

PLANTILLA DE CASO DE PRUEBA MANUAL

TÍTULO DE LA PRUEBA	PRIORIDAD	ID DE CASO DE PRUEBA	NÚMERO DE PRUEBA	FECHA DE LA PRUEBA
Funcionalidad guardado/cargado de partida, prueba del proyecto de Novillo's Analytics	1	6		
DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA	PRUEBA DISEÑADA POR		PRUEBA EJECUTADA POR	FECHA DE EJECUCIÓN
Comprobar que el juego guarda y carga partidas exitosamente				
DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA	DEPENDENCIAS DE PRUEBA	CONDICIONES DE PRUEBA	CONTROL DE PRUEBAS	
Se tendrán en cuenta que el juego cargue las partidas guardadas con anterioridad en sus respectivos archivos.	-Existencia de métodos de guardado y de la habitación del mago.			

ID DE PASO	DESCRIPCIÓN DEL PASO	FECHA DE LA PRUEBA	RESULTADOS ESPERADOS	RESULTADOS REALES	APROBAR / REPROBAR	NOTAS ADICIONALES
1	Comprobación de que al dormir en la cama del mago y comienza un nuevo día, aparezca mensaje de guardado		Mensaje de guardado con éxito.	No hay lógica que muestre que el mago duerme, solo un autoincremento de días	No aprobado	
2	Comprobar que al cargar la partida en el menú principal, los datos coincidan		(La partida continúa donde estaba, con los hechizos que se han aprendido, los objetos que tiene el mago...)	Se muestran todos los elementos	Aprobado	
