

## Especificación de casos de prueba

(versión 1)

**Nombre del caso de uso:** Jugar

Tipo de escenario:	Típico	
Descripción breve:	El Jugador tiene un juego existente e intenta realizar una jugada	
Precondiciones adicionales:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. El Jugador tiene abierto un juego</li><li>2. El Jugador tiene conexión activa a internet</li><li>3. El Jugador tiene un navegador técnicamente capaz de mostrar la pantalla de juego<sup>1</sup>.</li></ol>	
Caso de prueba #1		
Precondiciones adicionales: 1. Al Jugador le toca Jugar. 2. El Jugador podría no completar un cuadro	Entradas:	1. El Jugador elige una línea que aún no haya sido marcada, pero sin completar un cuadro.
	Resultados esperados:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. El Juego dibuja la nueva línea</li><li>2. El Juego actualiza la vista de todos los Jugadores y espectadores.</li><li>3. Se actualiza el estado del Juego.</li><li>4. Ahora puede Jugar el siguiente Jugador.</li></ol>
	Observaciones:	
Caso de prueba #3		
Precondiciones adicionales: 1. Al Jugador le toca Jugar 2. El Jugador puede completar un cuadro	Entradas:	1. El Jugador elige una línea que aún no haya sido marcada y completa un cuadro.
	Resultados esperados:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. El Juego dibuja la nueva línea y el cuadro recién rellenado.</li><li>2. El Juego actualiza la vista de todos los Jugadores y espectadores.</li><li>3. Se actualiza el estado del Juego (puntaje ,etc).</li><li>4. El Jugador obtiene otro turno.</li></ol>
	Observaciones:	
Caso de prueba #4		
Precondiciones adicionales: 1. Al Jugador actual no le toca jugar.	Entradas:	1. El Jugador espera hasta que su oponente realice una jugada.
	Resultados esperados:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. El Jugador verá en tiempo real la jugada del otro Jugador.</li><li>2. Se actualizará la vista de todos los jugadores y espectadores.</li><li>3. Se actualizará el estado del Juego (puntaje, etc).</li></ol>
	Observaciones:	

<sup>1</sup> Dependiendo de la implementación la pantalla de Juego podría realizarse sobre una etiqueta “canvas” de HTML5. Sin embargo, podría ser trasladable a Flash, SVG o simple CSS. Este es un detalle técnico.

Tipo de escenario:	Alternativo	
Descripción breve:	El Jugador desea que el sistema le ayude sugiriendo una jugada.	
Precondiciones adicionales:	1. El Jugador tiene un juego activo 2. El Jugador puede realizar una jugada (es su turno)	
Caso de prueba #1		
Precondiciones adicionales: 1. N/A	Entradas:	1. El Jugador presiona “Realizar Jugada”.
	Resultados esperados:	1. El sistema le sugiere al Jugador un conjunto de Jugadas válidas.
	Observaciones:	

Tipo de escenario:	Excepcional	
Descripción breve:	El Jugador intenta realizar una jugada no válida	
Precondiciones adicionales:	1. El Jugador tiene abierto un juego existente	
Caso de prueba #1		
Precondiciones adicionales: 1. El Jugador tiene el turno	Entradas:	1. El Jugador selecciona una línea inválida (ya jugada)
	Resultados esperados:	1. El Juego rechaza la jugada y el Jugador debe volver a seleccionar una línea
	Observaciones:	
Caso de prueba #2		
Precondiciones adicionales: 1. El Jugador NO tiene el turno	Entradas:	1. El Jugador selecciona cualquier línea
	Resultados esperados:	1. El Juego ignora la solicitud del Jugador, pues no es su turno.
	Observaciones:	