

CP-JX	FUNCIONALIDAD	DESCRIPCIÓN	DATOS DE ENTRADA	PASOS REALIZADOS	RESULTADO ESPERADO	RESULTADO OBTENIDO	COMENTARIOS
CP-01	Iniciar sesión	Comprobar que al iniciar sesión en la aplicación, si no estamos registrados con anterioridad, no podremos acceder.	username: admin contraseña: admin	iniciamos sesión	Nos redirige a la página de inicio de la aplicación, mostrando la vista deseada en función de con que usuario hayamos iniciado sesión	Inicia sesión correctamente	
CP-02	Registro de usuarios	Al registrar un usuario en nuestra aplicación, si el nombre de usuario está registrado nos dará un mensaje de error	username: admin contraseña: admin	registramos al usuario	Nos redirige a la página de error, diciéndonos que el usuario está repetido	Nos redirige a la página de error, diciéndonos que el usuario está repetido	
CP-03	HU-15 Eliminar un componente	Comprobar que solo podemos eliminar los componentes asignados a un coche. Comprobar que si el componente se elimina, el coche pierde ese componente de la BBDD, y este componente se elimina correctamente.		Accedemos a los componentes del coche. Pulsamos en el botón de borrar y borramos correctamente	El componente se borra correctamente y deja de mostrarse.	El componente se borra correctamente y deja de mostrarse.	
CP-04	Registro de usuarios	Al registrar un usuario en nuestra aplicación, si no rellenamos todos sus datos, si el usuario es menor de edad, o el DNI es incorrecto nos mostrará un mensaje de error en el formulario y no nos permitirá enviarlo.	DNI: adjafkalsd Campos no rellenos Fecha Nacimiento: 2002/02/08		El formulario no permite ser enviado y nos pide por favor que rellenemos los datos correctamente	El formulario no permite ser enviado y nos pide por favor que rellenemos los datos correctamente	
CP-05	Registro de pilotos	Si añadimos un piloto sin haber borrado anteriormente a uno de los dos. Nos deberá de redirigir a un error en el que nos indique que primero debemos borrar un piloto anterior.		Añadió un piloto sin haber borrado anteriormente a uno	Nos redirige a la página de error, diciéndonos que debemos eliminar primero a un piloto	Nos redirige a la página de error por defecto de la página, sin indicarnos el por qué del error.	
CP-06	Rotura de componentes	Al iniciar el programa, a cada componente asignado a un coche se le establecerá aleatoriamente si está roto o no.		Inicializar el programa	Observamos que en cada ejecución, cada componente aparece como roto o no, de forma aleatoria	Observamos que en cada ejecución, cada componente aparece como roto o no, de forma aleatoria	
CP-07	Coche dañado	Al iniciar el programa, si el coche tiene algún componente que está roto, este deberá de aparecer como dañado.			Si un coche tiene un componente dañado, este aparece como dañado.	El coche aparece como dañado cuando un componente está dañado.	
CP-08	HU-16 Compra de productos	Al comprar un nuevo componente, se deberá asignar a un coche, y a su vez, se deberá sumar su precio a los gastos variables del presupuesto, para poder calcular el balance del presupuesto		Comprar un componente	Compramos un componente, y este se añade al coche deseado, se añade su coste a los gastos y se descuentan del presupuesto	Compramos un componente, y este se añade al coche deseado, se añade su coste a los gastos y se descuentan del presupuesto	
CP-09	HU-5 Asignar bonificaciones a los empleados	Cada empleado tendrá un porcentaje (de bonificación asignado), el cual se calculará si el coche ha obtenido un resultado mejor que 10. Este incentivo deberá restarse del presupuesto.		Comprobar la posición del coche del empleado.	Las bonificaciones se añaden correctamente en función de la posición del coche del empleado y el cálculo es correcto.	Las bonificaciones se añaden correctamente en función de la posición del coche del empleado y el cálculo es correcto.	