# 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 “Siguiente” y la aplicación lo lleva al siguiente paso.

## Prueba 5

*El usuario eligió los asientos y debe seleccionar las promociones para su compra. No desea seleccionar ninguna de ellas*.

**Criterios de aceptación:**

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

**Pasos:**

1. El usuario toca el botón “Siguiente” sin escoger promociones y la aplicación lo lleva al siguiente paso.

## Prueba 6

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

**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 “Realizar compra” 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 7

*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.

**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 “Finalizar” y la aplicación muestra la ventana del detalle de compra.

## Prueba 8

*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 9

*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 10

*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 11

*El usuario en el tercer 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.