

SMARTAB

Juegos de Prueba

Equipo 33.1

Luis Jesús Valverde Zavaleta (luis.jesus.valverde)

Juan José Torredemer Pueyo (juan.jose.torredemer)

Iván Parreño Benítez (ivan.parreno)

Rafael Ibáñez Rodríguez (rafael.ibanez.rodriguez)

Índice

Juego de Pruebas 1: Crear Una Lista.....	4
Objetivo de la prueba.....	4
Crear una lista con el nombre de una que ya existe.....	4
Crear una lista con un texto de más de 2000 palabras.....	4
Crear una lista de menos de 20 palabras diferentes.....	5
Crear una lista con signos de puntuación.....	6
Crear una lista con caracteres en mayúsculas.....	7
Juego de Pruebas 2: Crear un teclado.....	8
Crear teclado con nombre ya existente.....	8
Crear teclado a partir lista de palabras muy pequeña.....	9
Cambiar nombre teclado por nombre ya existente.....	10
Abrir teclado sin tener ninguno creado.....	10
Juego de Pruebas 3: Eliminar Lista.....	11
Objetivo de la prueba.....	11
Juego de Pruebas 4: Eliminar un teclado.....	12
Eliminar teclado sin haber creado previamente.....	12
Juego de Pruebas 5: Camino de Usuario.....	13
Objetivo de la prueba.....	13
Iniciar la Aplicación.....	13
Crear la primera lista.....	13
Añadir una palabra a la lista.....	14
Eliminar una palabra.....	14
Modificar frecuencias de palabras.....	15
Crear Teclado con la lista que hemos creado.....	15
Cambiar el nombre del teclado.....	16
Eliminar Teclado.....	16
Conclusión.....	17

Juego de Pruebas 6: Camino de Usuario 2.....	18
Objetivo de la prueba.....	18
Iniciar programa.....	18
Crear lista.....	18
Cambiar nombre lista.....	19
Eliminar lista.....	20
Creamos una segunda lista.....	20
Creamos teclado.....	22
Abrimos el teclado.....	22
Conclusión.....	22
Annex:.....	23
Texto 1 (DonQuijote):.....	23
Texto 2 (2000 palabras):.....	24

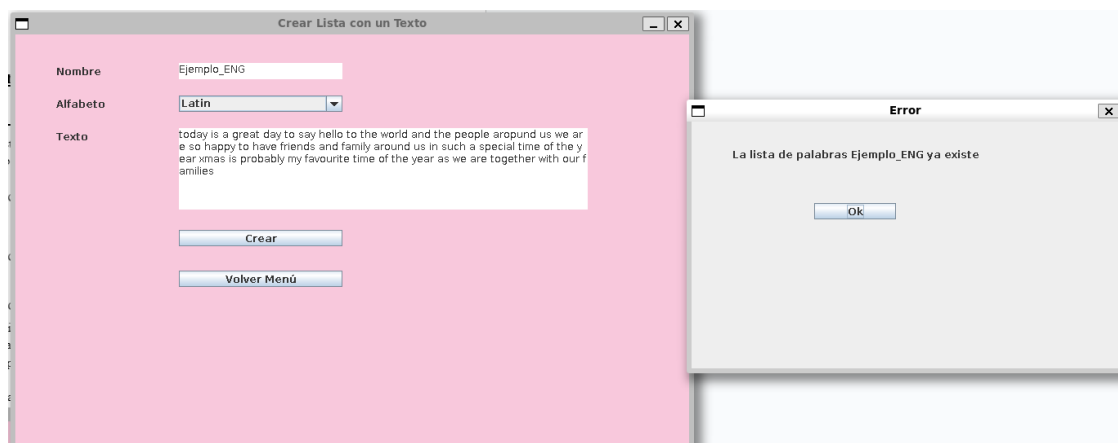
Juego de Pruebas 1: Crear Una Lista

Objetivo de la prueba

El objetivo de esta primera prueba es probar el funcionamiento de la interfaz al crear una lista, dependiendo de las diferentes entradas que vamos a probar. No nos ha dado tiempo a implementar una función que revise que los caracteres de un texto están en el alfabeto.

Crear una lista con el nombre de una que ya existe

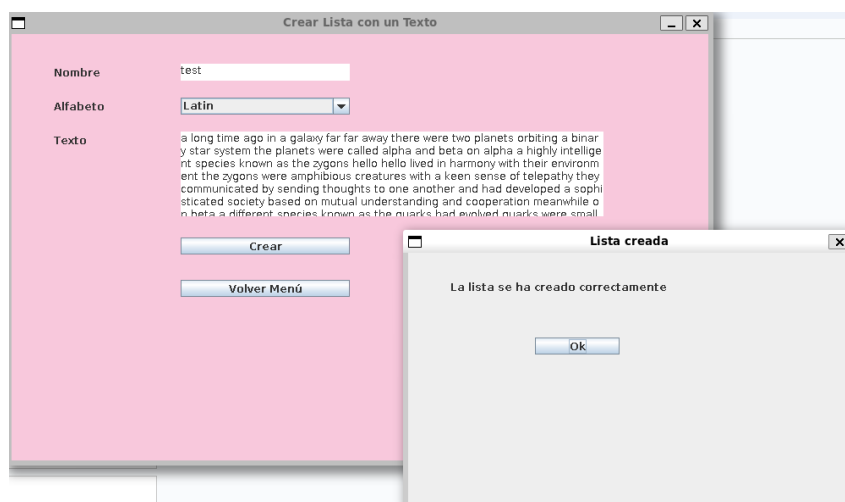
Una de las cosas que el sistema no debería permitir es que un usuario cree una lista con un nombre igual al de una de las listas existentes. En este caso hemos probado a partir de un texto, y este ha sido el resultado:



Como podemos observar nos ha saltado un aviso de error conforme la lista ya estaba creada.

Crear una lista con un texto de más de 2000 palabras

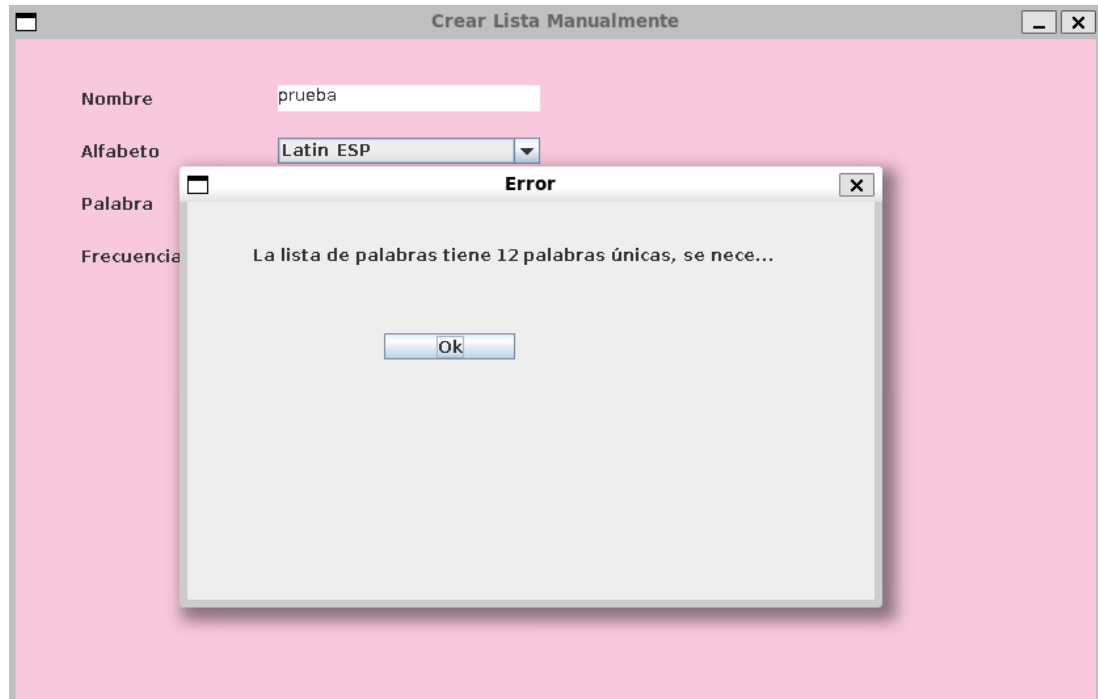
Para probar la capacidad de la creación de listas hemos probado con un texto de más de 2000 palabras y el resultado ha sido satisfactorio, se ha creado sin ningún problema.



Crear una lista de menos de 20 palabras diferentes

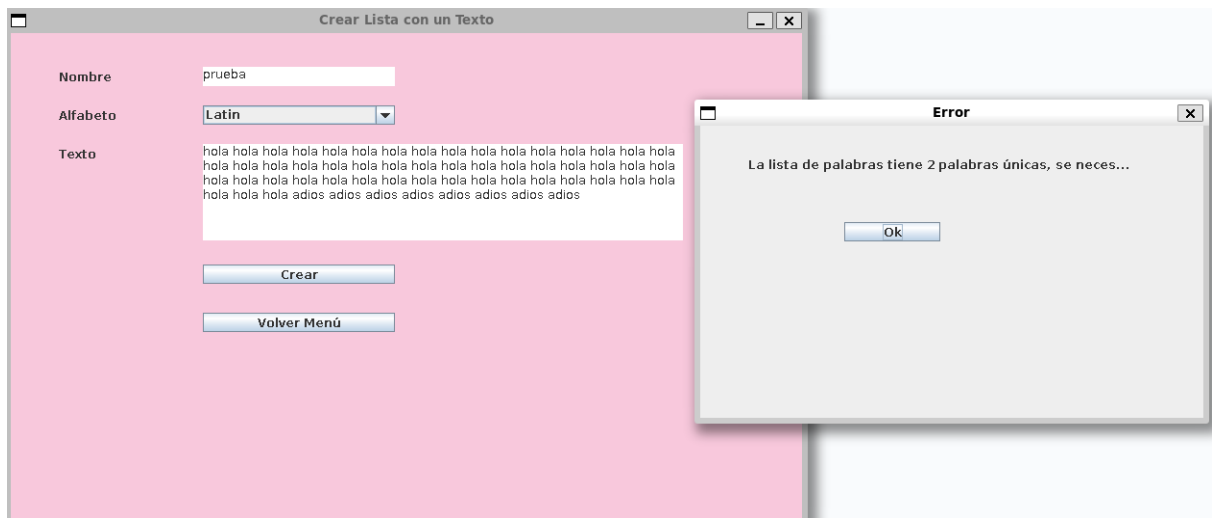
Uno de los requisitos que hemos implementado para crear una lista es que esta tiene que tener al menos, 20 palabras diferentes, de esta forma nos aseguramos que el resultado del teclado es el más óptimo posible.

- Creamos la lista manualmente desde la interfaz:



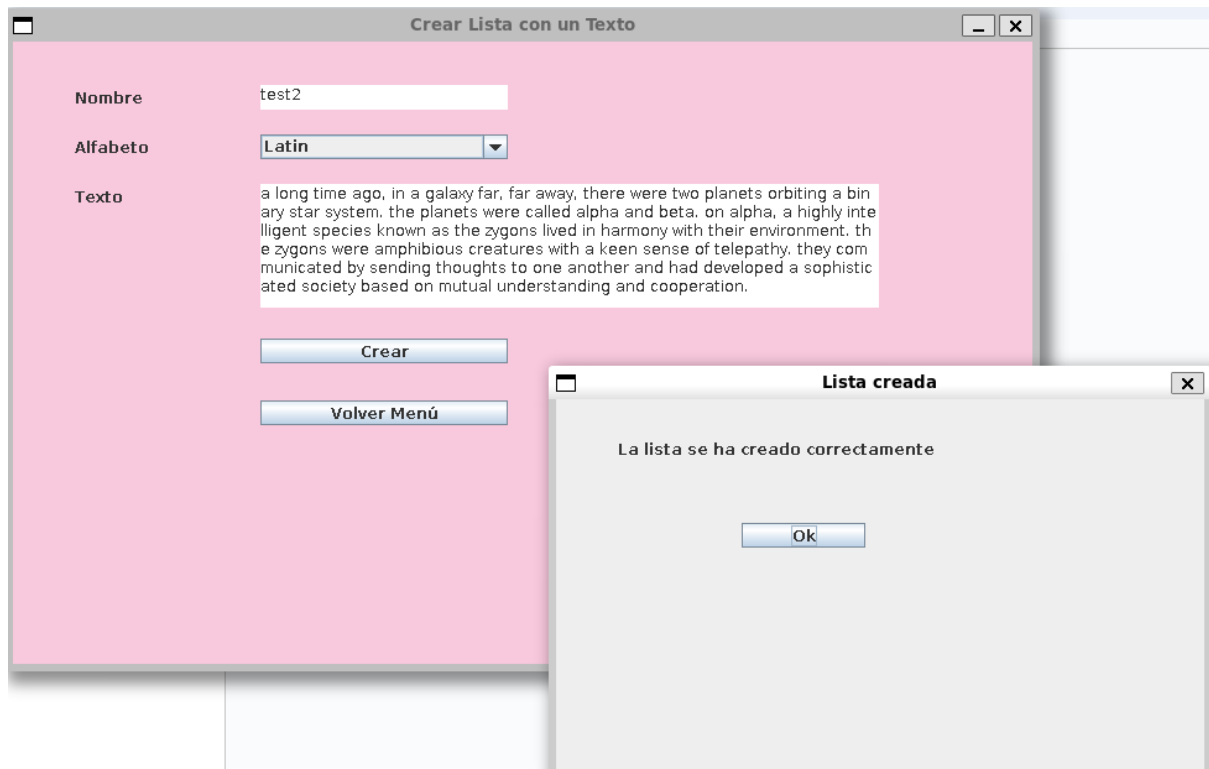
Añadiendo palabra a palabra vemos que no se crea la palabra cuando se añaden menos de 20 palabras, por lo tanto funciona correctamente. Durante la ejecución hemos añadido una palabra que ya habíamos añadido y nos ha salido un mensaje de error.

- Creamos la lista a partir de un texto:



Ahora hemos añadido un texto con más de 20 palabras, pero con solo dos palabras únicas. Como vemos no ha creado la lista ya que ha saltado un mensaje de error, por lo tanto podemos afirmar que ha pasado la prueba.

Crear una lista con signos de puntuación



Crear una lista con caracteres en mayúsculas



away 1
needed 1
importance 1
amphibious 2
nearly 1
impossible 1
for 2
destination 1
capable 1
life 1
society 1
common 1
alpha 4
lived 1
passed 1
organic 1
enhance 1
thoughts 2
learned 1
was 2
start 1
separated 1
realized 1
technology 1

Crear Lista con un Texto

Nombre: test4

Alfabeto: Latin

Texto: Certainly! Here's the same text with punctuation:
A long time ago, in a galaxy far, far away, there were two planets orbiting a binary star system. The planets were called Alpha and Beta. On Alpha, a highly intelligent species known as the Zygons lived in harmony with their environment. The Zygons were amphibious creatures with a keen sense of telepathy. They communicated by sending thoughts to one another and had developed a sophisticated

Crear

Volver Menú

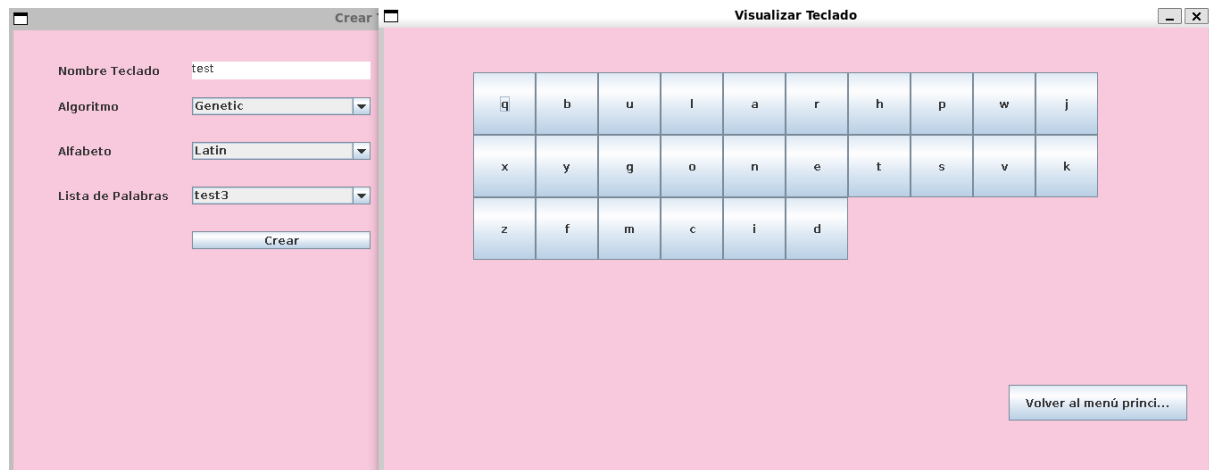
Como podemos comprobar, la lista se crea correctamente aún si usamos mayúsculas en nuestro texto. Palabra a palabra también funciona perfectamente.

Juego de Pruebas 2: Crear un teclado

Objetivo de la prueba

El objetivo de esta prueba es comprobar el comportamiento de la interfaz a la hora de crear un teclado y con los distintos tipos de entrada posibles

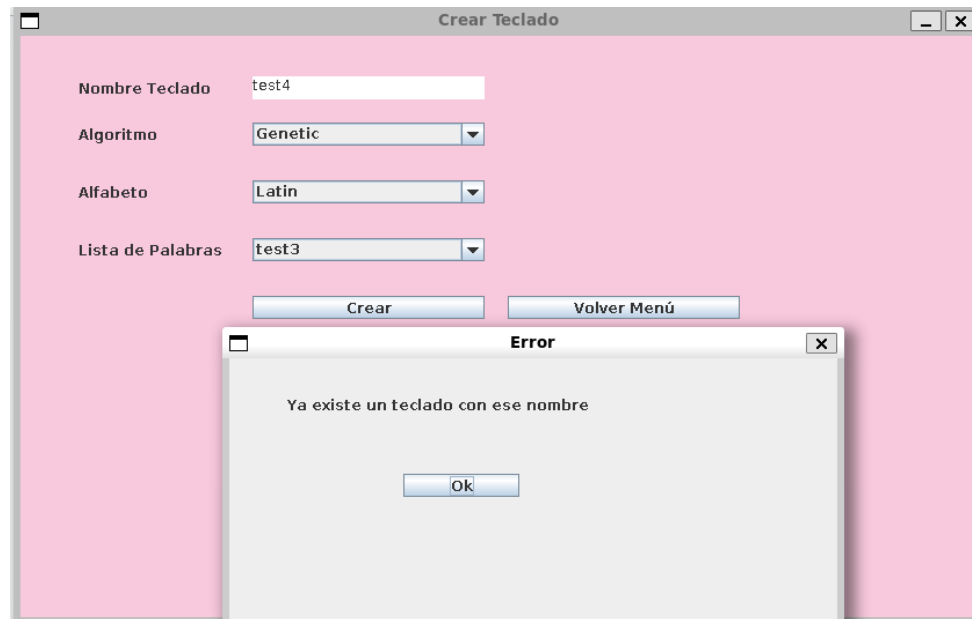
Lo primero que haremos será comprobar si el teclado funciona correctamente.



Crear un teclado con todos los parámetros correctos y sin ninguna situación especial funciona correctamente y sin problema ya que se abre la pantalla visualizar teclado.

Crear teclado con nombre ya existente

No se puede permitir que se pueda crear un teclado con un nombre ya existente por un teclado guardado previamente en el sistema. Por ello probamos a crear un teclado con el nombre de uno existente:



Dando lugar a error debido a que el teclado ya estaba guardado

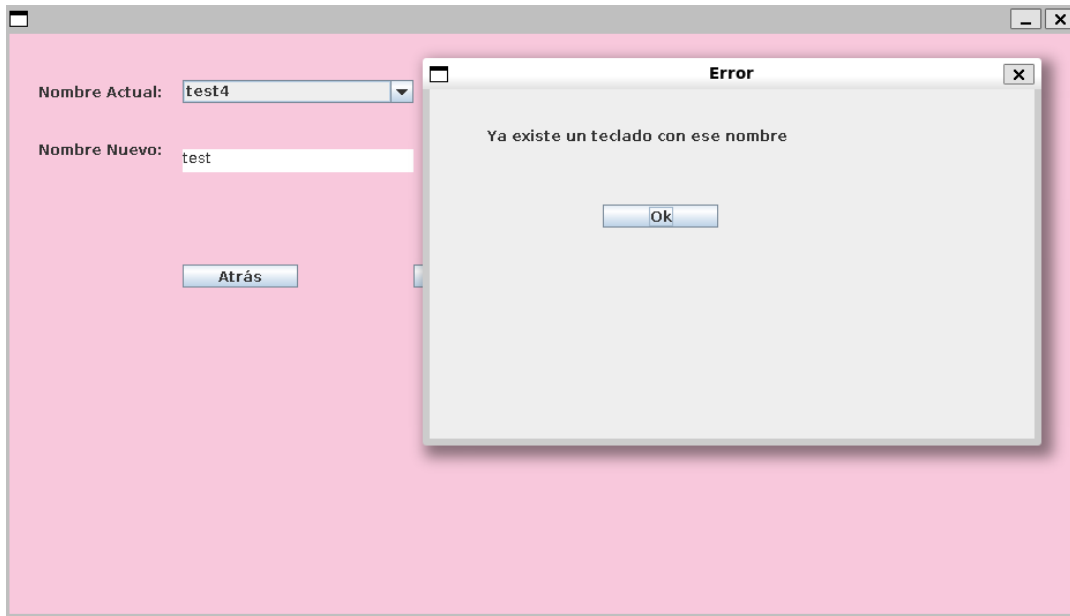
Crear teclado a partir lista de palabras muy pequeña

Para probar el comportamiento de la creación de un teclado ante una lista de palabras significativamente corta, hemos realizado una prueba con el siguiente resultado:

La interfaz está programada de manera que una lista con menos de veinte palabras no se puede crear, por lo tanto esto no es posible.

Cambiar nombre teclado por nombre ya existente

No se puede modificar un teclado con un nombre ya existente por un teclado guardado previamente en el sistema. Por ello probamos a cambiar el nombre de un teclado con el nombre de uno existente:



Dando lugar a error debido a que el nombre del teclado cambiado ya estaba guardado

Abrir teclado sin tener ninguno creado

No se puede abrir un teclado en el caso que no hayamos previamente guardado ninguno en el sistema. Por lo que se hace una prueba intentando abrir un teclado dado que todavía no tenemos ningún teclado almacenado:



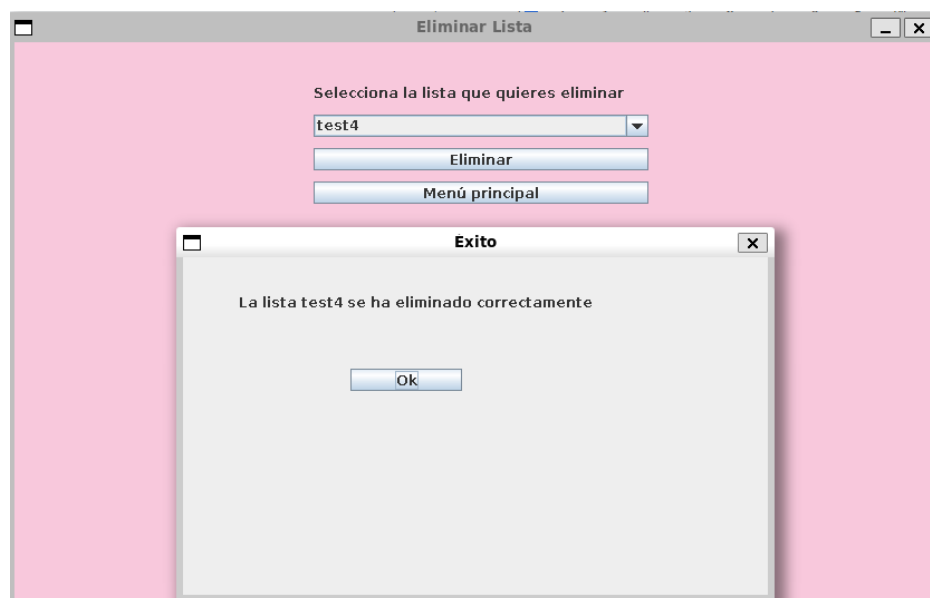
No podemos abrir un teclado si no hemos creado uno previamente, tal y como habíamos planeado.

Juego de Pruebas 3: Eliminar Lista

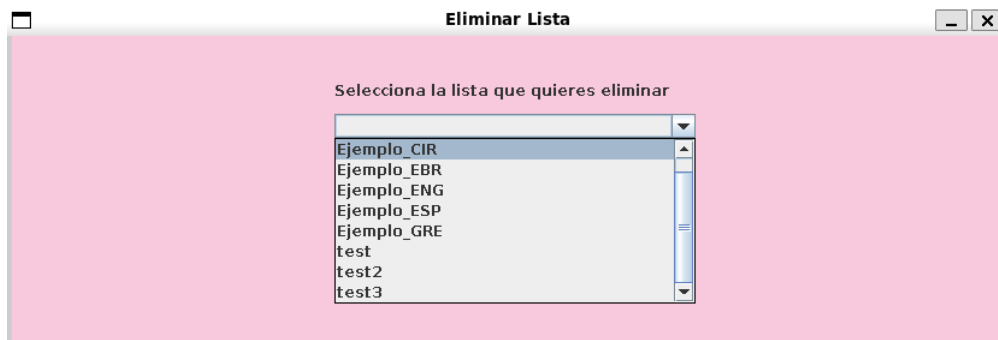
Objetivo de la prueba

Queremos comprobar que la lista se elimina sin problemas. Y que después de eliminarla no podemos acceder a ella pero los teclados creados con esta siguen abriéndose.

En nuestra interfaz hemos preparado un sistema que no permite que el usuario borre listas que no existen. Por lo tanto lo único que comprobaremos es si la eliminación se hace correctamente.



Como podemos observar la lista se ha eliminado correctamente. Para acabar de ver si ha funcionado vamos a intentar ver si vuelve a aparecer.



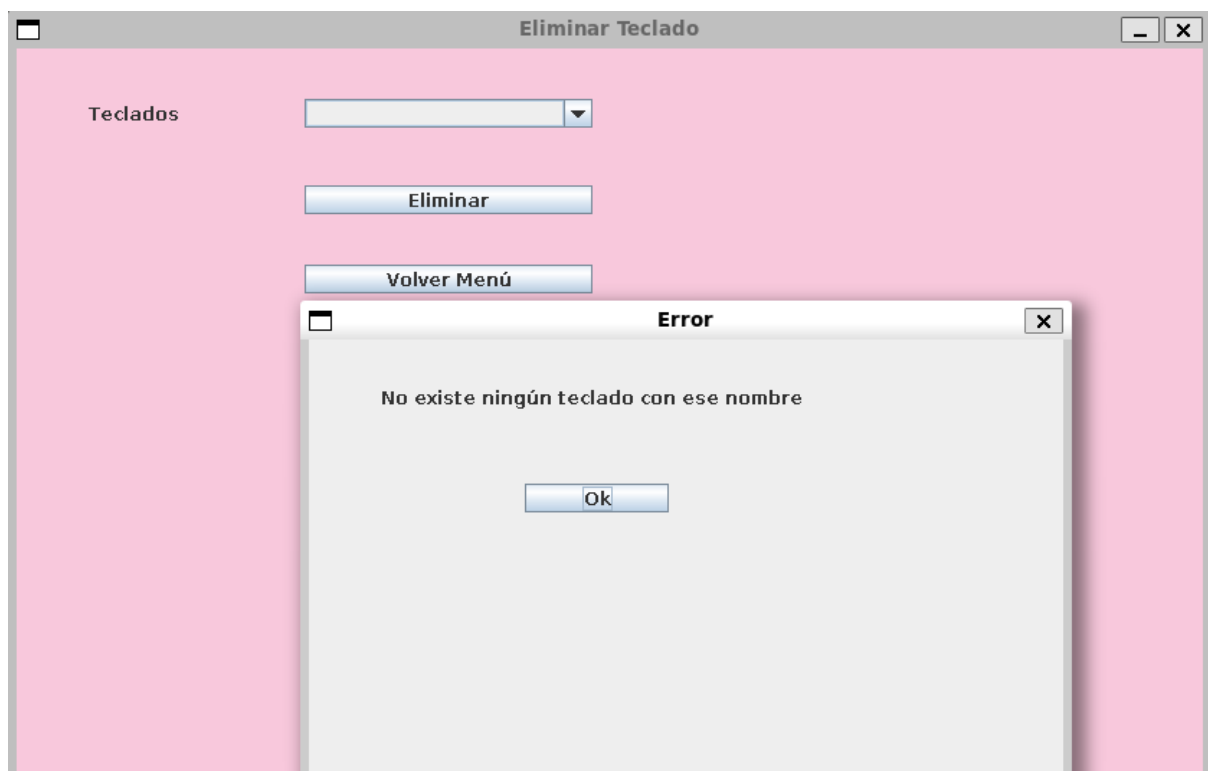
Juego de Pruebas 4: Eliminar un teclado

Objetivo de la prueba

El objetivo de esta prueba es comprobar el comportamiento de la interfaz en el caso de eliminar un teclado y con los diferentes entradas posibles

Eliminar teclado sin haber creado previamente

El sistema no puede permitir que se elimine un teclado si no hay ningún teclado guardado actualmente en el sistema. Así se prueba a eliminar sin tener previamente ninguno almacenado:



Y como se puede comprobar salta aviso de error!

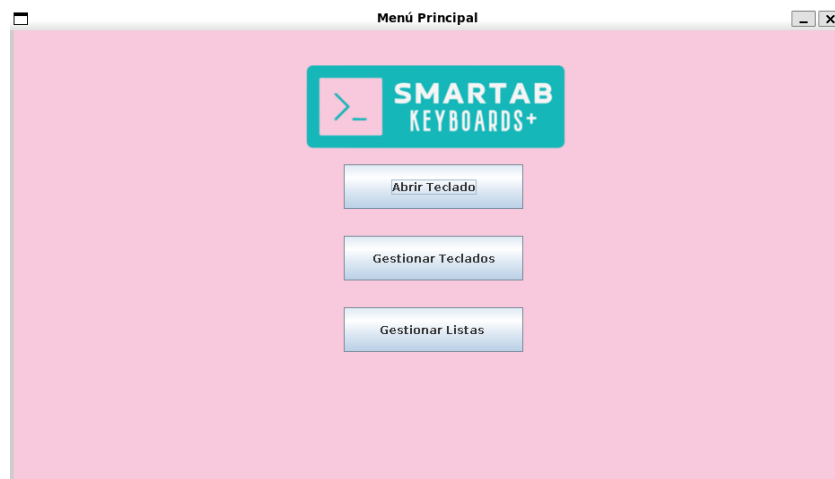
Juego de Pruebas 5: Camino de Usuario

Objetivo de la prueba

El objetivo de esta prueba es hacer el camino que seguiría un usuario que ha leído el manual de usuario y conoce el funcionamiento de la interfaz. De esta manera se entenderá la manera en la que se ha pensado que la tiene que usar el usuario.

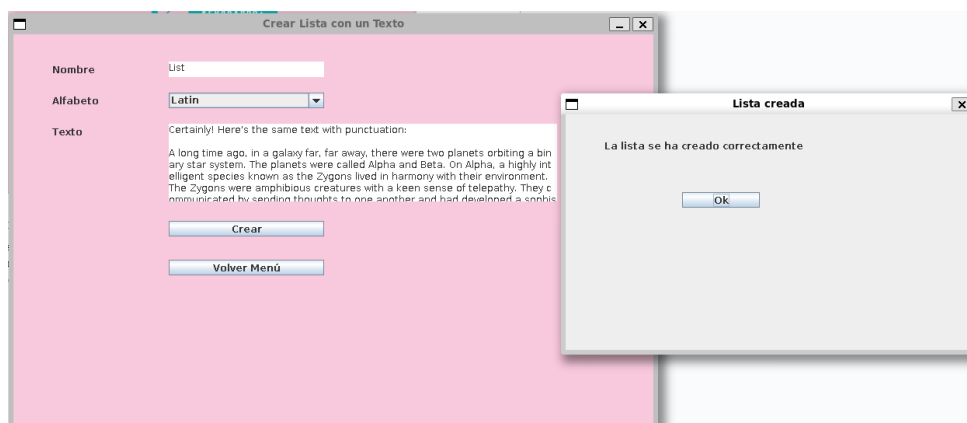
Iniciar la Aplicación

En la terminal ejecutamos `make jarPresentacion`, y aparece el menú principal por lo tanto funciona correctamente.



Crear la primera lista

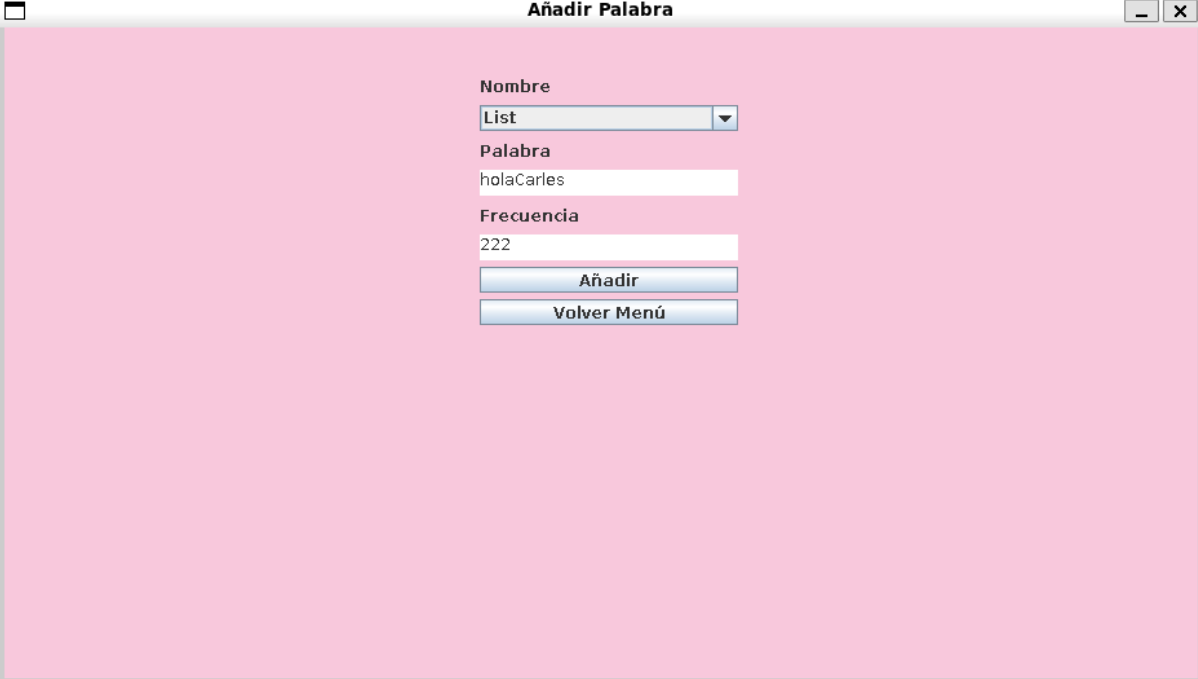
Vamos a probar crear una lista a partir de un texto en inglés, la llamaremos "List" y la usaremos para seguir las pruebas. Para llegar a crear una lista desde el menú hacemos (Gestionar Listas) > (Crear Lista) > (Crear a partir de un texto). [Texto 2 Annex](#)



Como podemos observar se ha creado correctamente la lista.

Añadir una palabra a la lista

Queremos añadir una palabra a la lista de palabras que acabamos de crear.



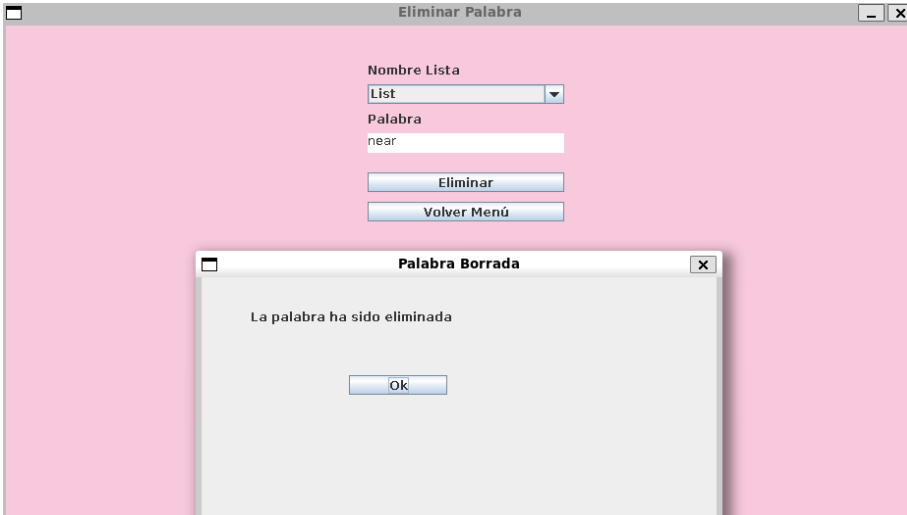
The screenshot shows a window titled "Añadir Palabra" with a pink background. It contains the following elements:

- Nombre:** A dropdown menu with "List" selected.
- Palabra:** A text input field containing "holaCarles".
- Frecuencia:** A text input field containing "222".
- Buttons:** Two buttons at the bottom, "Añadir" and "Volver Menú".

La palabra se añade correctamente ya que nos aparece un pop-up conforme así se ha hecho en la capa de domini y persistencia.

Eliminar una palabra

Ahora procedemos a eliminar una palabra de la lista "List".



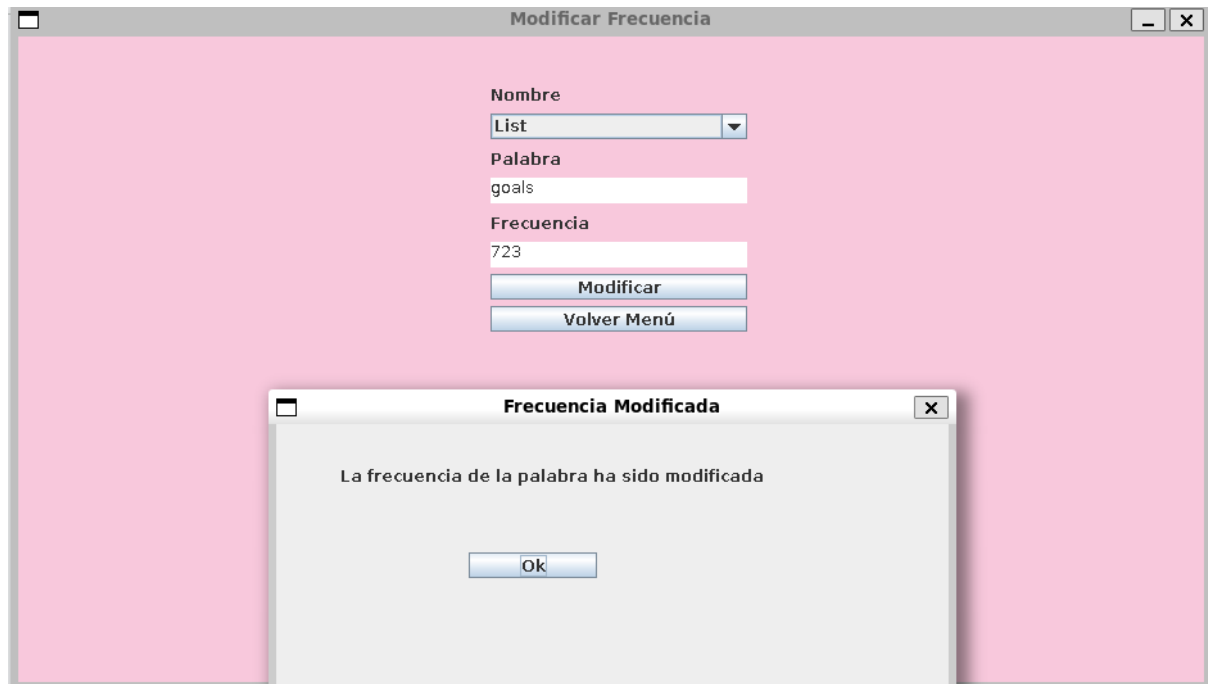
The screenshot shows two windows. The main window is titled "Eliminar Palabra" and contains:

- Nombre Lista:** A dropdown menu with "List" selected.
- Palabra:** A text input field containing "near".
- Buttons:** Two buttons, "Eliminar" and "Volver Menú".

Overlaid on top of the main window is a smaller dialog box titled "Palabra Borrada" with a grey background. It contains the text "La palabra ha sido eliminada" and an "Ok" button.

Modificar frecuencias de palabras

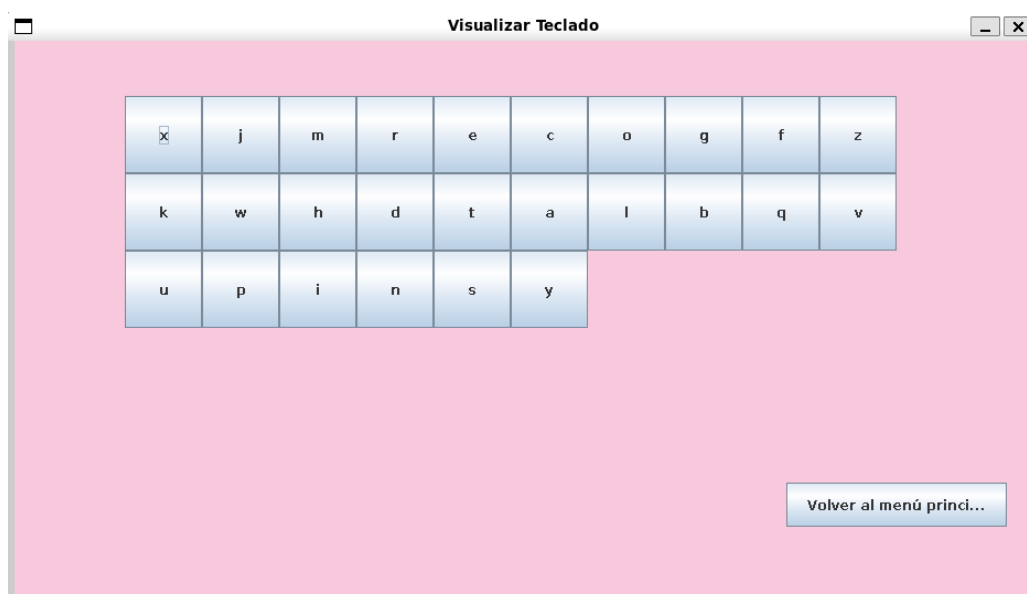
Ahora modificaremos una de las palabras de la lista “List”.



Se hace correctamente, lo revisamos en el archivo txt de la lista.

Crear Teclado con la lista que hemos creado

Ahora creamos un teclado con la lista que hemos creado.



Se abre el pop up con el teclado que hemos creado, por lo tanto podemos decir que ha funcionado correctamente.

Cambiar el nombre del teclado

Ahora el usuario prueba cambiar el nombre del teclado creado.



A screenshot of a web application interface with a pink background. It contains two labels: 'Nombre Actual:' followed by a dropdown menu showing 'listKeyboard', and 'Nombre Nuevo:' followed by a text input field containing 'TheKeyboard'. At the bottom, there are two buttons: 'Atrás' and 'Cambiar'.

Lo comprobamos mediante volver a cargar la pagina de cambiar abrir el teclado, y miramos si es el mismo con nombre diferente.

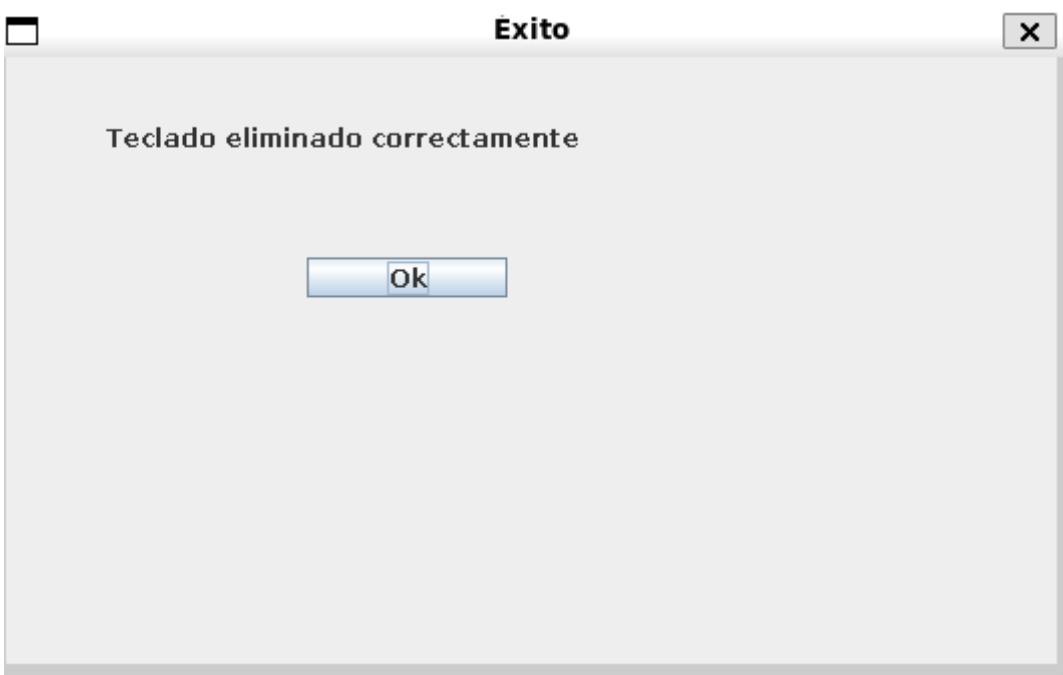


A screenshot of a web application interface with a pink background. It shows a dropdown menu with 'TheKeyboard' selected, followed by two buttons: 'Abre' and 'Volver ...'.

Y ahí vemos que finalmente se ha creado correctamente.

Eliminar Teclado

Ahora procedemos a eliminar un teclado de la interfaz.



A screenshot of a dialog box titled 'Exito' (Success). The main text inside says 'Teclado eliminado correctamente' (Keyboard deleted correctly). At the bottom, there is an 'Ok' button.

Comprobamos que se ha eliminado intentando abrirlo:



Conclusión

Este camino de usuario ha servido para probar la facilidad y la usabilidad de las funciones más básicas que el usuario va a realizar si este conoce cómo funciona la interfaz.

Hemos comprobado que la usabilidad es correcta, y que todas las funcionalidades principales que definimos en nuestros casos de uso funcionan correctamente.

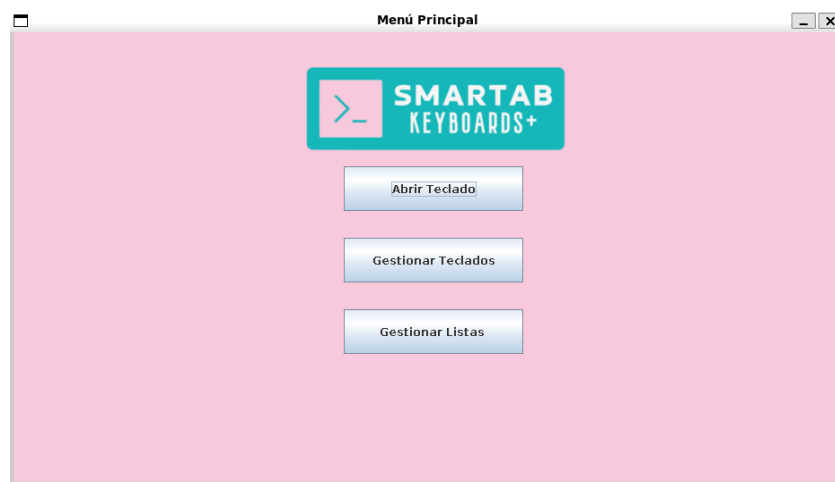
Juego de Pruebas 6: Camino de Usuario 2

Objetivo de la prueba

El objetivo de esta prueba es probar otro camino que podría seguir un usuario que ha leído el manual y conoce el funcionamiento de la interfaz

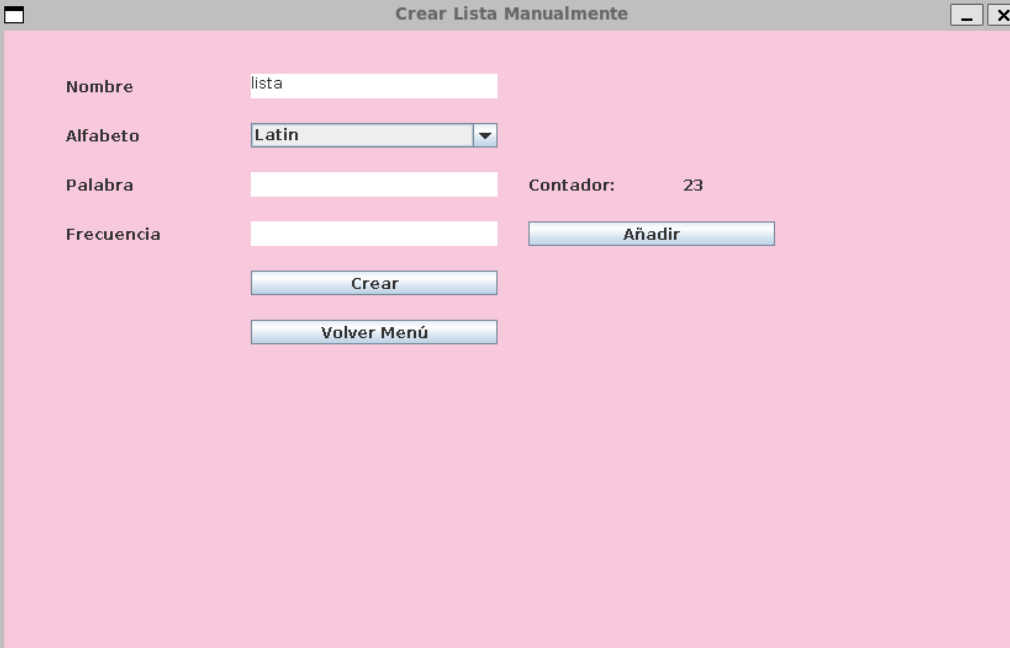
Iniciar programa

Ejecuta desde FONTS\src en terminal `make jarPresentacion` y sale en pantalla el menú principal correctamente



Crear lista

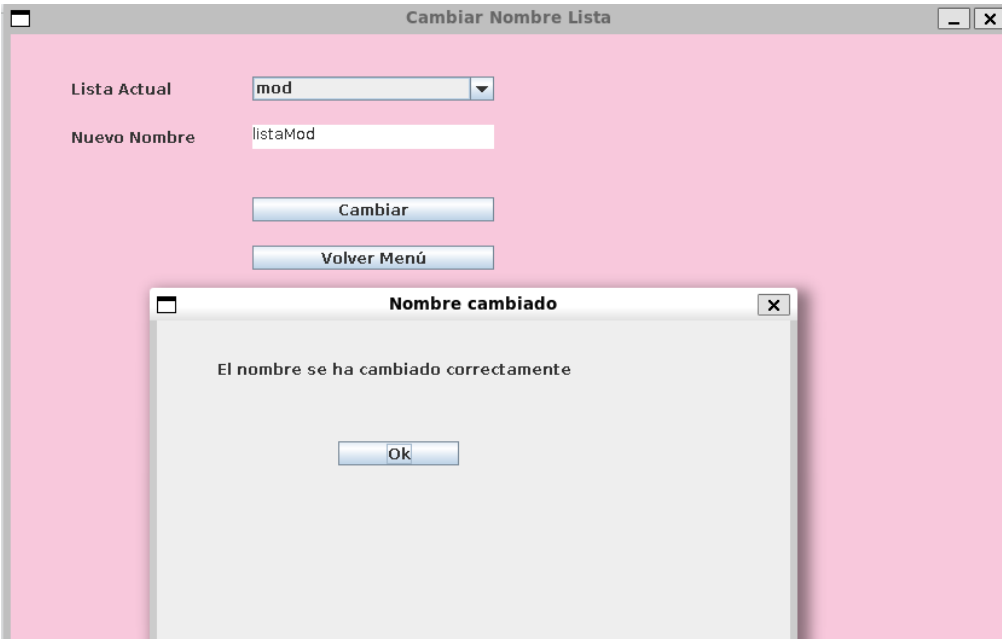
Empezamos creando una lista, seleccionamos gestionar listas, crear lista y creamos una lista manualmente palabra a palabra llamada “lista”, añadiendo las distintas palabras con sus respectivas frecuencias para realizar las siguientes pruebas.



A screenshot of a software window titled "Crear Lista Manualmente". The window has a pink background and a grey title bar with standard window controls. It contains several input fields and buttons. On the left, there are labels for "Nombre", "Alfabeto", "Palabra", and "Frecuencia". The "Nombre" field contains the text "lista". The "Alfabeto" field is a dropdown menu showing "Latin". The "Palabra" and "Frecuencia" fields are empty. To the right of these fields, there is a label "Contador:" followed by the number "23". Below the "Frecuencia" field, there are two buttons: "Crear" and "Volver Menú". To the right of the "Contador:" label, there is a button labeled "Añadir".

Cambiar nombre lista

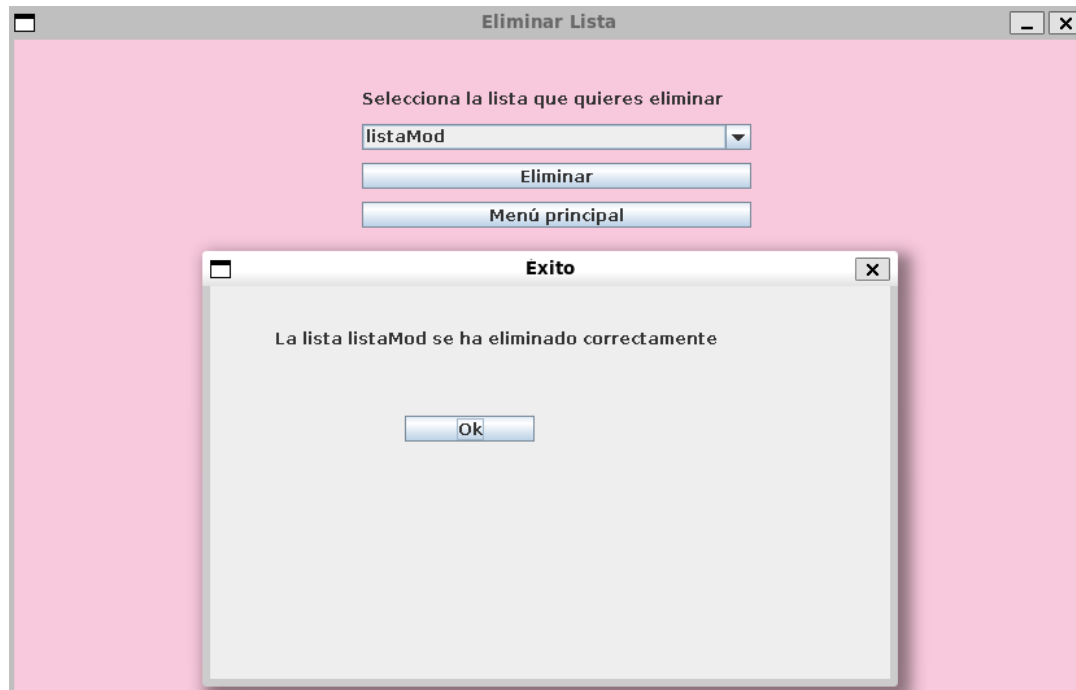
Ahora procedemos a cambiar el nombre de la actual lista creada, seleccionamos en editar lista la opción cambiar nombre, eligiendo la única lista disponible "lista" y modificando su nombre a "listamod".



A screenshot showing two overlapping software windows. The background window is titled "Cambiar Nombre Lista" and has a pink background. It contains two labels: "Lista Actual" and "Nuevo Nombre". The "Lista Actual" dropdown menu shows "mod". The "Nuevo Nombre" text field contains "listaMod". Below these fields are two buttons: "Cambiar" and "Volver Menú". Overlaid on top of this window is a smaller, white window titled "Nombre cambiado". This window contains the text "El nombre se ha cambiado correctamente" and an "Ok" button.

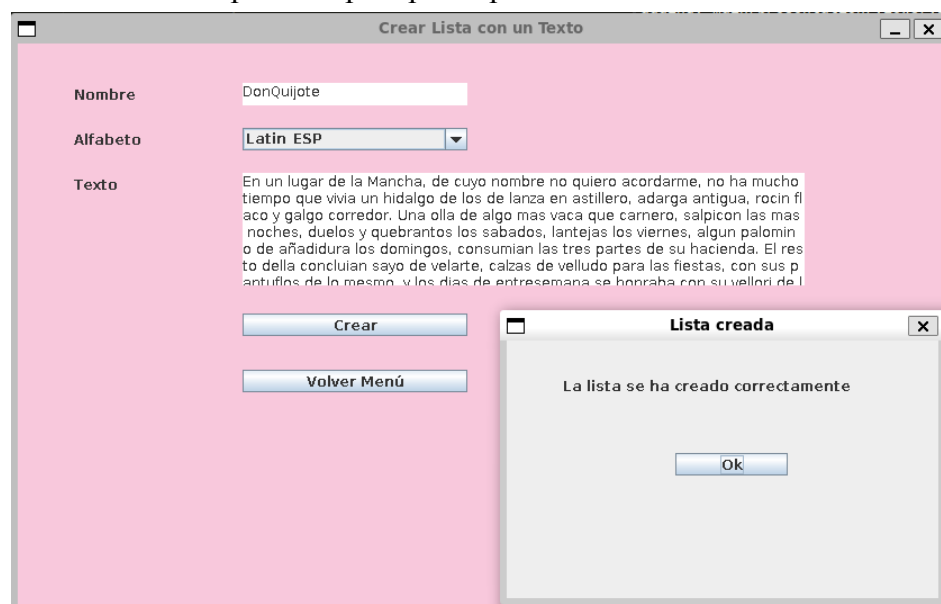
Eliminar lista

Ahora vamos a eliminar la primera lista que hemos creado, en gestión de listas seleccionamos eliminar lista, y en el desplegable elegimos la lista “listamod” y la eliminamos



Creamos una segunda lista

Creamos una segunda lista, esta vez a partir de un texto, que la llamaremos “DonQuijote” y la utilizamos para seguir las pruebas. Este texto está disponible en el anexo. También se puede encontrar un texto de 2000 palabras para poder probar la funcionalidad con otro texto.



Creamos teclado

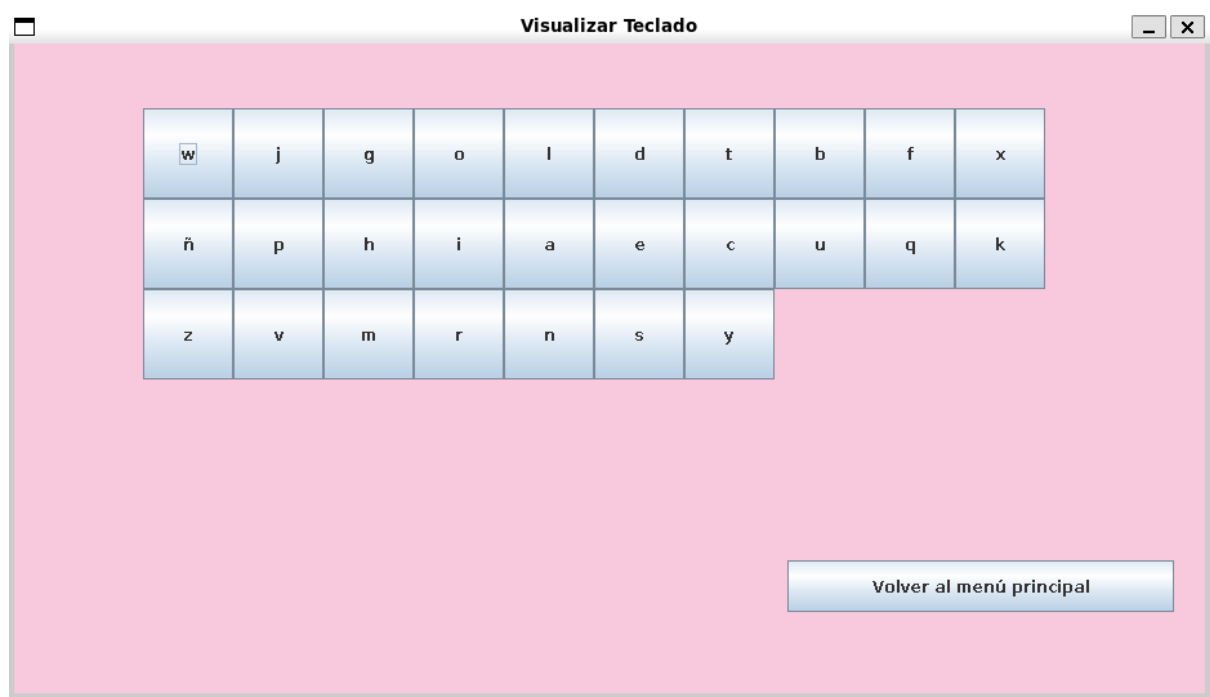
Ahora creamos un teclado con la segunda lista, la única que nos queda ahora mismo

Se nos visualiza el teclado correctamente lo que garantiza que se crea exitosamente

Abrimos el teclado

Procedemos a abrir el teclado desde el menú principal, y seleccionamos el teclado que hemos creado previamente

Se puede comprobar que se visualiza la distribución correcta del teclado



Conclusión

Este camino permite ver el correcto funcionamiento de las funciones principales del programa.

Así hemos podido comprobar la correcta usabilidad del programa y que sus funcionalidades funcionan de forma adecuada.

Annex:

Texto 1 (DonQuijote):

“En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivia un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocin flaco y galgo corredor. Una olla de algo mas vaca que carnero, salpicon las mas noches, duelos y quebrantos los sabados, lantejas los vienes, algun palomino de añadidura los domingos, consumian las tres partes de su hacienda. El resto della concluian sayo de velarte, calzas de velludo para las fiestas, con sus pantuflos de lo mismo, y los dias de entresemana se honraba con su vellori de lo mas fino. Tenia en su casa una ama que pasaba de los cuarenta, y una sobrina que no llegaba a los veinte, y un mozo de campo y plaza, que asi ensillaba el rocin como tomaba la podadera. Frisaba la edad de nuestro hidalgo con los cincuenta años; era de complexion recia, seco de carnes, enjuto de rostro, gran madrugador y amigo de la caza. Quieren decir que tenia el sobrenombre de Quijada, o Quesada, que en esto hay alguna diferencia en los autores que deste caso escriben; aunque, por conjeturas verosimiles, se deja entender que se llamaba Quejana. Pero esto importa poco a nuestro cuento; basta que en la narracion del no se salga un punto de la verdad. Es, pues, de saber, que este sobredicho hidalgo, los ratos que estaba ocioso (que eran los mas del año) se daba a leer libros de caballerias con tanta aficion y gusto, que olvido casi de todo punto el ejercicio de la caza, y aun la administracion de su hacienda. Y llego a tanto su lectura, que se pasaban las noches leyendo de claro en claro, y los dias de turbio en turbio, y asi, por dormir poco y leer mucho, se le seco el cerebro, de manera que vino a perder el juicio. Llenosele la fantasia de todo aquello que leia en los libros, asi de encantamientos como de pendencias, batallas, desafios, heridas, requiebros, amores, tormentas y disparates imposibles; y asentosele de tal modo en la imaginacion que era verdad toda aquella maquina de sonadas solemnidad.”

Texto 2 (2000 palabras):

“a long time ago, in a galaxy far, far away, there were two planets orbiting a binary star system. the planets were called alpha and beta. on alpha, a highly intelligent species known as the zygons lived in harmony with their environment. the zygons were amphibious creatures with a keen sense of telepathy. they communicated by sending thoughts to one another and had developed a sophisticated society based on mutual understanding and cooperation.

meanwhile, on beta, a different species known as the quarks had evolved. quarks were small mechanical beings with a hive mind. they built intricate structures and machines to enhance their way of life. both species were aware of each other's existence but had never attempted to establish contact. the planets were separated by a vast asteroid belt that made travel between them nearly impossible.

the zygons and quarks coexisted peacefully for centuries until a mysterious cosmic event occurred. a massive black hole began to form near the binary star system. its gravitational pull started affecting the orbits of alpha and beta. the zygons and quarks realized that their planets were in danger of being pulled into the black hole. they needed to find a solution to save their civilizations.

the zygons and quarks independently developed advanced spacefaring technology to escape the gravitational pull of the black hole. they constructed massive spaceships capable of carrying their entire populations. the zygons built organic vessels that could sustain their amphibious nature, while the quarks created metallic spaceships equipped with artificial intelligence to coordinate their actions.

as the black hole grew larger, the zygons and quarks launched their spaceships simultaneously from alpha and beta. their destination was a distant galaxy with habitable planets where they could start anew. during the journey, the zygons and quarks encountered numerous challenges, from cosmic storms to asteroid showers. their telepathic abilities and hive mind allowed them to overcome these obstacles together.

after years of space travel, the zygons and quarks arrived in the new galaxy. they named it gamma and decided to settle on different planets within the galaxy. the zygons chose a lush, water-rich planet with vast oceans and islands, while the quarks selected a rocky planet with abundant resources to build their mechanical structures and machines.

the zygons and quarks established their new societies on gamma and flourished in their respective environments. they learned to adapt to the unique conditions of their planets and

continued to develop their civilizations without the looming threat of a black hole. in the new galaxy, the zygons and quarks eventually became curious about each other's progress and decided to establish communication.

they developed a universal language that could be understood by both species and exchanged thoughts and ideas. the zygons and quarks discovered that despite their differences, they shared common values and goals. they decided to form an alliance to explore the vastness of the gamma galaxy together. combining their telepathic abilities and hive mind, the zygons and quarks embarked on joint ventures to explore distant planets and uncover the mysteries of the cosmos.

they encountered other intelligent species in the gamma galaxy and exchanged knowledge and technologies. the alliance of zygons and quarks became a symbol of unity and cooperation in the gamma galaxy. their story was passed down through generations as a reminder of the importance of understanding and collaboration.

and so, the zygons and quarks continued their journey through the cosmos, exploring the wonders of the gamma galaxy and building a legacy of friendship and exploration that would endure for millennia.”