

Challenge Accepted

Plan de Verificación de la Iteración

Versión 1.2

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
08/10/2014	1.0	Comienza la planeación de la verificación de la iteración.	Florencia Ruiz
09/10/2014	1.1	Planeación Verificación del Sistema.	Florencia Ruiz.
11/10/2014	1.2	Revision de SQA.	Federico Blumetto.

Contenido

- [1. Objetivos de la Verificación](#)
- [2. Verificación Unitaria](#)
 - [2.1. Windows Phone - Caso de Uso Invitar Amigos - Versión 1.0](#)
 - [2.1.1. Requerimientos Funcionales](#)
 - [2.1.1.1. Requerimiento funcional: Invitar Amigos](#)
 - [2.1.2. Requerimientos No Funcionales](#)
 - [2.1.2.1. Performance](#)
 - [2.1.3. Responsable de ejecutar la verificación](#)
 - [2.1.4. Fecha de comienzo de la verificación](#)
 - [2.1.5. Fecha de entrega del Informe de Verificación Unitaria](#)
 - [2.2. Windows Phone - Caso de Uso Desafío 1: Laberinto - Versión 1.0](#)
 - [2.2.1. Requerimientos Funcionales](#)
 - [2.2.1.1. Requerimiento Funcional: Desafío 1- Laberinto](#)
 - [2.2.2. Requerimientos No Funcionales](#)
 - [2.2.3. Responsable de ejecutar la verificación](#)
 - [2.2.4. Fecha de comienzo de la verificación](#)
 - [2.2.5. Fecha de entrega del Informe de Verificación Unitaria](#)
 - [2.3. Windows Phone - Caso de Uso Desafío 2: Búsqueda de código QR - Versión 1.0](#)
 - [2.3.1. Requerimientos Funcionales](#)
 - [2.3.1.1. Requerimiento Funcional: Desafío 2-Búsqueda de código QR](#)
 - [2.3.2. Requerimientos No Funcionales](#)
 - [2.3.3. Responsable de ejecutar la verificación](#)
 - [2.3.4. Fecha de comienzo de la verificación](#)
 - [2.3.5. Fecha de entrega del Informe de Verificación Unitaria](#)
 - [2.4. Android - Caso de Uso Invitar Amigos - Versión 1.0](#)
 - [2.4.1. Requerimientos Funcionales](#)
 - [2.4.1.1. Requerimiento funcional: Invitar Amigos](#)
 - [2.4.2. Requerimientos No Funcionales](#)
 - [2.4.2.1. Performance](#)
 - [2.4.3. Responsable de ejecutar la verificación](#)
 - [2.4.4. Fecha de comienzo de la verificación](#)
 - [2.4.5. Fecha de entrega del Informe de Verificación Unitaria](#)
 - [2.5. Android - Caso de Uso Desafío 1: Laberinto - Versión 1.0](#)
 - [2.5.1. Requerimientos Funcionales](#)
 - [2.5.1.1. Requerimiento Funcional: Desafío 1- Laberinto](#)
 - [2.5.2. Requerimientos No Funcionales](#)
 - [2.5.3. Responsable de ejecutar la verificación](#)
 - [2.5.4. Fecha de comienzo de la verificación](#)
 - [2.5.5. Fecha de entrega del Informe de Verificación Unitaria](#)
 - [2.6. Android - Caso de Uso Desafío 2: Búsqueda de código QR - Versión 1.0](#)
 - [2.6.1. Requerimientos Funcionales](#)

- [2.6.1.1. Requerimiento Funcional: Desafío 2-Búsqueda de código QR](#)
 - [2.6.2. Requerimientos No Funcionales](#)
 - [2.6.3. Responsable de ejecutar la verificación](#)
 - [2.6.4. Fecha de comienzo de la verificación](#)
 - [2.6.5. Fecha de entrega del Informe de Verificación Unitaria](#)
 - [3. Verificación de Integración](#)
 - [3.1. Dispositivo Mobile - Windows Phone - Versión 3.0](#)
 - [3.1.1. Requerimientos Funcionales](#)
 - [3.1.1.1. Requerimiento funcional: Invitar Amigos](#)
 - [3.1.1.2. Requerimiento Funcional: Desafío 1- Laberinto](#)
 - [3.1.1.3. Requerimiento Funcional: Desafío 2-Búsqueda de código QR](#)
 - [3.1.2. Requerimientos No Funcionales](#)
 - [3.1.2.1. Performance](#)
 - [3.1.2.2. Lenguaje](#)
 - [3.1.2.3. Puntuación independiente del día](#)
 - [3.1.3. Interacción en la Integración](#)
 - [3.1.3.1. Actualización del Puntaje del Jugador en el Servidor](#)
 - [3.1.3.2. Obtener Datos del ranking desde el Servidor](#)
 - [3.1.3.3. Transiciones de Pantallas](#)
 - [3.1.4. Responsable de ejecutar la verificación](#)
 - [3.1.5. Fecha de comienzo de la verificación](#)
 - [3.1.6. Fecha de entrega del Informe de Verificación de Integración](#)
 - [3.2. Dispositivo Mobile - Android - Versión 3.0](#)
 - [3.2.1. Requerimientos Funcionales](#)
 - [3.2.1.1. Requerimiento funcional: Invitar Amigos](#)
 - [3.2.1.2. Requerimiento Funcional: Desafío 1- Laberinto](#)
 - [3.2.1.3. Requerimiento Funcional: Desafío 2-Búsqueda de código QR](#)
 - [3.2.2. Requerimientos No Funcionales](#)
 - [3.2.2.1. Performance](#)
 - [3.2.2.2. Lenguaje](#)
 - [3.2.2.3. Puntuación independiente del día](#)
 - [3.2.3. Interacción en la Integración](#)
 - [3.2.3.1. Actualización del Puntaje del Jugador en el Servidor](#)
 - [3.2.3.2. Obtener Datos del ranking desde el Servidor](#)
 - [3.2.3.3. Transiciones de Pantallas](#)
 - [3.2.4. Responsable de ejecutar la verificación](#)
 - [3.2.5. Fecha de comienzo de la verificación](#)
 - [3.2.6. Fecha de entrega del Informe de Verificación de Integración](#)
 - [4. Verificación de Documentos](#)
 - [4.1. Modelo de Diseño](#)
 - [4.1.1. Responsable de ejecutar la verificación](#)
 - [4.1.2. Fecha de comienzo de la verificación](#)
 - [4.1.3. Fecha de entrega del Informe de Verificación de Documento](#)

- 4.2. Plan de Desarrollo
 - 4.2.1. Responsable de ejecutar la verificación
 - 4.2.2. Fecha de comienzo de la verificación
 - 4.2.3. Fecha de entrega del Informe de Verificación de Documento
- 4.3. Descripción de la Arquitectura
 - 4.3.1. Responsable de ejecutar la verificación
 - 4.3.2. Fecha de comienzo de la verificación
 - 4.3.3. Fecha de entrega del Informe de Verificación de Documento
- 5. Verificación de Sistema
 - 5.1. Requerimientos Funcionales
 - 5.1.1. Requerimiento Funcional Log Off
 - 5.1.2. Requerimiento Funcional Cambiar Idioma
 - 5.1.3. Requerimiento Funcional: Ver Ranking
 - 5.1.4. Requerimiento Funcional:Desafío 6: Carrera
 - 5.1.5. Requerimiento Funcional Reanudar Partida
 - 5.2. Requerimientos No Funcionales
 - 5.2.1. Performance
 - 5.2.2. Lenguaje
 - 5.2.3. Puntuación independiente del día
 - 5.3. Interacción en la Integración
 - 5.3.1. Actualización del Puntaje del Jugador en el Servidor
 - 5.3.2. Obtener Datos del ranking desde el Servidor
 - 5.3.3. Transiciones de Pantallas
 - 5.4. Responsable de ejecutar la verificación
 - 5.5. Fecha de comienzo de la verificación
 - 5.6. Fecha de entrega del Informe de Verificación del Sistema
- 6. Evaluación de la Verificación
 - 6.1. Responsable de realizar la Evaluación de la Verificación
 - 6.2. Fecha de comienzo de la Evaluación de la Verificación
 - 6.3. Fecha de entrega del documento Evaluación de Verificación

1. Objetivos de la Verificación

La verificación en esta etapa se dividirá en tres partes. Por un lado tendremos la Verificación Unitaria realizada por los desarrolladores sobre los nuevos componentes que serán implementados en esta iteración. A su vez, los implementadores también serán responsables de llevar adelante las Pruebas de Integración, una vez que los nuevos componentes estén integrados. Por último se realizarán Pruebas de Sistema sobre la liberación generada en la iteración previa. Estas últimas pruebas estarán a cargo del equipo de Verificación.

Si bien hay un objetivo común en todas las pruebas de verificación que es buscar un correcto funcionamiento de lo desarrollado y el cumplimiento de los requerimientos en cada sistema, cada uno de los grupos de pruebas persigue un objetivo puntual dentro de la cadena para garantizar ese objetivo común que persiguen.

Para las pruebas de Verificación Unitaria el objetivo que se persigue es el de poder corroborar que el comportamiento del componente desarrollado sea el esperado. Son pruebas sencillas y que buscan detectar errores tempranamente para que puedan ser corregidos en el momento por los implementadores.

Para el caso de las Pruebas de Integración, lo primordial es corroborar que los componentes integrados se comporten correctamente al realizar interacciones entre ellos. Las pruebas se vuelven un poco más complejas que las unitarias a medida que se avanza con el desarrollo, ya que el número de componentes integrados aumenta, pero no dejan de representar escenarios de ejecución sencillos y bastante comunes.

Las Pruebas de Sistema son la novedad en esta iteración, ya que contaremos con la primera liberación realizada por los implementadores (liberación de la iteración anterior). A diferencia de las Pruebas Unitarias o de Integración, las pruebas de Sistema son exhaustivas, buscando forzar escenarios complejos para validar que los requerimientos se cumplan. En esta iteración, además de los objetivos de verificación, será de suma importancia considerar como una meta a corto plazo la familiaridad del grupo de Verificación con los procedimientos de prueba para lograr un correcto funcionamiento en una etapa tan crítica como es la verificación.

Más allá de las pruebas sobre la implementación, también contaremos con Verificación de Documentos. Esta práctica persigue la revisión y verificación de documentos clave del proyecto en esta etapa, buscando eliminar cualquier defecto o inconsistencia que exista para que eso facilite la lectura e interpretación de los mismos, especialmente por los implementadores.

2. Verificación Unitaria

2.1. Windows Phone - Caso de Uso Invitar Amigos - Versión 1.0

2.1.1. Requerimientos Funcionales

2.1.1.1. Requerimiento funcional: Invitar Amigos

El usuario una vez registrado a la misma tiene la posibilidad de recomendar la aplicación a otros utilizando sus cuentas de Facebook o cuentas de Windows Live.

2.1.2. Requerimientos No Funcionales

2.1.2.1. Performance

Se podrá enviar la invitación en menos de 3 segundos.

2.1.3. Responsable de ejecutar la verificación

Implementador del componente

2.1.4. Fecha de comienzo de la verificación

Domingo 19 de octubre de 2014.

2.1.5. Fecha de entrega del Informe de Verificación Unitaria

Domingo 19 de octubre de 2014.

2.2. Windows Phone - Caso de Uso Desafío 1: Laberinto - Versión 1.0

2.2.1. Requerimientos Funcionales

2.2.1.1. Requerimiento Funcional: Desafío 1- Laberinto

El desafío consiste en un laberinto que el usuario debe resolver caminando.

El usuario deberá desplazarse con el celular hacia las direcciones y distancias mostradas para llegar al final del laberinto.

2.2.2. Requerimientos No Funcionales

Ninguno

2.2.3. Responsable de ejecutar la verificación

Implementador del componente

2.2.4. Fecha de comienzo de la verificación

Miércoles 22 de octubre de 2014.

2.2.5. Fecha de entrega del Informe de Verificación Unitaria

Viernes 24 de octubre de 2014.

2.3. Windows Phone - Caso de Uso Desafío 2: Búsqueda de código QR - Versión 1.0

2.3.1. Requerimientos Funcionales

2.3.1.1. Requerimiento Funcional: Desafío 2-Búsqueda de código QR

El sistema le solicita al usuario que tome una foto de un código QR, el jugador deberá entonces utilizando la cámara del dispositivo tomar una foto de un código QR. El puntaje se calculará en base al tiempo que se demore en completar el desafío.

2.3.2. Requerimientos No Funcionales

Ninguno

2.3.3. Responsable de ejecutar la verificación

Implementador del componente

2.3.4. Fecha de comienzo de la verificación

Jueves 23 de octubre de 2014.

2.3.5. Fecha de entrega del Informe de Verificación Unitaria

Viernes 24 de octubre de 2014.

2.4. Android - Caso de Uso Invitar Amigos - Versión 1.0

2.4.1. Requerimientos Funcionales

2.4.1.1. Requerimiento funcional: Invitar Amigos

El usuario una vez registrado a la misma tiene la posibilidad de recomendar la aplicación a otros utilizando sus cuentas de Facebook o cuentas de Windows Live.

2.4.2. Requerimientos No Funcionales

2.4.2.1. Performance

Se podrá enviar la invitación en menos de 3 segundos.

2.4.3. Responsable de ejecutar la verificación

Implementador del componente

2.4.4. Fecha de comienzo de la verificación

Domingo 19 de octubre de 2014.

2.4.5. Fecha de entrega del Informe de Verificación Unitaria

Domingo 19 de octubre de 2014.

2.5. Android - Caso de Uso Desafío 1: Laberinto - Versión 1.0

2.5.1. Requerimientos Funcionales

2.5.1.1. Requerimiento Funcional: Desafío 1- Laberinto

El desafío consiste en un laberinto que el usuario debe resolver caminando.

El usuario deberá desplazarse con el celular hacia las direcciones y distancias mostradas para llegar al final del laberinto.

2.5.2. Requerimientos No Funcionales

Ninguno

2.5.3. Responsable de ejecutar la verificación

Implementador del componente

2.5.4. Fecha de comienzo de la verificación

Miércoles 22 de octubre de 2014.

2.5.5. Fecha de entrega del Informe de Verificación Unitaria

Viernes 24 de octubre de 2014.

2.6. Android - Caso de Uso Desafío 2: Búsqueda de código QR - Versión 1.0

2.6.1. Requerimientos Funcionales

2.6.1.1. Requerimiento Funcional: Desafío 2-Búsqueda de código QR

El sistema le solicita al usuario que tome una foto de un código QR, el jugador deberá entonces utilizando la cámara del dispositivo tomar una foto de un código QR. El puntaje se calculará en base al tiempo que se demore en completar el desafío.

2.6.2. Requerimientos No Funcionales

Ninguno

2.6.3. Responsable de ejecutar la verificación

Implementador del componente

2.6.4. Fecha de comienzo de la verificación

Jueves 23 de octubre de 2014.

2.6.5. Fecha de entrega del Informe de Verificación Unitaria

Viernes 24 de octubre de 2014.

3. Verificación de Integración

3.1. Dispositivo Mobile - Windows Phone - Versión 3.0

Implementador: Pablo Da Silva, Eduardo Mereles, Leticia Vaz, Joaquín Gatica.

3.1.1. Requerimientos Funcionales

3.1.1.1. Requerimiento funcional: Invitar Amigos

El usuario una vez registrado a la misma tiene la posibilidad de recomendar la aplicación a otros utilizando sus cuentas de Facebook o cuentas de Windows Live.

3.1.1.2. Requerimiento Funcional: Desafío 1- Laberinto

El desafío consiste en un laberinto que el usuario debe resolver caminando.

El usuario deberá desplazarse con el celular hacia las direcciones y distancias mostradas para llegar al final del laberinto.

3.1.1.3. Requerimiento Funcional: Desafío 2-Búsqueda de código QR

El sistema le solicita al usuario que tome una foto de un código QR, el jugador deberá entonces utilizando la cámara del dispositivo tomar una foto de un código QR.

El puntaje se calculará en base al tiempo que se demore en completar el desafío.

3.1.2. Requerimientos No Funcionales

3.1.2.1. Performance

Las pantallas deben poder cargarse en menos de 3 segundos.

3.1.2.2. Lenguaje

La interfaz debe brindar la posibilidad de seleccionar el idioma, inglés o castellano en todas sus pantallas.

3.1.2.3. Puntuación independiente del día

La puntuación obtenida por el jugador al completar un desafío no debe ser afectada por el día de la semana ni el momento en que se completa, siendo para este indiferente si se realiza en el día 1 o día 6 de la semana.

3.1.3. Interacción en la Integración

3.1.3.1. Actualización del Puntaje del Jugador en el Servidor

Una vez culminado un desafío, el puntaje obtenido del jugador será añadido a este en la base de datos del servidor, incrementando su puntuación semanal.

3.1.3.2. Obtener Datos del ranking desde el Servidor

Al ingresar a la opción Ver Ranking, los datos que se cargan en el Ranking deben corresponder con los datos existentes en el Servidor.

3.1.3.3. Transiciones de Pantallas

Se verificará que las transiciones de Pantalla para los nuevos Subsistemas agregados sean las correctas.

3.1.4. Responsable de ejecutar la verificación

3.1.5. Fecha de comienzo de la verificación

Sábado 25 de octubre de 2014.

3.1.6. Fecha de entrega del Informe de Verificación de Integración

Domingo 26 de octubre de 2014.

3.2. Dispositivo Mobile - Android - Versión 3.0

Implementador: Juan Korenko, Alejandro Miguel, Luciano Montero, Gonzalo Sintas.

3.2.1. Requerimientos Funcionales

3.2.1.1. Requerimiento funcional: Invitar Amigos

El usuario una vez registrado a la misma tiene la posibilidad de recomendar la aplicación a otros utilizando sus cuentas de Facebook o cuentas de Windows Live.

3.2.1.2. Requerimiento Funcional: Desafío 1- Laberinto

El desafío consiste en un laberinto que el usuario debe resolver caminando.

El usuario deberá desplazarse con el celular hacia las direcciones y distancias mostradas para llegar al final del laberinto.

3.2.1.3. Requerimiento Funcional: Desafío 2-Búsqueda de código QR

El sistema le solicita al usuario que tome una foto de un código QR, el jugador deberá entonces utilizando la cámara del dispositivo tomar una foto de un código QR.

El puntaje se calculará en base al tiempo que se demore en completar el desafío.

3.2.2. Requerimientos No Funcionales

3.2.2.1. Performance

Las pantallas deben poder cargarse en menos de 3 segundos.

3.2.2.2. Lenguaje

La interfaz debe brindar la posibilidad de seleccionar el idioma, inglés o castellano en todas sus pantallas.

3.2.2.3. Puntuación independiente del día

La puntuación obtenida por el jugador al completar un desafío no debe ser afectada por el día de la semana ni el momento en que se completa, siendo para este indiferente si se realiza en el día 1 o día 6 de la semana.

3.2.3. Interacción en la Integración

3.2.3.1. Actualización del Puntaje del Jugador en el Servidor

Una vez culminado un desafío, el puntaje obtenido del jugador será añadido a este en la base de datos del servidor, incrementando su puntuación semanal.

3.2.3.2. Obtener Datos del ranking desde el Servidor

Al ingresar a la opción Ver Ranking, los datos que se cargan en el Ranking deben corresponder con los datos existentes en el Servidor.

3.2.3.3. Transiciones de Pantallas

Se verificará que las transiciones de Pantalla para los nuevos Subsistemas agregados sean las correctas.

3.2.4. Responsable de ejecutar la verificación

3.2.5. Fecha de comienzo de la verificación

Sábado 25 de octubre de 2014.

3.2.6. Fecha de entrega del Informe de Verificación de Integración

Domingo 26 de octubre de 2014.

4. Verificación de Documentos

4.1. Modelo de Diseño

4.1.1. Responsable de ejecutar la verificación

Responsable de Verificación - Florencia Ruiz

4.1.2. Fecha de comienzo de la verificación

Lunes 13 de octubre de 2014.

4.1.3. Fecha de entrega del Informe de Verificación de Documento

Sábado 18 de octubre de 2014.

4.2. Plan de Desarrollo

4.2.1. Responsable de ejecutar la verificación

Asistente de Verificación - Federico Blumetto

4.2.2. Fecha de comienzo de la verificación

Lunes 13 de octubre de 2014.

4.2.3. Fecha de entrega del Informe de Verificación de Documento

Sábado 18 de octubre de 2014.

4.3. Descripción de la Arquitectura

4.3.1. Responsable de ejecutar la verificación

Responsable de Verificación - Florencia Ruiz

4.3.2. Fecha de comienzo de la verificación

Lunes 13 de octubre de 2014.

4.3.3. Fecha de entrega del Informe de Verificación de Documento

Sábado 18 de octubre de 2014.

5. Verificación de Sistema

5.1. Requerimientos Funcionales

5.1.1. Requerimiento Funcional Log Off

Un usuario autenticado en la aplicación deberá poder seleccionar la opción de Cerrar Sesión. Al momento de hacerlo, quedará deslogueado de la aplicación en el dispositivo y volverá a la pantalla de inicio.

5.1.2. Requerimiento Funcional Cambiar Idioma

El usuario podrá cambiar de idioma, eligiendo entre las opciones de inglés o español.

5.1.3. Requerimiento Funcional: Ver Ranking

Una vez seleccionada la opción de Ver Ranking, se mostrarán los puntajes ordenados de los 10 primeros del Ranking y, adicionalmente, de ser necesario, se mostrará la posición del usuario y su puntaje, así como esta misma información de los 2 jugadores inmediatamente superiores e inferiores.

5.1.4. Requerimiento Funcional:Desafío 6: Carrera

El sistema solicita que el usuario se desplace una cantidad de mts. del punto donde se encuentra (en cualquier dirección). El puntaje se calcula en base al tiempo que se tarda en completar el desafío.

5.1.5. Requerimiento Funcional Reanudar Partida

El sistema deberá permitir al usuario, que ya se encuentra en la partida, retornar a la misma en el punto en que la dejó., ya sea a mitad del desafío, antes de iniciar el mismo o una vez culminado.

5.2. Requerimientos No Funcionales

5.2.1. Performance

Todas las operaciones deberán poder realizarse en 3 segundos o menos.

5.2.2. Lenguaje

La interfaz debe brindar la posibilidad de seleccionar el idioma, inglés o castellano en todas sus pantallas.

5.2.3. Puntuación independiente del día

La puntuación obtenida por el jugador al completar un desafío no debe ser afectada por el día de la semana ni el momento en que se completa, siendo para este indiferente si se realiza en el día 1 o día 6 de la semana.

5.3. Interacción en la Integración

5.3.1. Actualización del Puntaje del Jugador en el Servidor

Una vez culminado un desafío, el puntaje obtenido del jugador será añadido a este en la base de datos del servidor, incrementando su puntuación semanal.

5.3.2. Obtener Datos del ranking desde el Servidor

Al ingresar a la opción Ver Ranking, los datos que se cargan en el Ranking deben corresponder con los datos existentes en el Servidor.

5.3.3. Transiciones de Pantallas

Se verificará que las transiciones de Pantalla para los nuevos Subsistemas agregados sean las correctas. Esto abarcará:

- Click en botón de Cerrar Sesión debe llevar a Pantalla de Inicio
- Click en Iniciar Partida debe:
 - Si es la primera vez, dar inicio al primer desafío
 - Si ya se inició la partida, volver al lugar de la partida en la que se dejó
- Al completar el desafío debe de mostrar el puntaje obtenido y pasar a la interfaz de final de partida semanal completada.
- Estando en la partida semanal, la opción de Ver Ranking debe llevar a la pantalla de Ranking.

5.4. Responsable de ejecutar la verificación

Grupo de Verificación.

5.5. Fecha de comienzo de la verificación

Miercoles 15 de octubre de 2014.

5.6. Fecha de entrega del Informe de Verificación del Sistema

Sábado 18 de octubre de 2014.

6. Evaluación de la Verificación

6.1. Responsable de realizar la Evaluación de la Verificación

Responsable de Verificación - Florencia Ruiz

6.2. Fecha de comienzo de la Evaluación de la Verificación

Sábado 18 de octubre de 2014.

6.3. Fecha de entrega del documento Evaluación de Verificación

Domingo 19 de octubre de 2014.