

PLANTILLA DE CASO DE PRUEBA MANUAL

TÍTULO DE LA PRUEBA	PRIORIDAD	ID DE CASO DE PRUEBA	NÚMERO DE PRUEBA	FECHA DE LA PRUEBA
Huir del Combate, prueba del proyecto de Novillo's Analytics	1	4		

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA	PRUEBA DISEÑADA POR	PRUEBA EJECUTADA POR	FECHA DE EJECUCIÓN
La prueba definirá la funcionalidad a la hora de huir de un combate y evitar al enemigo	Los Chavaís		

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA	DEPENDENCIAS DE PRUEBA	CONDICIONES DE PRUEBA	CONTROL DE PRUEBAS
La prueba definirá la funcionalidad a la hora de huir de un combate y evitar al enemigo	- Existencia de modulo de combate desarrollado		

ID DE PASO	DESCRIPCIÓN DEL PASO	FECHA DE LA PRUEBA	RESULTADOS ESPERADOS	RESULTADOS REALES	APROBAR / REPROBAR	NOTAS ADICIONALES
1	Comprueba que existe el botón en el momento necesitado		Exise	Si	Aprobado	
2	Comprueba que al clicar el usuario huye o no huye		Huye/No huye	Se muestra funcionalidad	Aprobado	
3	Comprueba que si el usuario no consigue huir, se muestra un mensaje		Aparece el mensaje	Se muestra funcionalidad	Aprobado	
4	Comprueba que el botón desaparece después de la acción		Desaparece	Si	Aprobado	

