# Pruebas Funcionales – PT-258 – Realizar compra de entrada a funciones (Aplicación Móvil)

## Prueba 1

*El usuario entró al menú principal de la aplicación el cual le muestra el listado de películas y desea comprar entradas*.

**Criterios de aceptación:**

* El usuario puede ver en el detalle de la película una lista de funciones.

**Pasos:**

1. El usuario escoge del menú de la cartelera una película tocando en la imagen de la misma.
2. El usuario toca el botón “+” a la izquierda del nombre de los complejos y la aplicación le muestra el listado de funciones de la semana separado en días.

## Prueba 2

*El usuario está mirando el listado de funciones y escoge una de ellas. El usuario no se encuentra logueado*.

**Criterios de aceptación:**

* La aplicación lo lleva a la ventana login.

**Pasos:**

1. El usuario toca el botón “+”, si es necesario, y ve la lista de funciones de la semana.
2. El usuario toca uno de los horarios en la lista de funciones y la aplicación le muestra la ventana para loguearse.

## Prueba 3

*El usuario está mirando el listado de funciones y escoge una de ellas. El usuario se encuentra logueado*.

**Criterios de aceptación:**

* La aplicación lo lleva a la ventana de compra/reserva de funciones.

**Pasos:**

1. El usuario toca el botón “+”, si es necesario, y ve la lista de funciones de la semana.
2. El usuario toca uno de los horarios en la lista de funciones y la aplicación le muestra la ventana para realizar la selección de asientos para su compra.

## Prueba 4

*El usuario eligió una función y debe seleccionar los asientos para su compra*.

**Criterios de aceptación:**

* La aplicación debe mostrarle el siguiente paso de la compra (la selección de promociones).

**Pasos:**

1. El usuario escoge 2 asientos tocando en la imagen del asiento libre.
2. El usuario toca el botón “Continuar” y la aplicación lo lleva al siguiente paso.

## Prueba 5

*El usuario se encuentra en el último paso de la compra, que es el de confirmar la misma escogiendo la opción de compra y las promociones*.

**Criterios de aceptación:**

* La aplicación le muestra una pantalla donde se le piden los datos para realizar la compra.

**Pasos:**

1. El usuario toca el botón “Comprar” y la aplicación le muestra un formulario de datos del usuario con los siguientes campos:
   1. Nombre: campo de texto con el dato del usuario.
   2. Apellido: campo de texto con el dato del usuario.
   3. Número de tarjeta: campo de texto vacio.
   4. Código de seguridad: campo de texto vacio.
   5. Fecha de vencimiento: campo de texto vacio.
   6. Medio de pago: campo de texto vacio.

## Prueba 6

*El usuario completa los datos de su tarjeta para realizar la compra*.

**Criterios de aceptación:**

* La compra se realiza exitosamente.
* La compra puede observarse en la sección de “Mi cuenta” en “compras y reservas”.
* La aplicación muestra la ventana de la Compra.
* El usuario recibe un e-mail notificando la confirmación de la reserva.

**Pasos:**

1. El usuario completa los campos:
   1. Número de tarjeta: escribiendo con el teclado.
   2. Código de seguridad: escribiendo con el teclado.
   3. Fecha de vencimiento: escogiendo una fecha con un date picker.
   4. Medio de pago: escogiendo el medio de pago con un picker. Los medios de pago serán:
      1. Visa.
      2. American Express.
      3. Master Card.
      4. Diners.
2. El usuario toca en el botón “Comprar” y la aplicación muestra la ventana del detalle de compra.

## Prueba 7

*El usuario completa los datos de su tarjeta para realizar la compra, pero se arrepiente y cancela el llenado de datos del formulario*.

**Criterios de aceptación:**

* La aplicación muestra una ventana de confirmación preguntando si desea cancelar la compra.

**Pasos:**

1. El usuario, tras llenar los datos o no (explicado en la prueba 7), toca el botón “cancelar” y aparece un dialogo con el siguiente formato:
   1. Mensaje: “¿Desea cancelar la compra?”.
   2. Botones: “Cancelar” y “Continuar”.

## Prueba 8

*Habiéndose arrepentido de la compra, el usuario confirma la cancelación*.

**Criterios de aceptación:**

* La aplicación muestra el paso 3 de la compra de función.

**Pasos:**

1. El usuario toca el botón “Cancelar” y la aplicación lo lleva al paso 3 de la compra (donde se ve el detalle de la compra y los botones de reservar, comprar y cancelar).

## Prueba 9

*El usuario en el segundo paso de la compra se arrepiente y desea cancelarla*.

**Criterios de aceptación:**

* La aplicación muestra la ventana del detalle de la película que se había escogido para la función.

**Pasos:**

1. El usuario toca el botón “Cancelar” y puede ver nuevamente la ventana del detalle de la película.

## Prueba 10

*El usuario desea ver el código QR de una compra. Se asume que el usuario comienza en la lista de Compras y Reservas.*

**Criterios de aceptación:**

* La aplicación muestra el código QR de la compra.

**Pasos**

1. El usuario toca una compra para ver su detalle. Se muestra la vista de detalle de compra.
2. El usuario presiona el botón “Ver código QR”. La aplicación muestra el código QR que representa a esa compra.