

Especificación de casos de prueba

(versión 0)

Nombre del caso de uso: Buscar adversario

IHS	Buscar adversario	
Tipo de escenario:	Típico	
Descripción breve:	El sistema busca un oponente con un ratio ganadas/perdidas similar al del jugador. La búsqueda es exitosa.	
Precondiciones adicionales:	1. El usuario debe estar autenticado ante el sistema.	
Caso de prueba #1		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. “Buscar adversario”, el usuario selecciona un contrincante de la lista. 2. “Buscar adversario” → “Continuar”.
	Resultados esperados:	1. El sistema envía solicitud de juego al adversario seleccionado. 2. El contrincante acepta. El sistema procesa la respuesta. 3. El sistema despliega la pantalla “Crear juego”.
	Observaciones:	

IHS	Buscar adversario	
Tipo de escenario:	Alternativo	
Descripción breve:	El sistema busca un oponente con un ratio ganadas/perdidas similar al del jugador. La búsqueda es exitosa.	
Precondiciones adicionales:	1. El usuario debe estar autenticado ante el sistema.	
Caso de prueba #1		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. “Buscar adversario”, el usuario selecciona un contrincante de la lista. 2. “Buscar adversario” → “Continuar”.
	Resultados esperados:	1. El sistema envía solicitud de juego al adversario seleccionado. 2. El contrincante rechaza. El sistema procesa la respuesta. 3. El sistema despliega la pantalla “Buscar adversario”.
	Observaciones:	

Caso de prueba #2		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. “Buscar adversario” (no brinda resultados). 2. “Buscar adversario” → “Salir”.
	Resultados esperados:	1. El sistema vuelve a la pantalla “Crear juego”.
	Observaciones:	
Caso de prueba #3		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. “Buscar adversario” → “Buscar de nuevo”. 2. “Buscar adversario”, el usuario selecciona un contrincante de la lista. 3. “Buscar adversario” → “Continuar”.
	Resultados esperados:	1. El sistema actualiza la lista de posibles oponentes tras realizar una nueva búsqueda. 2. El sistema envia solicitud de juego al adversario seleccionado. 3. El contrincante acepta. El sistema procesa la respuesta. 4. El sistema despliega la pantalla “Crear juego”;
	Observaciones:	
Caso de prueba #4		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. “Buscar adversario” → “Buscar de nuevo”. 2. “Buscar adversario”, el usuario selecciona un contrincante de la lista. 3. “Buscar adversario” → “Continuar”.
	Resultados esperados:	1. El sistema actualiza la lista de posibles oponentes tras realizar una nueva búsqueda. 2. El sistema envia solicitud de juego al adversario seleccionado. 3. El contrincante rechaza. El sistema procesa la respuesta. 4. El sistema despliega la pantalla “Buscar adversario”.
	Observaciones:	
Caso de prueba #5		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. “Buscar adversario” → “Buscar de nuevo”. (Brinda resultados). 2. “Buscar adversario” → “Salir”.
	Resultados esperados:	1. El sistema despliega la pantalla “Crear juego”.
	Observaciones:	