



IES ROSA CHACEL

Centro público de la Comunidad de Madrid

DOCUMENTO EVIDENCIAS PRACTICA TEMA 3. CONFECCIÓN DE INTERFACES

1. Información General

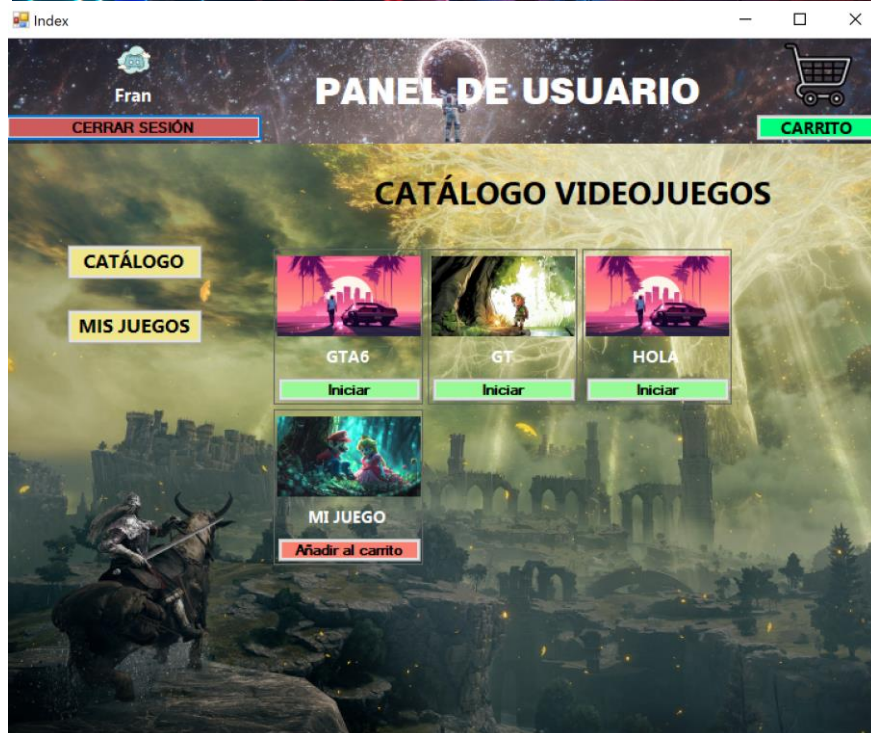
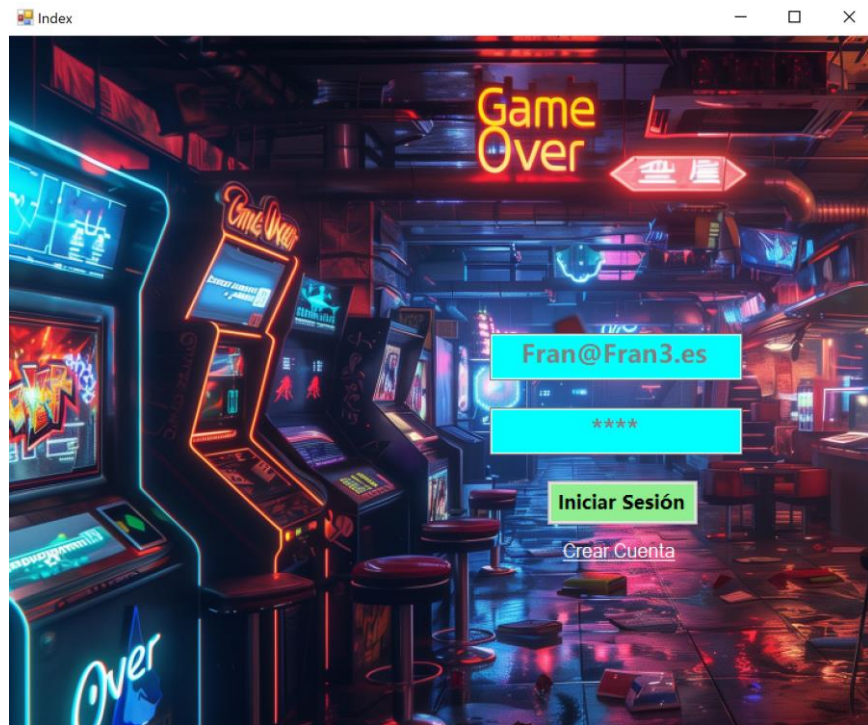
- Nombre del Proyecto: Catlogo de Videjuegos
- Módulo o Funcionalidad: Interfaz de compra y administración de videojuegos mediante conexión a API Rest y base de datos MySql
- Responsable de las pruebas: José Francisco Vico
- Fecha de la prueba: 4/3/25
- Entorno: Producción / Desarrollo / QA

2. Detalle de la Prueba

2.1 Login

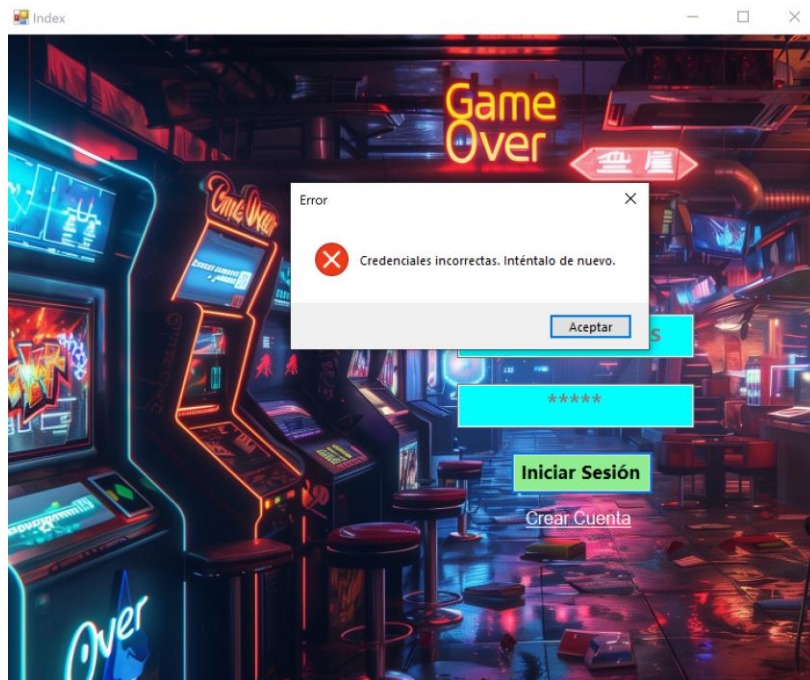
TC 01. Inicio de sesión exitoso

Introducimos correctamente el user y la pass -> El usuario se loguea correctamente

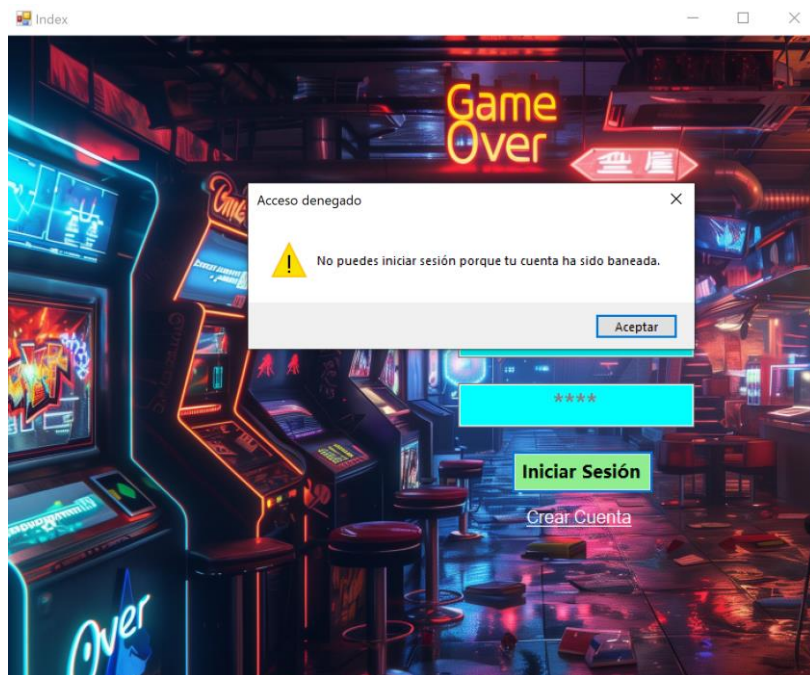


TC 02. Inicio de sesión fallido

Introducimos incorrectamente el email o la pass -> Aparece mensaje por ventana "Credenciales incorrectas. Inténtalo de nuevo"



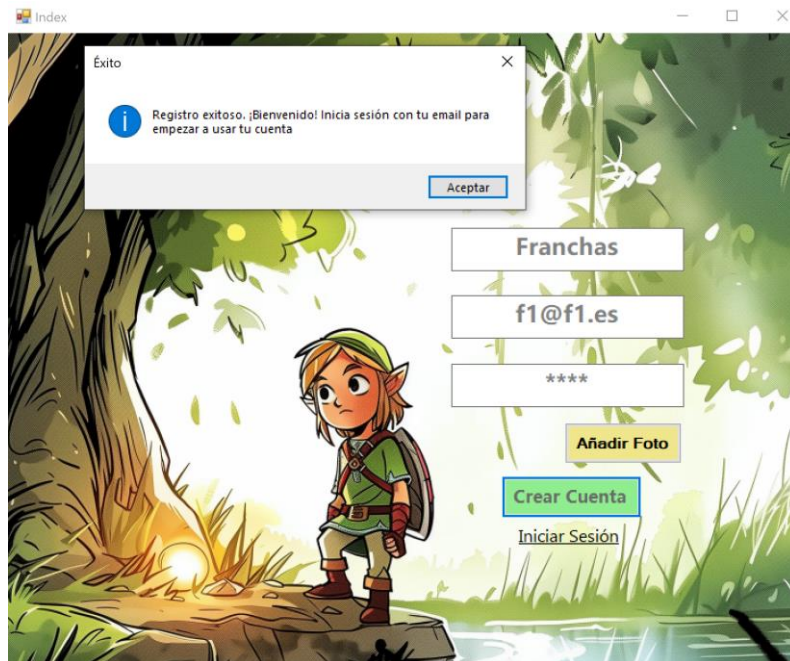
El estado del usuario es "baneado" -> Aparece mensaje por ventana "No puedes iniciar sesión porque tu cuenta ha sido baneada"



2.2 Sign Up

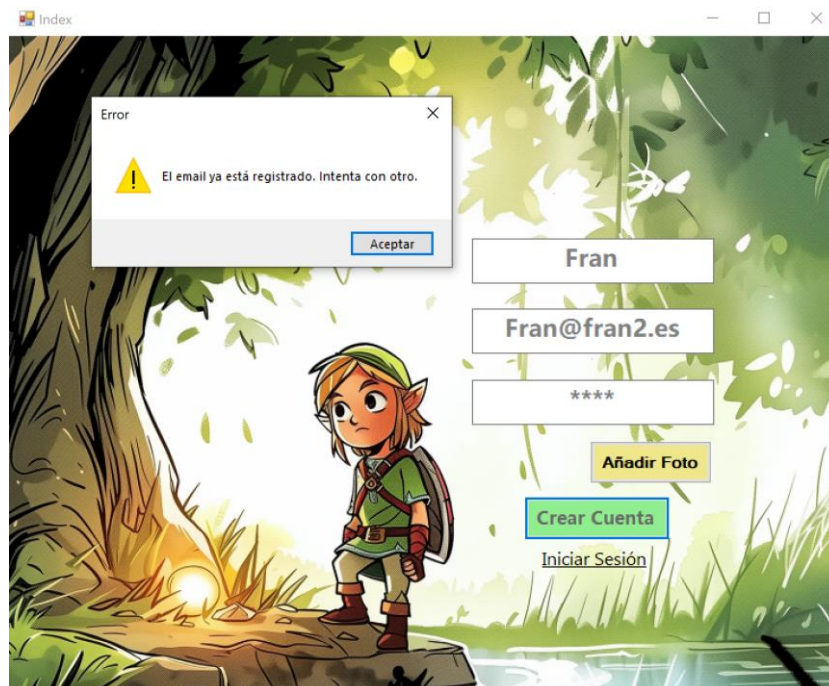
TC 03. Sign Up exitoso

Introducimos correctamente el nombre, email y la pass -> Usuario creado correctamente en la base de datos en la tabla "Usuarios" -> Inicia sesión para activar la cuenta



TC04. Sign Up fallido

Introducimos email que ya existe -> Aparece mensaje por ventana "El email ya está registrado. Intenta con otro"



2.3 Ventana de Usuarios

TC05. Carga de componente de la interfaz de usuario

- Catálogo general de videojuegos y navbar con datos y menú lateral.



- Catálogo particular de usuario "Mis juegos"



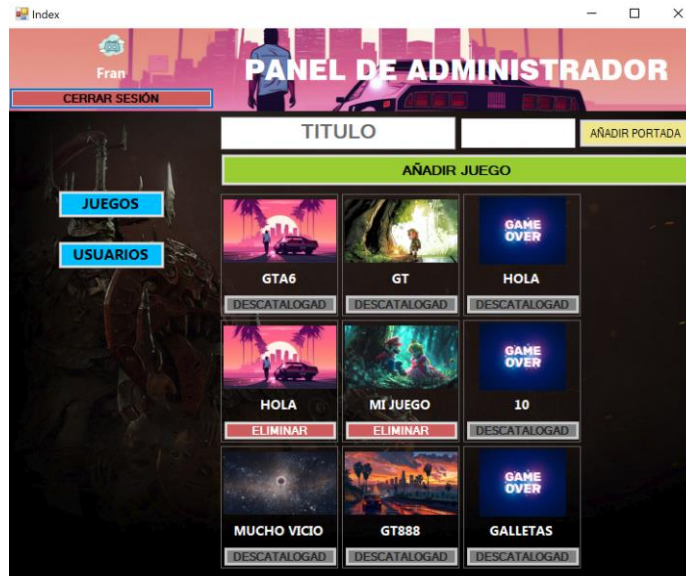
TC06. Navegación por la interfaz de usuario

Probada la navegación por la interfaz de usuario como se describe en el plan de pruebas.

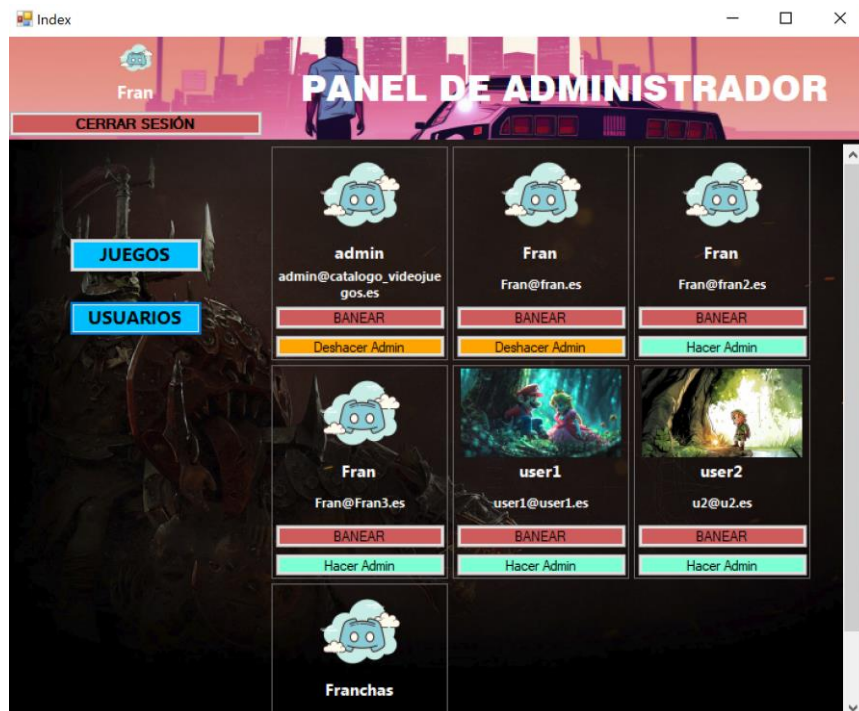
2.4 Ventana de Administrador

TC07. Carga de componentes de interfaz de administrador

- Catálogo general de administración de videojuegos, navbar con datos y menú lateral.



- Panel de administración de usuarios.



TC08. Navegación por la interfaz de administrador

Probada la navegación por la interfaz de administrador como se describe en el plan de pruebas.

2.5 Carrito de compra

TC09. Usuario adquiere un juego

El juego se adquiere correctamente y se registra en base de datos en la tabla "Compras".

