

Pruebas de aceptación

Historia 1:

As a host player I have an option to create a match so that I can initialize the game setting.

Escenario 1:

Give: Un jugador que ingresa a la aplicación para crear una partida.

When: Ingresa y envía un nickname.

Then: La aplicación muestra otro formulario para ingresar las configuraciones del juego.

Historia 2:

As a host player I have a option to choose a preloaded map so that I can play the standard version game.

Escenario 1:

Give: Un jugador que está configurando una partida.

And: Ha escogido la opción para seleccionar un mapa precargado.

When: Selecciona un mapa de la lista de mapas disponibles.

Then: La aplicación muestra otra página para publicar su partida.

Historia 3:

As a host player I can decide how it will distributed* the territory of map so that I can personalize the match.

*distributed: number of countries in a continent.

Escenario 1:

Give: Un jugador que está configurando una partida.

And: Ha escogido la opción para crear un mapa personalizado.

And: Ha escogido al menos un continente.

When: Borra fronteras entre países.

Then: Redibujar el mapa con menos países.

Historia 4:

As a host player I can set the number of the territories adjacent to a country, in order to make a more flexible map.

Give: Un jugador que está configurando una partida.

And: Ha escogido la opción para crear un mapa personalizado.

And: Ha escogido al menos un continente.

When: Termine de borrar las fronteras de un país.

Then: El número de países adyacentes a ese país ha sido modificado.

Historia 5:

As a host player I can enter the maximum number of players in the match.

Give: Un jugador que está configurando una partida.

When: Ingrese el número de jugadores máximo de la partida.

Then: No se admitirá el ingreso a la partida de un número de jugadores superior al configurado.

Historia 6:

As a host player I can choose the game mode* in order to do the game more fun.

Modes*: Global domination, Capital and Secret Mission.

Escenario 1: Jugador escoge el modo dominación mundial.

Give: Un jugador que está configurando una partida.

When: escoja el modo de juego "Dominación Mundial" del menú desplegable.

Then: mostrar la interfaz del juego basado en las reglas del modo "Dominación mundial"

Escenario 2: Jugador escoge el modo Capital.

Give: Un jugador que está configurando una partida.

When: escoja el modo de juego "Capital" del menú desplegable.

And: asigne un cuartel general(capital) a un territorio disponible.

Then: mostrar la interfaz del juego basado en las reglas de "Capital"

Escenario 3: Jugador escoge el modo misión secreta.

Give: Un jugador que está configurando la partida.

When: escoja el modo de juego "Misión Secreta" del menú desplegable.

And: escoja una misión secreta de las disponibles en el juego.

Then: mostrar la interfaz del juego basado en las reglas de "Misión Secreta"

Historia 7:

As a host player when I have finished from configure the match, I can publish it so that other players can join

Escenario 1:

Give: un jugador que ha terminado de configurar la partida.

When: presiona el botón para publicar la partida.

Then: Se publica la partida para que sea visible a otros jugadores.

Historia 8:

As a player I can join a new match, so that I can play this match .

Escenario 1: Jugador se une a una partida y juega.

Give: Un jugador que ingresa a la aplicación para unirse a una partida

And: Ingresa y envía un nickname.

When: Escoge una partida de la lista de partidas publicadas.

Then: Se muestra una página de espera hasta que inicie la partida.

Escenario 2: Jugador se une a una partida y es rechazado.

Give: Un jugador que ingresa a la aplicación para unirse a una partida

And: Ingresa y envía un nickname.

And: Ha escogido una partida de la lista de partidas publicadas.

When: se encuentra esperando el inicio de la partida pero es rechazado por el creador.

Then: Se muestra un mensaje de rechazo y se redirige a la lista de partidas disponibles.

Historia 9:

As a host player during the waiting to start the match I can reject players, so that I can play with the players that I want.

Escenario 1: No rechazo de jugador.

Give: Un jugador que ha publicado la partida.

And: Está esperando a que se unan otros jugadores para empezar a jugar.

When: Aparece un jugador que se ha unido a mi partida y no lo rechazo

Then: El jugador es parte del juego y espera por el inicio de la partida.

Escenario 2: Rechazo del jugador.

Give: Un jugador que ha publicado la partida.

And: Está esperando a que se unan otros jugadores para empezar a jugar.

When: Aparece un jugador que se ha unido a mi partida y lo rechazo.

Then: El jugador es removido de mi lista de jugadores y es notificado.

Historia 10:

As a host player I can start the match

Give: Un jugador que ha publicado una partida.

And: Se han unido a la partida un número de jugadores menor o igual al máximo configurado.

When: Se presiona el botón iniciar partida.

Then: Se muestra una página con el mapa seleccionado y los jugadores de la partida.

Historia de Usuario 11

As a player I have a turn so that I can do my moves.

Give: Un jugador que está en una partida y dentro de su turno

When: realice una acción de juego

Then: actualizar el estado del juego

And: actualizar la interfaz de usuario del juego

Historia de Usuario 12

As a player at the start the game, I can receive troops so that I can occupy territories of the map

Give: Un jugador al inicio de la partida

When: reciba tropas o armadas.

And: ubica las tropas en cualquiera de sus territorios.

Then: mostrar los territorios del jugador con las tropas ingresadas.

Historia 13

As a player at the start the game, I can receive cards so that I can use it.
Escenario 1:

Give: Un jugador que se encuentra dentro de una partida y dentro de su turno

When: recibe una carta risk.

Then: almacenar la carta risk dentro de las cartas del jugador.

Historias 14

As a player, I can decide the territories that I can occupy so that I can distribute my troops.

Give: Un jugador al inicio de una partida.

When: seleccione un territorio en el mapa.

Then: agregar el territorio al conjunto de territorios del jugador.

Historias 15

As a player at the start of my turn, I can receive troops so that I can strengthen my territories.

Give: Un jugador al inicio de su turno.

When: reciba tropas.

Then: distribuir las tropas dentro del conjunto de territorios del jugador.

Historias 16

As a player I can interchange Risks cards so that I can receive more troops.

Give: Un jugador en una partida y dentro de su turno

When: intercambia cartas Risk.

Then: asignar tropas al jugador de acuerdo a las reglas del juego.

Historias 17

As a player I can assign troops received to my territories in order to define my strategies

Give Un jugador en su turno en el juego

When el jugador reciba tropas

Then él puede colocar sus tropas en cualquiera de sus territorios en el mapa

Historia 18

As a player I can attack the territories adjacent to my territories so that I can get more territories.

Escenario 1 : Ganar la batalla

Give: Un jugador en una partida y dentro de su turno.

When: el jugador ataque a los territorios de sus enemigos.

And: gana la batalla.

Then: agregar ese territorio al conjunto de territorios del jugador.

Escenario 2 : Perder la batalla

Give: Un jugador en una partida y dentro de su turno.

When: el jugador ataque a los territorios de sus enemigos.

And: pierda la batalla.

Then: quitar ese territorio al conjunto de territorios del jugador.

Historia 19

As an attacker player, I can throw the dice so that I can attack other territories.

Escenario 1

Give: Un jugador en una partida y dentro de su turno.

And: ha seleccionado un territorio enemigo para atacar.

When: el jugador y el contrincante lanzan los dados.

And: El valor del dado del jugador es mayor que el valor del dado de su contrincante.

Then: disminuir el número de tropas del jugador contrincante.

Escenario 2

Give: Un jugador en una partida y dentro de su turno.

And: ha seleccionado un territorio enemigo para atacar.

When: el jugador y el contrincante lanzan los dados.

And: El valor del dado del jugador es menor que el valor del dado de su contrincante.

Then: disminuir el número de tropas del jugador.

Historia 20

As a defensive player I want to be able to throwing dice so that I can defend me.

Escenario 1

Give: Un jugador en una partida que no está en su turno.

And: otro jugador enemigo ha decidido atacar sus territorios.

When: el contrincante y el jugador lanzan los dados.

And: El valor del dado del jugador es mayor que el valor del dado de su contrincante.

Then: disminuir el número de tropas del jugador contrincante.

Escenario 2

Give: Un jugador en una partida que no está en su turno.

And: otro jugador enemigo ha decidido atacar sus territorios.

When: el contrincante y el jugador lanzan los dados.

And: El valor del dado del jugador es menor que el valor del dado de su contrincante.

Then: disminuir el número de tropas del jugador.

Historia 21

As an attacker player, I can keep attacking the same territory or attack other territory with strategic purpose.

Escenario 1

Give: Un jugador en una partida y dentro de su turno.

And: está atacando un territorio.

And: tiene 2 o más tropas en el territorio desde el que realiza el ataque.

When: el territorio atacado posee más de una tropa.

Then: el jugador podrá seguir atacando.

Escenario 2

Give: Un jugador en una partida y dentro de su turno.

And: tiene 1 tropa en el territorio desde el que realiza el ataque.

When: seleccione un territorio para atacar

Then: se envía una notificación indicando que no puede realizar dicho ataque.

Historia 22

As an attacker player at the end of my turn, I can move my troops from place to another with goals strategic.

Give: Un jugador en una partida y dentro de su turno.

And: ha terminado de atacar territorios contrarios.

When: el jugador ingrese en la opción mover tropas.

And: seleccione el número de tropas que desea mover entre territorios.

And: seleccione el territorio origen de las tropas.

And: seleccione el territorio destino de las tropas.

Then: disminuir el número de tropas del territorio origen.

And: aumentar el número de tropas del territorio destino.

Historia 23

As a player in world domination mode , I can win the game when I conquer all the territories of the world.

Give: Un jugador en una partida y dentro de su turno.

When: el jugador ha conquistado todos los territorios enemigos.

Then: mostrar un mensaje de victoria.

Historia 24

As a player, I can lose the game when I lose all my territories on the map.

Give: Un jugador en una partida

And: ha sido atacado por otro jugador.

When: pierda todos sus territorios.

Then: mostrar un mensaje de pérdida del juego.

Historia 25

As a player in capital mode at the begin of the game, I can receive one capital so that I can protect it.

Give: Un jugador en una partida.

And: ha escogido el modo de juego "Capital"

When termine de recibir todos sus territorios.

Then recibir una notificación indicando que ciudad representa su capital.

Historia 26

As a player in capital mode, I can conquer headquarters so that I win the game.

Note.- If participate 4 players ,only must catches 2 headquarters; and If participate 5 or 6 players, only must catches 3 headquarters

Escenario 1

Give: Un jugador en una partida.

And: está jugando en modo capital.

And: está jugando en una partida de máximo 3 jugadores.

When: conquista una capital enemiga.

And: ha conquistado 2 capitales enemigas.

Then: recibir un mensaje de victoria.

Escenario 2

Give: Un jugador en una partida.

And: está jugando en modo capital.

And: está jugando en una partida de máximo 3 jugadores.

When: conquista una capital enemiga.

And: ha conquistado 1 capital enemigas.

Then: recibir un notificación indicando que ha conquistado una capital.

Escenario 3

Give: Un jugador en una partida.

And: está jugando en modo capital.

And: está jugando en una partida de 4 o más jugadores.

When: ha conquistado una capital enemiga.

And tengo conquistada 3 capitales enemigas.

then recibir un mensaje de victoria.

Escenario 4

Give: Un jugador en una partida.

And: está jugando en modo capital.

And: está jugando en una partida de 4 o más jugadores.

When: ha conquistado una capital enemiga.

And tengo conquistada menos de 3 capitales enemigas.

then recibir un notificación indicando que ha conquistado una capital.

Historia 27

As a player in secret mission mode, I can get one mission with the goal of complete the mission for win the game.

Give: Un jugador en una partida.

And: ha elegido el modo "Misión Secreta".

When: el juego inicia.

Then asignar una misión al jugador.

Historia 28

As a player of the match of two player at the begin of the game, I can receive country's cards so that I can define my initial territory.

Note.- There is a neutral player, who also receives cards.

Give: Una partida con solo dos jugadores.

When: el juego inicia.

Then: asignar a cada jugador cartas para definir su territorio.

And: asignar territorios al jugador neutral.

Historia 29

As a player of the match of two player at the begin of the game, I can place troops in the neutral territories so that I can block to opposite.

Give: Una partida con solo dos jugadores.

And: Un jugador en una partida y al finalizar de su turno.

And: el jugador neutral tiene territorios disponibles.

When: ingrese la opción de reubicar tropas.

Then: mover tropas del jugador a territorios adyacentes del jugador neutral.