|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **F420-E**  **00001**  **20/10/2016** | | **EJECUCIÓN DE LOS CASOS DE PRUEBA**  **Proyecto:** Ambiente de Desarrollo de Objetos de Aprendizaje (ADOA 2.0)  **Autor:** Equipo de trabajo | | | | |
| **Ítem** | **Objetivo** | | **Acción** | **Entrada** | **Resultado Esperado** | **Resultado Obtenido** |
| 1 | Registrarse | | Ingresar los datos referidos al usuario. | Ingresar:   * Nombre: "Marcos" * Apellido:"Amaro" * DNI: "31332463" * Correo electrónico: "marcos.n.amaro@gmail.com" * Carrera: "Licenciatura en Sistemas" * Contraseña: se establece el dni como contraseña. | El sistema registra bien los datos y se crea el usuario asignándole un perfil. Se muestra un mensaje de registro exitoso y se envía un mail para confirmar la dirección de correo electrónico. | Se registró el usuario.  Se mostró el mensaje de registro exitoso.  Se envió y recibió mail de confirmación pero con la url formada por la ip local y no el DNS. |
| 2 | Registrarse | | Dejar los campos de registro incompletos. | Dejar uno o varios campos del ítem 1 en blanco. | El sistema no acepta el envio de la información y le informa al usuario que campos están incompletos. | Se muestra el mensaje “Registrado con éxito” y luego los mensajes de error informando que no se pudo registrar y qué campos faltan. |
| 3 | Iniciar Sesión | | Ingresar el nombre de usuario y contraseña de un usuario ya registrado en el sistema. | Nombre de usuario: "marcos.n.amaro@gmail.com"  Contraseña: "31332463" | Se validan los datos y redirecciona al usuario a la pantalla de inicio del sistema. | Se dio perfil de administrador en el registro. Redireccionó a la pantalla de inicio del administrador. |
| 4 | Iniciar Sesión | | Ingresar el nombre de usuario y contraseña de un usuario ya registrado en el sistema con perfil de usuario común. | Nombre de usuario: "emitorres93@gmail.com"  Contraseña: "emi4561" | Se validan los datos y redirecciona al usuario a la pantalla de inicio de usuario común. | No implementado. |
| 5 | Iniciar Sesión | | Ingresar el nombre de usuario y contraseña de un usuario ya registrado en el sistema con perfil de usuario editor. | Nombre de usuario: "ezealv77@gmail.com"  Contraseña: "eze1234" | Se validan los datos y redirecciona al usuario a la pantalla de inicio de usuario editor. | No implementado. |
| 6 | Iniciar Sesión | | Ingresar el nombre de usuario y contraseña de un usuario ya registrado en el sistema con perfil de administrador. | Nombre de usuario: "tut77tec@gmail.com "  Contraseña: "dario8520" | Se validan los datos y redirecciona al usuario a la pantalla de inicio del administrador. | No se tiene acceso a la cuenta de mail. |
| 7 | Iniciar Sesión | | Ingresar nombre de usuario y/o contraseña incorrecta o campos vacios. | Nombre de usuario:"ezelv77@gmail.com"  Contraseña: "" | El sistema le informa al usuario que uno de los campos está incorrecto.  No inicia sesión | Se obtuvo el resultado esperado. |
| 8 | Crear Objeto | | Ingresar los datos referidos al objeto a crear. | Titulo, descripción y patrón pedagógico. | Queda creado el objeto. | El objeto quedó creado y se habilitó el botón para el siguiente paso. |
| 9 | Crear Objeto | | Dejar los campos del objeto incompletos |  | Se le informa al usuario que campos están incompletos.  No crea el objeto. | Se muestra leyenda “Error al crear el objeto” pero no se informan los campos a completar. |
| 10 | Patrón pedagógico | | Generar las secciones de los diferentes patrones. | Seleccionar en el menú desplegable de patrón pedagógico y seleccionar “Early Bird”. Hacer click en “Crear Nuevo OA”  Repetir los mismos pasos con:   * "Spiral". * "Toy Box". * "Lay of de Land" * "Tool Box" | Quedan creadas las secciones del OA para comenzar a crearlo. | Se obtuvo el resultado esperado. |
| 11 | Guardar Objeto | | Guardar el objeto sin terminar en la base de datos del sistema. | Click en Guardar OA. | El sistema le informa al usuario que se ha guardado con éxito. | Se muestra el mensaje “Objeto de aprendizaje creado” y habilita el botón de siguiente paso. |
| 12 | Guardar Objeto | | Guardar el objeto sin haber seleccionado un patrón pedagógico. | Click en Guardar OA. | El sistema le informa al usuario que no se ha podido guardar el objeto porque no se seleccionó ningún patrón pedagógico. | Se muestra leyenda “Error al crear el objeto” pero no se informa que no se seleccionó el patrón. |
| 13 | Importar Objeto | | Buscar y seleccionar un objeto de la lista de objetos terminados e importarlo a la lista del usuario que lo solicito. | Click en Importar OA. | El sistema le informa al usuario que la importación ha sido exitosa y lo redirecciona al listado de sus objetos. | No implementado. |
| 14 | Editar Objeto | | Cargar las secciones del objeto ya creado en cada uno de los campos para poder editarlo. | Click en Editar OA. Seleccionar de la lista el objeto a editar. | Se cargan todos los datos del objeto a editar. | No implementado. |
| 15 | Editar Objeto | | Guardar los campos modificados. | Click en Editar. | El sistema le informa al usuario que la operación fue exitosa. | Se obtiene el resultado esperado. |
| 16 | Crear Actividad | | Seleccionar actividad. | Click en Crear Actividad. | El sistema lleva al usuario a la pantalla de la actividad seleccionada. | Se agregó la nueva actividad al listado y se muestran tres botones: visualizar, editar y borrar. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **F420-F**  **00001**  **20/10/2016** | | **EVALUACIÓN DE LOS CASOS DE PRUEBA**  **Proyecto:** Ambiente de Desarrollo de Objetos de Aprendizaje (ADOA 2.0)  **Autor:** Equipo de trabajo | | |
| **Ítem** | **Objetivo** | | **Acción** | **Evaluación de resultados** |
| 1 | Registrarse | | Ingresar los datos referidos al usuario. | Muy bueno |
| 2 | Registrarse | | Dejar los campos de registro incompletos. | Muy bueno |
| 3 | Iniciar Sesión | | Ingresar el nombre de usuario y contraseña de un usuario ya registrado en el sistema. | Muy bueno |
| 4 | Iniciar Sesión | | Ingresar el nombre de usuario y contraseña de un usuario ya registrado en el sistema con perfil de usuario común. | No implementado |
| 5 | Iniciar Sesión | | Ingresar el nombre de usuario y contraseña de un usuario ya registrado en el sistema con perfil de usuario editor. | No implementado |
| 6 | Iniciar Sesión | | Ingresar el nombre de usuario y contraseña de un usuario ya registrado en el sistema con perfil de administrador. | Malo |
| 7 | Iniciar Sesión | | Ingresar nombre de usuario y/o contraseña incorrecta o campos vacios. | Excelente. |
| 8 | Crear Objeto | | Ingresar los datos referidos al objeto a crear. | Excelente. |
| 9 | Crear Objeto | | Dejar los campos del objeto incompletos | Bueno. |
| 10 | Patrón pedagógico | | Generar las secciones de los diferentes patrones. | Excelente. |
| 11 | Guardar Objeto | | Guardar el objeto sin terminar en la base de datos del sistema. | Excelente |
| 12 | Guardar Objeto | | Guardar el objeto sin haber seleccionado un patrón pedagógico. | Bueno. |
| 13 | Importar Objeto | | Buscar y seleccionar un objeto de la lista de objetos terminados e importarlo a la lista del usuario que lo solicito. | No implementado. |
| 14 | Editar Objeto | | Cargar las secciones del objeto ya creado en cada uno de los campos para poder editarlo. | No implementado |
| 15 | Editar Objeto | | Guardar los campos modificados. | Excelente. |
| 16 | Crear Actividad | | Seleccionar actividad. | Excelente. |