

Identificación

Al acceder al sistema todo usuario tendrá que identificarse en alguna red social para poder jugar.

Código Prueba	Descripción	Resultado Esperado	Valores a probar
1	Usuario incorrecto y contraseña correcta	Mensaje de error	Usuario: XXXXX@XXXXX Contraseña: "tu contraseña"
2	Usuario correcto y contraseña incorrecta	Mensaje de error	Usuario: "tu email" Contraseña: "0000000000000000"
3	Usuario correcto y contraseña correcta	Acceso al sistema como jugador	Usuario: "tu email" Contraseña: "tu contraseña"
4	Algún parámetro vacío (o ambos)	Mensaje de error	Usuario: Contraseña:
5	nombre con caracteres especiales prohibidos(estos los especifican las redes sociales en las que se identifique el usuario)	Mensaje Error	Usuario: ñ%/??'""@~\$!! Contraseña: "tu contraseña" Nota: un espacio antes y después del usuario
6	contraseña con caracteres especiales prohibidos (estos los especifican las redes sociales en las que se identifique el usuario)	Mensaje error	Usuario: "tu usuario" Contraseña: ñ%/??'""@~\$!! Nota: un espacio antes y después de la contraseña
7	contraseña con demasiados caracteres (estos los especifican las redes sociales en las que se identifique el usuario)	Mensaje error	Usuario: "tu usuario" Contraseña: aaaa..... (x20)
8	nombre con demasiados caracteres (estos los especifican las redes sociales en las que se identifique el usuario)	Mensaje error	Usuario: aaaa..... (x20) Contraseña: "tu contraseña"
9	Recuperar contraseña	Redirección a la página específica de la red social	Pulsar el botón "recuperar contraseña"

10	Cambiar contraseña	Redirección a la página específica de la red social	Pulsar el botón “cambiar contraseña”
----	--------------------	---	--------------------------------------

El plan de identificación de usuario buscará cualquier posible fallo / mal uso en la funcionalidad identificarse y garantiza que no fallará al menos en los 10 casos contemplados previamente

Administrador

El administrador del sistema podrá Editar/Borrar información de los usuarios y modificar cualquiera de los datos del juego .

Código Prueba	Descripción	Resultado Esperado	Valores a probar
1	Editar datos del juego (insertando valores coherentes)	Datos seleccionados quedan editados satisfactoriamente	filas: 10 -> 5 columnas: 10 -> 5
2	Editar datos del juego (dejándolo vacío)	Mensaje de error	filas: 10 -> columnas: 10 ->
3	Editar datos de juego (insertando valores incoherentes)	Mensaje de error	filas: 10 -> -1 columnas: 10 -> -1
4	Editar datos de juego (insertando valores grandes)	Mensaje de error	filas: 10 -> 300 columnas: 10 -> 300
5	Editar datos del Usuario (insertando valores coherentes)	Usuario seleccionado quedan editados satisfactoriamente	Nombre "anterior" -> "Edgar" Contraseña "anterior" -> "batmanXVI"
6	Borrar datos de Usuario (cualquiera)	Usuario seleccionado quedan eliminado satisfactoriamente	Borrar usuario cualquiera
7	Editar datos de Usuario (insertando valores incoherentes)	Mensaje error	Nombre "anterior" -> "ñ%/???"@~\$!!" Contraseña "anterior" -> "ñ%/???"@~\$!!"
8	Borrar datos de Usuario (administrador)	Mensaje error	Borrar usuario administrador
9	Editar datos de Usuario (insertando valores largos)	Mensaje error	Nombre "anterior" -> "aaaa..... (x20)" Contraseña "anterior" -> " bbbb..... (x20)"

El plan de pruebas de administrador buscará cualquier posible fallo / mal uso en la funcionalidad administrador y garantiza que no fallará al menos en los 9 casos contemplados previamente.

Edgar Andrés Santamaría