

PLANTILLA DE CASO DE PRUEBA MANUAL

TÍTULO DE LA PRUEBA	PRIORIDAD	ID DE CASO DE PRUEBA	NÚMERO DE PRUEBA	FECHA DE LA PRUEBA
Cargar Datos, prueba del proyecto de Novillo's Analytics	1	7		

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA	PRUEBA DISEÑADA POR	PRUEBA EJECUTADA POR	FECHA DE EJECUCIÓN
Comprobar que se cargan todos los datos y objetos correctamente		The Magic Team	12/02/2025

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA	DEPENDENCIAS DE PRUEBA	CONDICIONES DE PRUEBA	CONTROL DE PRUEBAS
Se comprobará que el programa sea capaz de cargar los datos de la partida, esto incluye el estado de la misma y los objetos correspondientes.	Se necesitará un método de carga de datos.		

ID DE PASO	DESCRIPCIÓN DEL PASO	FECHA DE LA PRUEBA	RESULTADOS ESPERADOS	RESULTADOS REALES	APROBAR / REPROBAR	NOTAS ADICIONALES
1	Comprobar que al cargar una partida ya existente el programa guarde los datos guardados anteriormente de forma correcta.	12/02/2025	El estado de la partida es el mismo que la última vez que se guardó.	No está todavía implementando.	Aprobado	Funciona
2	Comprobar que los objetos del juego cargan de forma correcta (el mago, los ítems, cristales, criaturas, etc.)	12/02/2025	Al iniciar el juego podremos ver todos los objetos correspondientes a este.	Está correctamente implementado y funcional.	Aprobar	Los datos se muestran de manera excelente, aunque hay algún que otro bug
