

F420-D 00001 20/10/2018	ESPECIFICACIÓN DEL PROCEDIMIENTO DE PRUEBA Proyecto: Ambiente de Desarrollo de Objetos de Aprendizaje (ADOA 3.0) Autor: Equipo de trabajo		
Ítem	Acción	Entrada	Resultado Esperado
1	Ingresar los datos del usuario.	Ingresar: <ul style="list-style-type: none"> Nombre: "Dario" Apellido: "Rodriguez" Correo electrónico: "tut77tec@gmail.com" Carrera: "Licenciatura en Sistemas" Contraseña: "rodriguez1234" 	El sistema registra los datos y se crea un nuevo usuario asignándole un perfil. Se muestra un mensaje de registro exitoso y se envía un mail para confirmar la dirección de correo electrónico.
2	Dejar vacios los campos de registro	Dejar uno o varios campos incompletos	El sistema rechaza el envío de información. Y le informa al usuario que datos están incompletos.
3	Ingresar el nombre de usuario y contraseña de un usuario que ya está registrado en el sistema	Nombre de usuario: "martin.n.macario@gmail.com" Contraseña: "martin2345"	Se validan los datos y se re direcciona al usuario a la página principal del sistema
4	Ingresar el nombre de usuario y contraseña de un usuario ya registrado en el sistema como usuario común.	Nombre de usuario: "silysa2002@gmail.com" Contraseña: "sil2713"	Se validan los datos y se re direcciona al usuario a la página principal.
5	Ingresar el nombre de usuario y contraseña de un usuario ya registrado en el sistema con perfil de administrador.	Nombre de usuario: "mariano.n.ortiz@gmail.com" Contraseña: "ortiz2590"	Se validan los datos y se re direcciona al usuario a la pantalla de inicio del administrador.
6	Ingresar nombre de usuario y/o contraseña incorrecta o campos vacios.	Nombre de usuario: "sebastian.m.macario@gmail.com" Contraseña: ""	El sistema le informa al usuario el campo que dejo vacio y no le permite iniciar sesión
7	Recuperar cuenta de usuario.	Enviar nombre de usuario: "sebastian.m.macario@gmail.com"	El administrador del sistema verifica si existe registrado algún usuario con ese nombre de usuario. Si existe dicho usuario, el administrador procede a enviarle un email de recuperación, en el mismo le realiza al usuario algunas preguntas para constatar su cuenta.
8	Denunciar irregularidades o fallas en el correcto uso del sistema.	El denunciante debe enviar: En caso de ser un usuario registrado, el nombre de usuario: "martin.n.macario". En caso de ser un usuario que no está registrado en el sistema enviar dirección de correo electrónico: "federico.perez@gmail.com"	El administrador del sistema verifica la denuncia. En el caso de irregularidades, da de baja al usuario que cometió la irregularidad. En el caso de una falla del sistema, procede a la pronta solución y mantenimiento del sistema.
9	Ingresar los datos del objeto de aprendizaje a crear	Título, descripción, patrón pedagógico y categoría.	Correcto ingreso de datos del objeto a crear.
10	Dejar incompleto los campo del objeto de aprendizaje a crear		Se le informa al usuario que los campos están incompletos. No se crea el OA.
11	Realizar las secciones de los diferentes patrones pedagógicos	Seleccionar un patrón del menú desplegable de patrón pedagógico, por ejemplo: "Early Bird". Hacer click en "Crear Nuevo OA" Repetir los mismos pasos con: <ul style="list-style-type: none"> "Spiral". "Toy Box". "Lay of de Land" "Tool Box" 	Quedan creadas las secciones del OA para comenzar a crearlo.

12	Guardar el OA sin terminar en la base de datos del sistema	Click en guardar OA	El sistema le informa al usuario que se ha guardado exitosamente.
13	Guardar el objeto sin haber seleccionado previamente una categoría	Click en guardar OA	El sistema le informa al usuario que no se puede guardar el objeto, porque no selecciono ninguna categoría.
14	Buscar y seleccionar un objeto de la lista de objetos terminados e importarlo a la lista del usuario que lo solicito.	Click en importar OA	El sistema le informa al usuario que la importación se realizo exitosamente. Y lo re direcciona a su lista de O.A
15	Cargar las etapas del O.A ya creado para poder editarlo	Seleccionar de la lista el O.A que se desea editar. Click en editar OA.	Se cargan todos los campos del objeto a editar.
16	Seleccionar introducción	Click en “introducción”	El sistema lleva al usuario a la pantalla de introducción para que cree la etapa
17	Seleccionar contenido	Click en “contenido”	El sistema lleva al usuario a la pantalla de contenido para que cree la etapa.
16	Seleccionar actividad	Click en “actividad”	El sistema lleva al usuario a la pantalla de actividad para que cree la etapa.
17	Seleccionar evaluación	Click en “evaluación”	El sistema lleva al usuario a la pantalla de evaluación.

TABLA. ESPECIFICACIÓN DEL PROCEDIMIENTO DE PRUEBA