

Especificación de casos de prueba

(versión 1)

Nombre del caso de uso: Inscribir un equipo al torneo

IHS	Inscribir equipo	
Tipo de escenario:	Típico	
Descripción breve:	El jugador, invita a 1 amigo que desea que este en su equipo. Se llena el cupo del equipo. El sistema inscribe el equipo a un torneo.	
Precondiciones adicionales:	1. El usuario debe estar autenticado ante el sistema.	
Caso de prueba #1		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. "Inscripcion de equipo" → "Invitar amigos". 2. El jugador selecciona al amigo a invitar. 3. "Invitar amigos" → "Enviar invitacion". 4. "Invitar amigos" → "Volver". 5. El amigo llena los cupos del equipo. 6. "Inscripcion de equipo" → "Inscribir equipo."
	Resultados esperados:	1. El sistema envia notificaciones a los jugadores, sobre algunos datos del torneo. Como primera fecha de juego. 2. El sistema inscribe al equipo para el torneo especificado. 3. Se actualiza la base de datos.
	Observaciones:	

IHS	Inscribir equipo	
Tipo de escenario:	Típico	
Descripción breve:	El jugador, invita a 2+ amigos que desea que esten en su equipo. Se llena el cupo del equipo. El sistema inscribe el equipo a un torneo.	
Precondiciones adicionales:	1. El usuario debe estar autenticado ante el sistema.	
Caso de prueba #1		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. "Inscripcion de equipo" → "Invitar amigos". 2. El jugador selecciona los amigos a invitar. 3. "Invitar amigos" → "Enviar invitacion". 4. "Invitar amigos" → "Volver". 5. Los amigos llenan los cupos del equipo. 6. "Inscripcion de equipo" → "Inscribir equipo."

	Resultados esperados:	1. El sistema envia notificaciones a los jugadores, sobre algunos datos del torneo. Como primera fecha de juego. 2. El sistema inscribe al equipo para el torneo especificado. 3. Se actualiza la base de datos.
	Observaciones:	

IHS	Inscribir equipo	
Tipo de escenario:	Alternativo	
Descripción breve:	El jugador, invita a las personas que desea que esten en su equipo. Luego decide eliminar una solicitud, o quitar una persona del equipo. Envia nuevas solicitudes y el sistema inscribe el equipo al torneo especificado.	
Precondiciones adicionales:	1. El usuario debe estar autenticado ante el sistema.	
Caso de prueba #1		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. "Inscripcion de equipo" → "Invitar amigos". 2. El jugador selecciona los amigos a invitar. 3. "Invitar amigos" → "Enviar invitacion". 4. "Invitar amigos" → "Volver". 5. "Inscripcion de equipo" → "Editar equipo". 6. El jugador selecciona unjugador a sacar del equipo, o una solicitud pendiente a cancelar. 7. "Editar equipo" → "Eliminar/Cancelar invitacion". 8. "Editar equipo" → "Volver". 9. El jugador selecciona los amigos a invitar. 10. "Invitar amigos" → "Enviar invitacion". 11. Los amigos llenan los cupos del equipo. 12. "Inscripcion de equipo" → "Inscribir equipo."
	Resultados esperados:	1. El sistema envia notificaciones a los jugadores, sobre algunos datos del torneo. Como primera fecha de juego. 2. El sistema envia notificaciones al jugador eliminado, notificandoles que han sido sacados del equipo. 2. El sistema inscribe al equipo para el torneo especificado. 3. Se actualiza la base de datos.
	Observaciones:	

IHS	Inscribir equipo	
Tipo de escenario:	Alternativo	
Descripción breve:	El jugador, invita a las personas que desea que esten en su equipo. Luego decide eliminar 2+ solicitudes, o quitar 2+ personas del equipo. Envía nuevas solicitudes y el sistema inscribe el equipo al torneo especificado.	
Precondiciones adicionales:	1. El usuario debe estar autenticado ante el sistema.	
Caso de prueba #1		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. "Inscripcion de equipo" → "Invitar amigos". 2. El jugador selecciona los amigos a invitar. 3. "Invitar amigos" → "Enviar invitacion". 4. "Invitar amigos" → "Volver". 5. "Inscripcion de equipo" → "Editar equipo". 6. El jugador selecciona dos o mas jugadores a sacar del equipo, o dos o mas solicitudes pendientes a cancelar. 7. "Editar equipo" → "Eliminar/Cancelar invitacion". 8. "Editar equipo" → "Volver". 9. El jugador selecciona los amigos a invitar. 10. "Invitar amigos" → "Enviar invitacion". 11. Los amigos llenan los cupos del equipo. 12. "Inscripcion de equipo" → "Inscribir equipo."
	Resultados esperados:	1. El sistema envía notificaciones a los jugadores, sobre algunos datos del torneo. Como primera fecha de juego. 2. El sistema envía notificaciones a los jugadores eliminados, notificandoles que han sido sacados del equipo. 2. El sistema inscribe al equipo para el torneo especificado. 3. Se actualiza la base de datos.
	Observaciones:	

IHS	Inscribir equipo	
Tipo de escenario:	Excepcional	
Descripción breve:	El jugador, invita a las personas que desea que esten en su equipo. No se llena el cupo del equipo. El sistema no puede inscribir al equipo.	
Precondiciones adicionales:	1. El usuario debe estar autenticado ante el sistema.	
Caso de prueba #1		
Precondiciones adicionales: N/A	Entradas:	1. "Inscripcion de equipo" → "Invitar amigos". 2. El jugador selecciona los amigos a invitar. 3. "Invitar amigos" → "Enviar invitacion".

		4. “Invitar amigos” → “Volver”. 5. Los amigos no llenan los cupos del equipo.
	Resultados esperados:	1. El sistema no puede inscribir el equipo por falta de jugadores.
	Observaciones:	