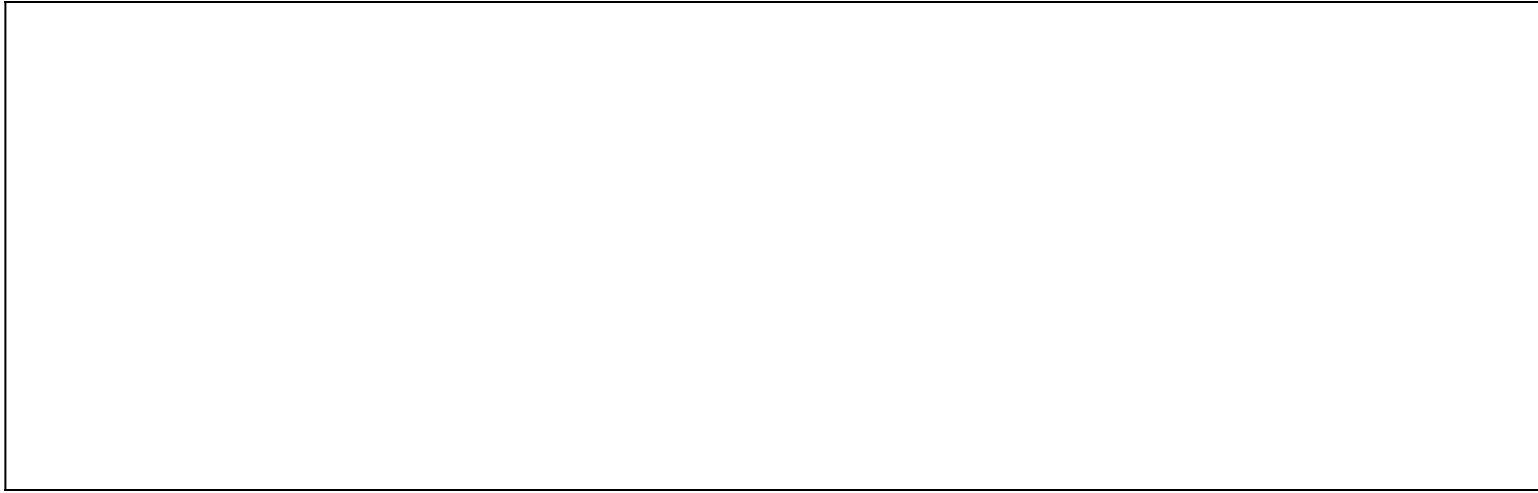


|

|

.





.

