

Especificación de casos de prueba

(versión 1)

Nombre del caso de uso: Crear torneo

Tipo de escenario:	Típico	
Descripción breve:	El usuario ingresa los datos requeridos para crear un torneo: nombre, número de equipos y tipo de torneo.	
Precondiciones adicionales:	1. El Jugador ha sido autenticado ante el sistema. 2. El Jugador tiene una conexión a internet activa y funcional.	
Caso de prueba #01		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. Especificar el nombre del torneo. 2. Especificar el numero de jugadores permitidos en el torneo. 3. Especificar el tipo de torneo. 4. Especificar el tipo de equipo. 5. “Invitar amigos”. Se invita a la cantidad de amigos que el torneo requiere. 6. “Ir a calendarización”. Se calendariza de manera correcta todos los encuentros. 7. “Iniciar torneo”. 8. “Torneo Listo!” → “Finalizar”.
	Resultados esperados:	1. Se efectúa el CUS “Enviar invitación a torneo”. 2. Se efectúa el CUS “Calendarizar etapa”. 3. Se crea el torneo de manera correcta, se brinda un id de torneo para posible uso futuro.
	Observaciones:	
Caso de prueba #02		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. “Volver”
	Resultados esperados:	1. Se retorna a las opciones principales.
	Observaciones:	

Tipo de escenario:	Excepcional	
Descripción breve:	El usuario ingresa los datos requeridos para crear un torneo: nombre, número de equipos y tipo de torneo. El usuario tiene problemas al crear el torneo de manera incompleta.	
Precondiciones adicionales:	1. El Jugador ha sido autenticado ante el sistema. 2. El Jugador tiene una conexión a internet activa y funcional.	
Caso de prueba #01		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. Especificar el nombre del torneo. 2. Especificar el numero de jugadores permitidos en el torneo. 3. Especificar el tipo de torneo. 4. Especificar el tipo de equipo. 5. “Invitar amigos”. Se invita menor cantidad de amigos, que los que el torneo requiere. 6. “Ir a calendarización.” 7. “Participantes insuficientes” → “Continuar.” 8. “Ir a calendarización”. Se calendariza de manera correcta todos los encuentros. 9. “Iniciar torneo”. 10. “Torneo Listo!” → “Finalizar”.
	Resultados esperados:	1. Se efectúa el CUS “Enviar invitación a torneo”. 2. Se efectúa el CUS “Calendarizar etapa”. 3. Se crea el torneo de manera correcta, se brinda un id de torneo para posible uso futuro.
	Observaciones:	
Caso de prueba #02		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. Especificar el nombre del torneo. 2. Especificar el numero de jugadores permitidos en el torneo. 3. Especificar el tipo de torneo. 4. Especificar el tipo de equipo. 5. “Invitar amigos”. Se invita menor cantidad de amigos, que los que el torneo requiere. 6. “Ir a calendarización.” 7. “Participantes insuficientes” → “Continuar.” 8. “Ir a calendarización”. No se calendarizan de manera correcta todos los encuentros. 9. “Iniciar torneo”. 10. “Calendarizacion incompleta” → “Volver”. 11. “Ir a calendarización”. Se calendarizan de manera correcta todos los encuentros. 12. “Iniciar torneo”. 13. “Torneo Listo!” → “Finalizar”.

	Resultados esperados:	1. Se efectúa el CUS “Enviar invitación a torneo”. 2. Se efectúa el CUS “Calendarizar etapa”. 3. Se crea el torneo de manera correcta, se brinda un id de torneo para posible uso futuro.
	Observaciones:	
Caso de prueba #03		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. Especificar el nombre del torneo. 2. Especificar el numero de jugadores permitidos en el torneo. 3. Especificar el tipo de torneo. 4. Especificar el tipo de equipo. 5. “Invitar amigos”. Se invita menor cantidad de amigos, que los que el torneo requiere. 6. “Ir a calendarización.” 7. “Participantes insuficientes” → “Continuar.” 8. “Ir a calendarización”. No se calendarizan de manera correcta todos los encuentros. 9. “Iniciar torneo”. 10. “Calendarizacion incompleta” → “Finalizar”.
	Resultados esperados:	1. El torneo no se crea.
	Observaciones:	
Caso de prueba #04		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. Especificar el nombre del torneo. 2. Especificar el numero de jugadores permitidos en el torneo. 3. Especificar el tipo de torneo. 4. Especificar el tipo de equipo. 5. “Invitar amigos”. Se invita menor cantidad de amigos, que los que el torneo requiere. 6. “Ir a calendarización” 7. “Participantes insuficientes” → “Volver.” 8. “Invitar amigos”. Se invita a la cantidad de amigos que el torneo requiere. 9. “Calendarizar torneo”. Se calendarizan de manera correcta todos los encuentros. 10. “Iniciar torneo”. 11. “Torneo Listo!” → “Finalizar”.
	Resultados esperados:	1. Se efectúa el CUS “Enviar invitación a torneo”. 2. Se efectúa el CUS “Calendarizar etapa”. 3. Se crea el torneo de manera correcta, se brinda un id de torneo para posible uso futuro.

	Observaciones:	
Caso de prueba #05		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Especificar el nombre del torneo. 2. Especificar el numero de jugadores permitidos en el torneo. 3. Especificar el tipo de torneo. 4. Especificar el tipo de equipo. 5. “Invitar amigos”. Se invita menor cantidad de amigos, que los que el torneo requiere. 6. “Ir a calendarización.” 7. “Participantes insuficientes” → “Volver.”. 8. “Invitar amigos”. Se invita a la cantidad de amigos que el torneo requiere. 9. “Ir a calendarización”. No se calendarizan de manera correcta todos los encuentros. 10. “Iniciar torneo”. 11. “Calendarizacion incompleta” → “Volver”. 12. “Ir a calendarización”. Se calendarizan de manera correcta todos los encuentros. 13. “Iniciar torneo”. 14. “Torneo Listo!” → “Finalizar”.
	Resultados esperados:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se efectúa el CUS “Enviar invitación a torneo”. 2. Se efectúa el CUS “Calendarizar etapa”. 3. Se crea el torneo de manera correcta, se brinda un id de torneo para posible uso futuro.
	Observaciones:	
Caso de prueba #06		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Especificar el nombre del torneo. 2. Especificar el numero de jugadores permitidos en el torneo. 3. Especificar el tipo de torneo. 4. Especificar el tipo de equipo. 5. “Invitar amigos”. Se invita menor cantidad de amigos, que los que el torneo requiere. 6. “Ir a calendarización.” 7. “Participantes insuficientes” → “Volver.”. 8. “Invitar amigos”. Se invita a la cantidad de amigos que el torneo requiere. 9. “Ir a calendarización”. No se calendarizan de manera correcta todos los encuentros. 10. “Iniciar torneo”. 11. “Calendarizacion incompleta” → “Finalizar”.
	Resultados	<ol style="list-style-type: none"> 1. El torneo no se crea.

	esperados:	
	Observaciones:	
Caso de prueba #07		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Especificar el nombre del torneo. 2. Especificar el numero de jugadores permitidos en el torneo. 3. Especificar el tipo de torneo. 4. Especificar el tipo de equipo. 5. “Invitar amigos”. Se invita a la cantidad de amigos que el torneo requiere. 6. “Ir a calendarización”. No se calendarizan de manera correcta todos los encuentros. 7. “Iniciar torneo”. 8. “Calendarizacion incompleta” → “Volver”. 9. “Ir a calendarización”. Se calendarizan de manera correcta todos los encuentros. 10. “Iniciar torneo”. 11. “Torneo Listo!” → “Finalizar”.
	Resultados esperados:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se efectúa el CUS “Enviar invitación a torneo”. 2. Se efectúa el CUS “Calendarizar etapa”. 3. Se crea el torneo de manera correcta, se brinda un id de torneo para posible uso futuro.
	Observaciones:	
Caso de prueba #08		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Especificar el nombre del torneo. 2. Especificar el numero de jugadores permitidos en el torneo. 3. Especificar el tipo de torneo. 4. Especificar el tipo de equipo. 5. “Invitar amigos”. Se invita a la cantidad de amigos que el torneo requiere. 6. “Ir a calendarización”. No se calendarizan de manera correcta todos los encuentros. 7. “Iniciar torneo”. 8. “Calendarizacion incompleta” → “Finalizar”.
	Resultados esperados:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El torneo no se crea.
	Observaciones:	