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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Título | Historia 42 | |
| Versión Nº | 01 | |
| Actores | Docente | |
| Descripción | Como Docente, yo debería ser notificado cuando una pregunta haya excedido mi umbral de tiempo de respuestas. | |
| Inicializador | Pregunta previamente realizada que haya alcanzado el umbral de tiempo establecido. | |
| 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 | Debe haber una pregunta que ha alcanzado el tiempo del umbral establecido. | |
| Pre-Condiciones | 1. El usuario debe haber iniciado sesión en el sistema. 2. El usuario debe seleccionar la opción “Notificaciones” | |
| Post-Condiciones | 1. Usuario podrá acceder a la pregunta que excedió el umbral de tiempo establecido. | |
| Interfaz de usuario | 1. Se visualizan todas las preguntas que hayan excedido el umbral de tiempo. | |
| Resultado esperado | 1. Preguntas con el umbral de tiempo excedido correctamente notificadas. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Resultado Obtenido | 1. Preguntas correctamente notificadas. |