

Especificación de casos de prueba

(versión 1)

Nombre del caso de uso: Invitar a torneo

Tipo de escenario:	Típico	
Descripción breve:	El usuario selecciona los participantes del torneo, entre jugadores e IA.	
Precondiciones adicionales:	1. El usuario ha sido autenticado ante el sistema. 2. El usuario tiene una conexión a internet activa y funcional. 3. El usuario esta creando un torneo en el sistema.	
Caso de prueba #01		
Precondiciones adicionales: 1. El usuario debe tener amigos en Facebook.	Entradas:	1. El usuario selecciona amigos de Facebook disponibles. 2. “Invitar”. 3. Se actualiza la lista de invitaciones aceptadas. 4. Repetir (1-3) hasta completar cupos en el torneo. 5. Finalizar.
	Resultados esperados:	1. El usuario envía invitaciones a sus amigos. 2. Sus amigos aceptan y se enteran del torneo. 3. El torneo tiene sus participantes establecidos.
	Observaciones:	

Tipo de escenario:	Alternativo	
Descripción breve:	Se agregan jugadores de IA al torneo por distintas razones. 1. El usuario no tiene amigos suficientes para completar los cupos del torneo 2. Las solicitudes aceptadas no son suficientes para completar los cupos del torneo. 3. El usuario quiere agregar IA al torneo.	
Precondiciones adicionales:	1. El Jugador ha sido autenticado ante el sistema. 2. El Jugador tiene una conexión a internet activa y funcional. 3. El usuario esta creando un torneo en el sistema.	
Caso de prueba #01		
Precondiciones adicionales: 1. El usuario puede o no tener amigos en Facebook.	Entradas:	1. El usuario selecciona amigos de Facebook disponibles, si hay. 2. “Invitar”, si hay amigos disponibles. 3. Se actualiza la lista de invitaciones aceptadas. 4. Las solicitudes aceptadas no son suficientes para completar los cupos. 5. “Agregar IA”. 6. Repetir 5 hasta completar cupos. 5. Finalizar.
	Resultados esperados:	1. El usuario envía invitaciones a sus amigos. 2. Sus amigos aceptan y se enteran del torneo. 3. El usuario completa jugadores faltantes con IA. 3. El torneo tiene sus participantes establecidos.
	Observaciones:	

Tipo de escenario:	Alternativo	
Descripción breve:	El usuario creador del torneo desea “desinvitar a un participante”.	
Precondiciones adicionales:	1. El Jugador ha sido autenticado ante el sistema. 2. El Jugador tiene una conexión a internet activa y funcional. 3. El usuario esta creando un torneo en el sistema.	
Caso de prueba #01		
Precondiciones adicionales: 1. El usuario debe haber invitado al menos a una persona o IA al torneo.	Entradas:	1. Seleccionar participante(s) a eliminar. 2. “Eliminar marcados”. 3. Se actualiza la lista de invitaciones aceptadas.
	Resultados esperados:	1. El usuario creador del torneo, elimina a un participante del torneo, y se libera su cupo para una nueva invitación.
	Observaciones:	

Tipo de escenario:	Alternativo	
Descripción breve:	El usuario creador del torneo desea visualizar las invitaciones pendientes.	
Precondiciones adicionales:	1. El Jugador ha sido autenticado ante el sistema. 2. El Jugador tiene una conexión a internet activa y funcional. 3. El usuario esta creando un torneo en el sistema.	
Caso de prueba #01		
Precondiciones adicionales: 1. El usuario debe haber invitado al menos a una persona o IA al torneo.	Entradas:	1. “Ver estado de invitaciones”. 2. “Estado de invitaciones” → “Volver”.
	Resultados esperados:	1. El usuario creador del torneo, visualiza las peticiones enviadas, tanto las aceptadas, las declinadas, como las pendientes.
	Observaciones:	