

## Especificación de casos de prueba

(versión 1)

**Nombre del caso de uso:** Crear Juego Individual

Tipo de escenario:	Típico	
Descripción breve:	El Jugador crea un nuevo juego, especifica los parámetros y los jugadores contra los que desea jugar.	
Precondiciones adicionales:	1. El Jugador ha iniciado sesión 2. El Jugador tiene una conexión de internet activa y funcional 3. El servicio de Facebook funcionando correctamente	
Caso de prueba #1	Seleccionar amigo de Facebook	
Precondiciones adicionales: 1. N/A	Entradas:	1. El Jugador selecciona “Amigos en Facebook” 2. El Jugador elige alguno de los amigos de la lista 3. El Jugador Añade al amigo seleccionado en el equipo 2 4. El Jugador escribe el ancho y alto del tablero (por ejemplo 6, 6). 5. El Jugador da click en Iniciar Juego.
	Resultados esperados:	1. Se crea un nuevo juego 1. En este juego está participando el jugador y el amigo seleccionado 2. El juego tiene las dimensiones especificadas por el jugador
	Observaciones:	
Caso de prueba #2	Jugar contra la IA	
Precondiciones adicionales: 1.N/A	Entradas:	1. El jugador selecciona uno de los modos “Contra el ordenador” 1. Se añade al equipo 2. 2. El jugador escribe el ancho y alto del tablero. 3. El jugador da click en “Iniciar Juego”
	Resultados esperados:	1. Se inicia un nuevo juego contra el ordenador en el nivel seleccionado y del tamaño especificado.
	Observaciones:	
Caso de prueba #3	Contra cualquier otro oponente	
Precondiciones adicionales: 1.N/A	Entradas:	1. El Jugador selecciona “Seleccionar cualquier oponente” 2. El Jugador escribe el ancho y alto del tablero 3. El Jugador da click en Iniciar Juego

	Resultados esperados:	1. Se debe crear un juego nuevo con las dimensiones dadas por el Jugador. El oponente puede ser un amigo del Jugador, cualquier otro jugador conectado o la IA (si no hubiesen jugadores).
	Observaciones:	
Caso de prueba #3	Seleccionar amigo de Facebook (en equipos)	
Precondiciones adicionales: 1. N/A	Entradas:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El Jugador selecciona “Amigos en Facebook”</li> <li>2. El Jugador elige alguno de los amigos de la lista</li> <li>3. Crear equipos: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El Jugador Añade al amigo seleccionado en el equipo 2 o en “Mi equipo”</li> <li>2. El Jugador repite el paso 3 hasta tener los equipos deseados</li> </ol> </li> <li>4. El Jugador escribe el ancho y alto del tablero (por ejemplo 6, 6).</li> <li>5. El Jugador da click en Iniciar Juego.</li> </ol>
	Resultados esperados:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se crea un nuevo juego <ol style="list-style-type: none"> <li>1. En este juego está participando el jugador y el amigo seleccionado</li> <li>2. El juego tiene las dimensiones especificadas por el jugador</li> </ol> </li> </ol>
	Observaciones:	
Caso de prueba #4	Seleccionar cualquier oponente	
Precondiciones adicionales: 1. N/A	Entradas:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El Jugador selecciona “Seleccionar cualquier oponente”</li> <li>2. El Jugador escribe el ancho y alto del tablero (por ejemplo 6, 6).</li> <li>3. El Jugador da click en Iniciar Juego.</li> </ol>
	Resultados esperados:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se crea un nuevo juego <ol style="list-style-type: none"> <li>1. En este juego está participando el jugador y cualquier otro jugador (incluyendo la IA) seleccionado por el sistema.</li> <li>2. El juego tiene las dimensiones especificadas por el jugador</li> </ol> </li> </ol>
	Observaciones:	

Tipo de escenario:	Excepcional
Descripción breve:	El Jugador intenta crear un juego nuevo, pero el servicio de Facebook no está

	disponible.	
Precondiciones adicionales:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario ya inició sesión</li> <li>2. Los servicios de la API de Facebook no están disponibles en este momento.</li> </ol>	
Caso de prueba #1	El Juego no puede contactar con los servicios de Facebook por un error externo.	
Precondiciones adicionales: 1. N/A	Entradas:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Intenta crear un juego nuevo</li> <li>2. Intenta seleccionar un oponente</li> </ol>
	Resultados esperados:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El Juego debería indicar que hay un problema de conexión. No se podrían mostrar los amigos conectados, por ejemplo.</li> <li>2. La opción de juego contra un amigo podría no estar disponible.</li> </ol>
	Observaciones:	