

# AZERTY

---

Trucardo

## Documento de casos de prueba

---

### **Autores:**

- Colque Ventura, Santiago Agustín
- Fernandez, Ignacio Javier
- Lopez Paviolo, Franco Marcelo

### **Fecha:**

- 8 de mayo de 2020

*Versión 1.0.1*  
*Grupo AZERTY*  
*Año 2020*

# ÍNDICE

<b>HISTORIAL DE CAMBIOS</b>	<b>2</b>
<b>1 INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
<b>2 CASOS DE PRUEBA FUNCIONALES</b>	<b>3</b>
<b>3 CASOS DE PRUEBA NO FUNCIONALES</b>	<b>9</b>
<b>4 CASOS DE PRUEBA ALTERNATIVOS (NEGATIVOS)</b>	<b>10</b>
<b>5 CASOS DE PRUEBA COMO SANITY TEST</b>	<b>11</b>
<b>6 MATRIZ DE TRAZABILIDAD ACTUALIZADA</b>	<b>12</b>

## HISTORIAL DE CAMBIOS

Versión	Fecha	Cambios
1.0.0	9 de mayo	Primera versión

# 1 INTRODUCCIÓN

En este documento se detallarán los casos de prueba del sistema en relación al Documento de Requerimientos.

## 2 CASOS DE PRUEBA FUNCIONALES

**Test case ID:** TCF 001

**Descripción:** Crear una partida.

**Función a testear:** Iniciar partida.

**Preparaciones previas:** N/A.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Abrir programa.
2. Clickear en “Nueva partida”.
3. Elegir las configuraciones.
4. Click en Iniciar.

**Resultado esperado:** La partida inicia.

**Test case ID:** TCF 002

**Descripción:** Se intentará jugar una carta en una mano.

**Función a testear:** Jugar carta.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, turno del jugador.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Clickear en la carta que se desea jugar.

**Resultado esperado:** La carta jugada por el jugador debe ser colocada en la mesa, desaparecer de las cartas que tiene el jugador y terminar con su turno.

**Test case ID:** TCF 003

**Descripción:** Realizar el canto de envido.

**Función a testear:** Cantar envido.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, primera ronda de la mano, turno del jugador.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Clickear en el botón de envido.
2. Seleccionar con el mouse una de las tres opciones de envido.

**Resultado esperado:** Quedar a la espera de la respuesta del oponente.

**Test case ID:** TCF 004

**Descripción:** Responder a un canto de envido con otro canto.

**Función a testear:** Responder canto.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, oponente canta envido, turno del jugador.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Clickear en el botón de envido.
2. Seleccionar con el mouse una de las 3 opciones de envido (envido, real envido, falta envido).

**Resultado esperado:** Esperar respuesta del oponente.

**Test case ID:** TCF 005

**Descripción:** Responder a canto de real envido con falta envido.

**Función a testear:** Responder canto.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, oponente canta real envido, turno del jugador.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Clickear en el botón de envido.
2. Seleccionar con el mouse la opción de falta envido.

**Resultado esperado:** Esperar la respuesta del oponente.

**Test case ID:** TCF 006

**Descripción:** Responder canto con quiero o no quiero

**Función a testear:** Responder canto.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, oponente canta una apuesta, turno del jugador.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Seleccionar con el mouse la opción quiero o no quiero.

**Resultado esperado:** Si seleccionó quiero, se disputa la apuesta.  
Si seleccionó no quiero, se sumarán los puntos correspondientes.

**Test case ID:** TCF 007

**Descripción:** Responder canto de truco con retruco

**Función a testear:** Responder canto

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, oponente canto truco, turno del jugador.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Clickear en el botón de retruco.

**Resultado esperado:** Se espera la respuesta del oponente

**Test case ID:** TCF 008

**Descripción:** Responder canto de retruco con vale cuatro.

**Función a testear:** Responder canto.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, oponente canto retruco, turno del jugador.

**Ejecución del test(pasos):**

2. Clickear en el botón de vale cuatro.

**Resultado esperado:** Se espera la respuesta del oponente (quiero o no quiero).

**Test case ID:** TCF 009

**Descripción:** Oponente juega carta en su turno.

**Función a testear:** Jugar carta oponente.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, turno del oponente.

**Ejecución del test(pasos):**

3. El oponente decide qué carta jugar.

**Resultado esperado:** El oponente coloca una carta sobre la mesa y termina su turno.

**Test case ID:** TCF 010

**Descripción:** El jugador abandona una partida en curso.

**Función a testear:** Abandonar partida.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Clickear en el botón “Abandonar”.
2. Se abre la ventana de advertencia. Clickear en “Si”.

**Resultado esperado:** Se cierre la partida y la aplicación va al menú principal.

**Test case ID:** TCF 011

**Descripción:** Se termina una partida exitosamente cuando un jugador llega al puntaje máximo.

**Función a testear:** Terminar partida.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, configuración a 15 o 30 puntos, un jugador con (puntaje máximo - 1).

**Ejecución del test(pasos):**

1. El jugador próximo a ganar obtiene 1 punto.

**Resultado esperado:** El jugador gana la partida, se notifica mediante una ventana pop-up y el juego va al menú principal.

**Test case ID:** TCF 012

**Descripción:** Al comienzo de una mano se le reparte 3 cartas a cada jugador.

**Función a testear:** Repartir cartas.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, inicio de una mano.

**Ejecución del test(pasos):**

1. El juego mezcla el mazo.
2. El juego reparte las cartas.

**Resultado esperado:** Las cartas disponibles para jugar de ambos jugadores es de 3 para cada uno. Estas cartas deben ser de valores válidos para el reglamento del juego.

**Test case ID:** TCF 013

**Descripción:** Salir de la aplicación desde el menú principal.

**Función a testear:** Salir del juego.

**Preparaciones previas:** N/A.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Abrir el programa.
2. Clickear “Salir”.
3. Se abre ventana de advertencia. Clickear “Si”.

**Resultado esperado:** La aplicación se cierra.

**Test case ID:** TCF 014

**Descripción:** Ver puntuación detallada por manos en una partida.

**Función a testear:** Ver puntuación detallada.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Clickear en “Puntuación”.

**Resultado esperado:** Se despliega una ventana con la puntuación detallada por manos.



**Test case ID:** TCF 015

**Descripción:** El jugador se va al mazo durante una mano.

**Función a testear:** Irse al mazo.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, turno del jugador

**Ejecución del test(pasos):**

1. Clickear en “Me voy al mazo”.

**Resultado esperado:** El jugador termina la ronda, los puntos del truco son sumados al oponente de manera automática. Se inicia una nueva mano.

**Test case ID:** TCF 016

**Descripción:** Cantar flor

**Función a testear:** Cantar flor

**Preparaciones previas:** Partida iniciada con opción flor, turno del jugador, 3 cartas del mismo palo,

**Ejecución del test(pasos):**

4. Clickear en el botón de flor

**Resultado esperado:** Se espera la respuesta del oponente

**Test case ID:** TCF 017

**Descripción:** Responder flor

**Función a testear:** Responder flor

**Preparaciones previas:** Partida iniciada con flor, oponente cantó flor, turno del jugador, 3 cartas del mismo palo.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Clickear en una de las tres respuestas posibles ante el canto de flor.

**Resultado esperado:** Contra flor o Contra flor al resto: Se espera la respuesta del rival.  
Con flor me achico: Se otorgan los puntos al adversario.

### 3 CASOS DE PRUEBA NO FUNCIONALES

**Test case ID:** TNF 001

**Descripción:** Verificar el tiempo de respuesta del rival.

**Función a testear:** tiempo de respuesta del rival.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, turno del jugador.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Jugar carta.
2. Verificar que el rival tarda entre 1 y 3 segundos en realizar una acción.

**Resultado esperado:** Se espera que la decisión tarde entre 1 y 3 segundos.

**Test case ID:** TNF 002

**Descripción:** Persona aleatoria intenta iniciar una partida

**Función a testear:** Usabilidad del sistema

**Preparaciones previas:** N/A

**Ejecución del test(pasos):**

1. Persona ejecuta el programa
2. Persona selecciona iniciar partida
3. Persona elige la configuración para la partida
4. Persona inicia la partida

**Resultado esperado:** Se espera que dicho procedimiento no le tome más de 1 minuto en realizar

## 4 CASOS DE PRUEBA ALTERNATIVOS (NEGATIVOS)

**Test case ID:** TCA 001

**Descripción:** Intentar cantar envido en segunda ronda.

**Función a testear:** Cantar envido.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, turno del jugador en segunda ronda.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Clickear en “Envido”

**Resultado esperado:** El botón no realiza ninguna acción.

**Test case ID:** TCA 002

**Descripción:** Intentar jugar 2 cartas seguidas.

**Función a testear:** Jugar carta.

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, turno del jugador.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Jugar una carta.
2. Intentar jugar una segunda carta.

**Resultado esperado:** No debe ser posible para el jugador colocar la segunda carta en la mesa.

**Test case ID:** TCA 003

**Descripción:** Intentar cantar truco cuando no es su turno.

**Función a testear:** Cantar truco

**Preparaciones previas:** Partida iniciada, turno del oponente

**Ejecución del test(pasos):**

1. Clickear en el botón de truco

**Resultado esperado:** No debe suceder nada al clickear dicho botón

**Test case ID:** TCA 004

**Descripción:** Jugar una carta evitando responder un canto.

**Función a testear:** Responder canto, Jugar carta

**Preparaciones previas:** Que se haya realizado un canto previamente y se esté esperando la respuesta del jugador.

**Ejecución del test(pasos):**

1. Recibir un canto del oponente.
2. Clickear sobre una carta de la mano del jugador, intentando evitar responder al canto.

**Resultado esperado:** No se puede evitar un canto, por lo que la carta no se jugará, y se recordará al jugador que el rival está aguardando su respuesta.

## 5 CASOS DE PRUEBA COMO SANITY TEST

Los siguientes test case son considerados vitales para la aceptación del producto por parte del cliente, y es necesario que pasen de forma correcta para poder entregar una versión de prueba.

TCF 001: Crear una partida.

TCF 002: Jugar una carta.

TCF 003: Cantar envído.

TCF 004, TCF 005, TCF 006, TCF 007, TCF 008: Responder cantos.

TCF 009: El oponente es capaz de jugar cartas.

TCF 012: Repartir tres cartas.

TCF 015: Irse al mazo.

## 6 MATRIZ DE TRAZABILIDAD ACTUALIZADA

Requerimientos			Casos de uso	Caso de prueba
Sistema		Usuario		
Funcionales	No Funcionales			
R1	-	RU1, RU5	Jugar carta, Cantar truco, Responder canto, Cantar retruco, Cantar vale cuatro, Cantar flor, Responder flor, Irse al mazo	TCF 002, TCF 003, TCF 011, TCF 012, TCA 002
R1.1	-	-	Jugar carta, Cantar truco, Cantar retruco, Cantar vale cuatro, Irse al mazo, Responder canto	TCF 002, TCF 006, TCF 015, TCA 002, TCA 003, TCA 004
R1.2	-	-	Cantar envido, Responder canto	TCF 003, TCF 004, TCF 005, TCF 006, TFC 007, TCF 008, TCA 001, TCA 004
R1.3	-	-	Cantar flor, Responder flor	TCF 016, TCF 017, TCA 004
R2	RN1	RU7	Jugar carta, Cantar envido, Cantar truco, Responder canto, Cantar retruco, Cantar vale cuatro, Cantar flor, Responder flor, Irse al mazo	TCF 009
R3	RN2	RU2, RU3, RU4, RU5, RU6, RU8	Iniciar partida, Configurar partida, Jugar carta, Cantar envido, Cantar truco, Responder canto, Cantar retruco, Cantar vale cuatro, Ver puntuación detallada, Abandonar partida, Irse al mazo	TCF 001, TCF 002, TCF 003, TCF 004, TCF 005, TCF 006, TCF 007, TCF 008, TCF 010, TCF 013, TCF 014
R4	-	-	-	TCF 012
-	RN1	-	Jugar carta, Cantar envido, Cantar truco, Responder canto, Cantar retruco, Cantar vale cuatro, Cantar flor, Responder flor, Irse al mazo	TNF 001
-	RN2	-	Iniciar partida, Configurar partida	TNF 002