|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **QUE GOLAZO:**  **Sistema de Gestión de Campeonatos de Futbol**  **SPRINT # 6** | | | | | |
| **PLANTILLA DE CASOS DE PRUEBA** | | | | | |
| **ID Caso de Prueba** | **Nombre del Caso de Prueba** | **US asociada** | **Precondiciones** | **Pasos** | **Resultado Esperado** |
| 1 | Modificar Partido (Agregar Gol – Agregar Cambios – Agregar Tarjeta) | Modificar Partido | * El usuario [paupedrosa30@gmail.com](mailto:paupedrosa30@gmail.com) se encuentra registrado. * El Torneo "Torneo Jockey Club" se encuentra cargado. * La Edición “Jockey 2014” se encuentra cargada en el torneo “Torneo Jockey Club” * La Edición “Jockey 2014” se encuentra configurada | 1.El usuario se loguea como [paupedrosa30@gmail.com](mailto:paupedrosa30@gmail.com)  2.El usuario se dirige a “Fechas”  3.El usuario selecciona la Edición “Jockey 2014”.  4.El usuario selecciona la opción “Seleccionar Edición”.  5.El usuario selecciona la opción “Administrar Partido” en el partido “Juventud Antoniana vs. Independiente”.  6.El usuario carga el resultado (3 - 2)  7.El usuario indica la fecha del partido.  8.El usuario selecciona el árbitro  9.El usuario selecciona la cancha  10.El usuario selecciona los titulares del equipo Juventud Antoniana.  11.El usuario selecciona los titulares del equipo Independiente  12.El usuario agrega un gol (ver CP 2).  13.El usuario agrega un cambio (ver CP 3)  14.El usuario agrega una tarjeta (ver CP 4).  15.El usuario selecciona la opción “Registrar”. | 1.El sistema muestra su página de inicio (index.aspx).  2.El sistema muestra la página de fechas (fechas.aspx).  4.El sistema muestra las fases de la edición con sus fechas y partidos  5.El sistema muestra todos los datos asociados al partido  “Juventud Antoniana vs. Independiente”  15.El sistema muestra un mensaje que el partido fue registrado exitosamente. |
| 2 | Agregar Gol a un Partido Registrado | Registrar Gol | * El partido “Juventud Antoniana vs. Independiente” ya se encuentra registrado. | 1.El usuario selecciona la opción “Agregar Gol”.  2.El usuario selecciona el equipo “Juventud Antoniana”  3.El usuario selecciona el jugador “Juan Perez” del equipo “Juventud Antoniana”  4.El usuario selecciona el tipo gol “Cabeza”  5.El usuario ingresa el minuto 15.  6.El usuario selecciona la opción “Agregar Gol”. | 1.El sistema muestra la pantalla para agregar un gol.  6.El sistema muestra el mensaje de éxito. |
| 3 | Agregar Cambio a un Partido Registrado | Registrar Cambio | * El partido “Juventud Antoniana vs. Independiente” ya se encuentra registrado. | 1.El usuario selecciona la opción “Agregar Cambio”.  2.El usuario selecciona el equipo “Juventud Antoniana”  3.El usuario selecciona el jugador que sale “Juan Perez” del equipo “Juventud Antoniana”  4. El usuario selecciona el jugador que sale “Lucas Biglia” del equipo “Juventud Antoniana”  5.El usuario ingresa el minuto 15.  6.El usuario selecciona la opción “Agregar Cambio”. | 1.El sistema muestra la pantalla para agregar un cambio.  6.El sistema muestra el mensaje de éxito. |
| 4 | Agregar Tarjeta a un Partido Registrado | Registrar Tarjeta | * El partido “Juventud Antoniana vs. Independiente” ya se encuentra registrado. | 1.El usuario selecciona la opción “Agregar Tarjeta”.  2.El usuario selecciona el equipo “Juventud Antoniana”  3.El usuario selecciona el jugador “Juan Perez” del equipo “Juventud Antoniana”  4.El usuario selecciona el tipo de tarjeta “Roja”  5.El usuario ingresa el minuto 15.  6.El usuario selecciona la opción “Agregar Tarjeta”. | 1.El sistema muestra la pantalla para agregar una tarjeta.  6.El sistema muestra el mensaje de éxito. |