

# **KAKURO**

**DESCRIPCIÓN JUEGOS**  
**PRUEBA INTERFAZ**

**Judith Almoño Gómez**  
**Álvaro Armada Ruíz**  
**Pau Cuesta Arcos**  
**Pol Vallespí Soro**

# Índice

<b>Registrarse</b>	<b>3</b>
Prueba 1	3
Prueba 2	3
Prueba 3	3
Prueba 4	3
Prueba 5	3
<b>Inicio de sesión</b>	<b>4</b>
Prueba 1	4
Prueba 2	4
Prueba 3	4
Prueba 4	4
Prueba 5	4
<b>Jugar</b>	<b>5</b>
Prueba 1	5
Prueba 2	5
Prueba 3	5
Prueba 4	5
Prueba 5	6
Prueba 6	6
Prueba 7	6
Prueba 8	6
Prueba 9	6
Prueba 10	7
<b>Estadísticas</b>	<b>7</b>
Prueba 1	7
Prueba 2	7
Prueba 3	7
Prueba 4	7
Prueba 5	8
Prueba 6	8
<b>Crear</b>	<b>8</b>
Prueba 1	8
Prueba 2	8
Prueba 3	8
Prueba 4	9
Prueba 5	9
Prueba 6	9
Prueba 7	9
<b>Generar</b>	<b>9</b>
Prueba 1	9

<b>Ranking</b>	<b>10</b>
Prueba 1	10
<b>Repositorio</b>	<b>10</b>
Prueba 1	10
Prueba 2	10
Prueba 3	10
<b>Configuración</b>	<b>11</b>
Prueba 1	11
Prueba 2	11

# Registrarse

## Prueba 1

Descripción: Crear una nueva cuenta

Objetivo: Comprobar que se crea un usuario con el nombre de usuario y contraseña correspondientes.

Entrada: un nombre de usuario y la misma contraseña dos veces.

Salida: se crea la cuenta y se inicia sesión

## Prueba 2

Descripción: Diferentes contraseñas

Objetivo: comprobar que si las contraseñas no son iguales informa de ello.

Entrada: un nombre de usuario y dos contraseñas distintas

Salida: Las contraseñas no son iguales

## Prueba 3

Descripción: Usuario vacío

Objetivo: comprobar que si no se introduce ningún usuario no se puede crear la cuenta.

Entrada: dos contraseñas iguales

Salida: Usuario y/o contraseñas no válidas

## Prueba 4

Descripción: Contraseñas vacías

Objetivo: comprobar que si no se introduce ninguna contraseña no se puede crear la cuenta.

Entrada: un nombre de usuario.

Salida: Usuario y/o contraseñas no válidas

## Prueba 5

Descripción: Usuario existente

Objetivo: comprobar que si ya existe un usuario con el mismo nombre de usuario no se puede crear la cuenta.

Entrada: un nombre de usuario existente y la misma contraseña dos veces.

Salida: El usuario ya existe

# Inicio de sesión

## Prueba 1

Descripción: Iniciar sesión con usuario existente exitosamente

Objetivo: comprobar que si existe una cuenta de usuario y se introduce correctamente el nombre de usuario y la contraseña se inicia sesión

Entrada: nombre de usuario y contraseña existentes

Salida: Se inicia sesión

## Prueba 2

Descripción: Inicia sesión con contraseña errónea

Objetivo: comprobar que si la contraseña no es correcta no se inicia sesión

Entrada: nombre de usuario correcto, contraseña incorrecta

Salida: Usuario y/o contraseña incorrecta

## Prueba 3

Descripción: Usuario no existente

Objetivo: comprobar que si no existe el usuario no se puede iniciar sesión

Entrada: nombre de usuario no existente, cualquier contraseña

Salida: Usuario y/o contraseña incorrecta

## Prueba 4

Descripción: Usuario vacío

Objetivo: comprobar que si no se ha introducido ningún usuario no se puede iniciar sesión.

Entrada: una contraseña

Salida: Usuario y/o contraseña no válida

## Prueba 5

Descripción: Contraseña vacía

Objetivo: comprobar que si no se ha introducido ninguna contraseña no se puede iniciar sesión.

Entrada: un usuario existente

Salida: Usuario y/o contraseña no válida

# Jugar

## Prueba 1

Descripción: Lista de partidas guardadas vacía

Objetivo: comprobar que si no tienes partidas guardadas, no te aparece ninguna partida guardada.

Entrada: jugar y cargar

Salida: no hay partidas

## Prueba 2

Descripción: Lista de partidas no vacía

Objetivo: comprobar que si has guardado alguna partida aparece con el tamaño, dificultad y tiempo correspondiente. Además la puedes continuar.

Entrada: se tiene alguna partida existente

Salida: todo se muestra correctamente y al cargarla se vuelve al estado en el que se dejó la partida.

## Prueba 3

Descripción: Finalizar kakuro, puntos y ayudas.

Objetivo: comprobar que al rellenar el kakuro de forma correcta se muestra el mensaje de finalización, se muestran los puntos y por cada ayuda se restan dos puntos.

Entrada: se completa un kakuro

Salida: se muestra un mensaje de finalización y se informa de los puntos conseguidos.

## Prueba 4

Descripción: ayudas

Objetivo: comprobar que las dos ayudas se comportan de forma adecuada

Entrada: para la primera ayuda se introduce un número correcto y uno incorrecto.

Para la segunda ayuda se hace clic en una casilla sin valor, con valor correcto y con valor incorrecto.

Salida: para la primera ayuda, si el valor es correcto la casilla se vuelve de color verde, si es erróneo de color rojo, para la segunda ayuda, se elimina el valor en caso de que haya, se pone el valor correcto y la casilla de color verde.

## Prueba 5

Descripción: función lápiz

Objetivo: Comprobar que funciona correctamente

Entrada: se introducen números con la función activada en las casillas

Salida: se visualizan los números en el formato adecuado.

## Prueba 6

Descripción: resolver (de jugar).

Objetivo: comprobar que si estás en una partida y resuelves el kakuro se muestran los valores correctos por pantalla (sin importar lo que hubiera en las casillas) y se acaba la partida.

Entrada: Se introduce en una casilla un valor incorrecto y se resuelve

Salida: se muestra el kakuro correcto por pantalla.

## Prueba 7

Descripción: partida nueva, kakuro existente

Objetivo: comprobar que si tenemos un kakuro de las características en la base de datos se selecciona uno.

Entrada: características de un kakuro existente

Salida: se selecciona uno de los kakuros con esas características

## Prueba 8

Descripción: partida nueva, kakuro no existente

Objetivo: comprobar que si no existe un kakuro con las características que el usuario pide se genera y se guarda en la base de datos.

Entrada: características de un kakuro que no aparece en la base de datos

Salida: se crea y se guarda y se pasa a jugar un kakuro de las características adecuadas.

## Prueba 9

Descripción: añadir kakuro vía fichero

Objetivo: comprobar que si se selecciona un kakuro de nuestra base de datos con el explorador de archivos se puede jugar.

Entrada: se selecciona un kakuro de nuestra base de datos.

Salida: Se pasa a jugar el kakuro elegido

## Prueba 10

Descripción: añadir kakuro vía fichero, ruta no válida

Objetivo: comprobar que si no se selecciona un kakuro de nuestra base de datos con el explorador de archivos no se puede jugar.

Entrada: se selecciona un kakuro de algún directorio que no es nuestra base de datos

Salida: Por favor, indique un kakuro de la base de datos de la aplicación.

# Estadísticas

## Prueba 1

Descripción: puntos, acabados, empezados y ayudas utilizadas.

Objetivo: comprobar que al jugar se modifican correctamente.

Entrada: se acaba una partida con una ayuda utilizada.

Salida: se incrementa un uno las partidas acabadas, empezadas, las ayudas, y los puntos con el valor correspondiente.

## Prueba 2

Descripción: empezadas.

Objetivo: comprobar que si se guarda una partida cuenta como empezada.

Entrada: se crea una partida.

Salida: se ha incrementado en uno las partidas empezadas.

## Prueba 3

Descripción: empezadas y guardar

Objetivo: comprobar que cargar una partida no cuenta como una nueva partida empezada.

Entrada: se carga una partida

Salida: no se han modificado las estadísticas.

## Prueba 4

Descripción: acabadas y guardar

Objetivo: comprobar que si se acaba una partida guardada se incrementa en uno las partidas acabadas.

Entrada: se acaba una partida guardada

Salida: se incrementa en uno las partidas acabadas.



## Prueba 5

Descripción: creados

Objetivo: comprobar que al crear un kakuro se añade un uno a la estadística correspondiente

Entrada: se crea un kakuro

Salida: se ha incrementado en uno los kakuros creados.

## Prueba 6

Descripción: modo entrenamiento

Objetivo: comprobar que no se modifican las estadísticas en este modo

Entrada: una partida en modo entrenamiento

Salida: no se han modificado las estadísticas.

# Crear

## Prueba 1

Descripción: crear un kakuro válido

Objetivo: comprobar que se da por válido un kakuro correcto

Entrada: se crea un kakuro válido

Salida: ¿desea guardar el kakuro creado?

## Prueba 2

Descripción: crear un kakuro no válido

Objetivo: comprobar que no da por válido un kakuro que no es correcto

Entrada: se crea un kakuro no válido

Salida: El kakuro creado no es válido

## Prueba 3

Descripción: no se rellenan todas las casillas

Objetivo: comprobar que no es posible crear un kakuro sin rellenas todas las casillas

Entrada: un kakuro que no tiene todas las celdas creadas

Salida: No se han rellenas todas las celdas.

## Prueba 4

Descripción: tamaño incorrecto

Objetivo: comprobar que si ponemos un número no permitido, nos avisa

Entrada: número de filas y/o columnas menor que 3 o mayor que 60.

Salida: el tamaño debe ser máximo 60x60/ el tamaño debe ser mínimo 3x3

## Prueba 5

Descripción: Añadir kakuro válido

Objetivo: comprobar que te crea el kakuro

Entrada: un kakuro válido de ficheros

Salida:

## Prueba 6

Descripción: Añadir kakuro con caracteres no válidos

Objetivo: comprobar que no te deja crearlo

Entrada: un kakuro no válido de ficheros

Salida: El fichero contiene caracteres no permitidos

## Prueba 7

Descripción: Añadir kakuro de nuestra base de datos

Objetivo: comprobar que no es posible

Entrada: un kakuro de la base de datos

Salida: Por favor, indique un Kakuro suyo y no de la base de datos de la aplicación.

# Generar

## Prueba 1

Descripción: guardar kakuro generado

Objetivo: comprobar que se guarda el kakuro generado

Entrada: se genera un kakuro y se indica que lo queremos guardar

Salida: Te indica la dificultad final y la ubicación del kakuro generado en data

## Prueba 2

Descripción: no guardar un kakuro generado

Objetivo: comprobar que no se guarda el kakuro generado

Entrada: se genera un kakuro y si indica que no lo queremos guardar

Salida: no se guarda el kakuro

# Ranking

## Prueba 1

Descripción: Ranking según los puntos/Acabados/Creados

Objetivo: Comprobar que se ordena de forma correcta

Entrada:

Salida: los rankings ordenados según lo indicado

# Repositorio

## Prueba 1

Descripción: Listado kakuros

Objetivo: Comprobar que se listan de forma ordenada todos los kakuros de la base de datos.

Entrada:

Salida: todos los kakuros de la base de datos

## Prueba 2

Descripción: Kakuro no resuelto

Objetivo: Comprobar que si un kakuro no se ha resuelto, se informa de ello

Entrada: mostrar un kakuro

Salida: Se muestra el kakuro y aparece este kakuro aún no se ha jugado

## Prueba 3

Descripción: Kakuro resuelto

Objetivo: Comprobar que si un kakuro se ha resuelto, nos indica el usuario, el tiempo y los puntos de quien lo ha resuelto en menor tiempo.

Entrada: mostrar un kakuro

Salida: Se muestra el kakuro y aparece el usuario, el tiempo y los puntos del usuario que lo ha resuelto en menor tiempo.

# Configuración

## Prueba 1

Descripción: Volumen música

Objetivo: Comprobar que se puede cambiar el volumen de la música

Entrada: modificar el volumen

Salida: ha cambiado el volumen, según lo indicado

## Prueba 2

Descripción: Cambiar colores

Objetivo: Comprobar que al modificar los colores se aplican y se guardan los cambios

Entrada: modificar los colores

Salida: se aplican y se guardan los cambios.