Sistema: Líneas y puntos Elaborado por: Esteban Rodríguez Betancourt

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:	 El Jugador ha iniciado sesión El Jugador tiene una conexión de internet activa y funcional El servicio de Facebook funcionando correctamente 		
Caso de prueba #1	Seleccionar amig	o de Facebook	
Precondiciones adicionales: 1. N/A	Entradas:	 El Jugador selecciona "Amigos en Facebook" El Jugador elige alguno de los amigos de la lista El Jugador Añade al amigo seleccionado en el equipo El Jugador escribe el ancho y alto del tablero (por ejemplo 6, 6). El Jugador da click en Iniciar Juego. 	
	Resultados esperados:	 Se crea un nuevo juego En este juego está participando el jugador y el amigo seleccionado El juego tiene las dimensiones específicadas por el jugador 	
	Observaciones:		
Caso de prueba #2	Jugar contra la IA		
Precondiciones adicionales: 1.N/A	Entradas:	 El jugador selecciona uno de los modos "Contra el ordenador" Se añade al equipo 2. El jugador escribe el ancho y alto del tablero. El jugador da click en "Iniciar Juego" 	
	Resultados esperados:	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:	 El Jugador selecciona "Seleccionar cualquier oponente" El Jugador escribe el ancho y alto del tablero El Jugador da click en Iniciar Juego 	

Sistema: Líneas y puntos Elaborado por: Esteban Rodríguez Betancourt

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: Seleccionar amigo de Facebook (en equipos)	Caso de prueba #3 S Precondiciones adicionales:	Observaciones:	dadas por el Jugador. El oponente puede ser un amigo del Jugador, cualquier otro jugador conectado o la IA (si no hubiesen jugadores). de Facebook (en equipos)
Caso de prueba #3 Precondiciones adicionales: 1. N/A Entradas: 2. El Jugador selecciona "Amigos en Facebook" 2. El Jugador elige alguno de los amigos de la lista 3. Crear equipos: 1. El Jugador Añade al amigo seleccionado en el equipo 2 o en "Mi equipo" 2. El Jugador escribe el paso 3 hasta tener los equipos deseados 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. En este juego está participando el jugador y el amigo seleccionado 2. El jugador escribe el ancho y alto del tablero (por ejemplo 6, 6). 5. El Jugador da click en Iniciar Juego. Caso de prueba #4 Precondiciones adicionales: 1. N/A Entradas: 2. El Jugador selecciona "Seleccionar cualquier oponente" 2. El Jugador selecciona "Seleccionar cualquier oponente" 2. El Jugador da click en Iniciar Juego. Resultados esperados: 1. Se crea un nuevo juego 1. En este juego está participando el jugador y cualquier otro jugador da click en Iniciar Juego. Resultados esperados: 2. El Jugador da click en Iniciar Juego. Resultados esperados: 3. Crear equipos: 4. El Jugador seleccionar "Seleccionar cualquier oponente" 5. El Jugador da click en Iniciar Juego. Resultados esperados: 5. El Jugador da click en Iniciar Juego. 6. 6). 7. El Jugador da click en Iniciar Juego. 8. El Jugador da click en Iniciar Juego. 9. En este juego está participando el jugador y cualquier otro jugador (incluyendo la IA) seleccionado por el sistema. 9. El juego tiene las dimensiones específicadas por el jugador	Caso de prueba #3 S Precondiciones adicionales:	eleccionar amigo	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
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. Crear equipos: 1. El Jugador Añade al amigo seleccionado en el equipo 2 o en "Mi equipo" 2. El Jugador repite el paso 3 hasta tener los equipos descados 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. En este juego está participando el jugador y el amigo seleccionado 2. El juego tiene las dimensiones específicadas por el jugador Observaciones: Caso de prueba #4 Precondiciones adicionales: 1. N/A Entradas: 1. El Jugador selecciona "Seleccionar cualquier oponente" 2. El Jugador escribe el ancho y alto del tablero (por ejemplo 6, 6). 3. El Jugador escribe el ancho y alto del tablero (por ejemplo 6, 6). 3. El Jugador escribe el ancho y alto del tablero (por ejemplo 6, 6). 3. El Jugador escribe el ancho y alto del tablero (por ejemplo 6, 6). 4. En este juego está participando el jugador y cualquier oronente " Precondiciones adicionales: 1. N/A En este juego está participando el jugador y cualquier orone juego está participando el jugador y cualquier otro jugador (incluyendo la IA) seleccionado por el sistema. 2. El juego tiene las dimensiones específicadas por el jugador	Precondiciones adicionales:		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
adicionales: 1. N/A 2. El Jugador elige alguno de los amigos de la lista 3. Crear equipos: 1. El Jugador Añade al amigo seleccionado en el equipo 2 o en "Mi equipo" 2. El Jugador repite el paso 3 hasta tener los equipos deseados 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 específicadas por el jugador Observaciones: Caso de prueba #4 Precondiciones adicionales: 1. N/A Entradas: 1. El Jugador selecciona "Seleccionar cualquier oponente" 2. El Jugador escribe el ancho y alto del tablero (por ejemplo 6, 6). 3. El Jugador da click en Iniciar Juego. Resultados esperados: 1. Se crea un nuevo juego 1. Se crea un nuevo juego esperados: 2. El jugador da click en Iniciar Juego. 3. El Jugador da click en Iniciar Juego. 4. El Jugador da click en Iniciar Juego. 5. En este juego está participando el jugador y cualquier otro jugador (incluyendo la IA) seleccionado por el sistema. 2. El juego tiene las dimensiones específicadas por el jugador	adicionales:	Entradas:	
esperados: 1. En este juego está participando el jugador y el amigo seleccionado 2. El juego tiene las dimensiones específicadas por el jugador Observaciones: Caso de prueba #4 Precondiciones adicionales: 1. N/A Entradas: 1. El Jugador selecciona "Seleccionar cualquier oponente" 2. El Jugador escribe el ancho y alto del tablero (por ejemplo 6, 6). 3. El Jugador da click en Iniciar Juego. Resultados esperados: 1. Se crea un nuevo juego 1. En este juego está participando el jugador y cualquier otro jugador (incluyendo la IA) seleccionado por el sistema. 2. El juego tiene las dimensiones específicadas por el jugador			 El Jugador elige alguno de los amigos de la lista Crear equipos: El Jugador Añade al amigo seleccionado en el equipo 2 o en "Mi equipo" El Jugador repite el paso 3 hasta tener los equipos deseados El Jugador escribe el ancho y alto del tablero (por ejemplo 6, 6).
Caso de prueba #4 Precondiciones adicionales: 1. El Jugador selecciona "Seleccionar cualquier oponente" 2. El Jugador escribe el ancho y alto del tablero (por ejemplo 6, 6). 3. El Jugador da click en Iniciar Juego. Resultados esperados: 1. Se crea un nuevo juego 1. En este juego está participando el jugador y cualquier otro jugador (incluyendo la IA) seleccionado por el sistema. 2. El juego tiene las dimensiones específicadas por el jugador			 En este juego está participando el jugador y el amigo seleccionado El juego tiene las dimensiones específicadas por el
Precondiciones adicionales: 1. N/A Entradas: 1. El Jugador selecciona "Seleccionar cualquier oponente" 2. El Jugador escribe el ancho y alto del tablero (por ejemplo 6, 6). 3. El Jugador da click en Iniciar Juego. Resultados esperados: 1. Se crea un nuevo juego 1. En este juego está participando el jugador y cualquier otro jugador (incluyendo la IA) seleccionado por el sistema. 2. El juego tiene las dimensiones específicadas por el jugador		Observaciones:	
adicionales: 1. N/A 2. El Jugador escribe el ancho y alto del tablero (por ejemplo 6, 6). 3. El Jugador da click en Iniciar Juego. Resultados esperados: 1. Se crea un nuevo juego 1. En este juego está participando el jugador y cualquier otro jugador (incluyendo la IA) seleccionado por el sistema. 2. El juego tiene las dimensiones específicadas por el jugador	Caso de prueba #4 S	Seleccionar cualquier oponente	
esperados: 1. En este juego está participando el jugador y cualquier otro jugador (incluyendo la IA) seleccionado por el sistema. 2. El juego tiene las dimensiones específicadas por el jugador	adicionales:	Entradas:	oponente" 2. El Jugador escribe el ancho y alto del tablero (por ejemplo 6, 6).
Observaciones:			 En este juego está participando el jugador y cualquier otro jugador (incluyendo la IA) seleccionado por el sistema. El juego tiene las dimensiones específicadas por el
		Observaciones:	

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

29/09/12

Sistema: Líneas y puntos Elaborado por: Esteban Rodríguez Betancourt

	disponible.	
Precondiciones adicionales:	 El usuario ya inició sesión Los servicios de la API de Facebook no están disponibles en este momento. 	
Caso de prueba #1	El Juego no puede contactar con los servicios de Facebook por un error externo.	
Precondiciones adicionales: 1. N/A	Entradas:	 Intenta crear un juego nuevo Intenta seleccionar un oponente
	Resultados esperados:	 El Juego debería indicar que hay un problema de conexión. No se podrían mostrar los amigos conectados, por ejemplo. La opción de juego contra un amigo podría no estar disponible.
	Observaciones:	