|  |  |
| --- | --- |
| Sprint: | SCRUM 3 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Título | Historia 35 | |
| Versión Nº | 01 | |
| Actores | Estudiantes | |
| Descripción | Como Estudiante, yo debería contar con la capacidad de dar seguimiento a una pregunta, con la finalidad de ser notificado al haber alguna respuesta. | |
| Inicializador | Seleccionar la opción “Seguir” en una pregunta. | |
| Escenario principal | Pasos | Acción |
| \*paso a paso cómo se ejecuta la prueba | 1. | Se ingresa a SonarQube en la web. |
| \*puede indicar programas o tipos de pruebas | 2. | Se ingresa el código a analizar. |
|  | 3. | Se realiza el Scan del código. |
|  | 4. | Se comprueban los resultados entregados por la plataforma, indicando posibles code smells, bugs y vulnerabilidades. |
| Requisitos especiales | 1. Contar con una plataforma para compatible con la aplicación/programa para un inicio correcto. 2. Contar con una cuenta para el correcto inicio de sesión en la aplicación/programa. 3. Contar con conexión a internet. | |
| Suposiciones | 1. Se debe haber realizado una pregunta anteriormente. | |
| Pre-Condiciones | 1. El usuario debe haber iniciado sesión en el sistema. 2. El usuario debe haber ingresado a un curso. | |
| Post-Condiciones | 1. Se espera recibir una notificación confirmando que su pregunta ha sido respondida. | |
| Interfaz de usuario | 1. Se visualiza que la pregunta ha sido respondida. | |
| Resultado esperado | 1. Se notifica que la pregunta anteriormente realizada ha sido respondida. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Resultado Obtenido | 1. Se obtiene la notificación de que la respuesta realizada por un estudiante fue respondida por otro estudiante o profesor. |