

Challenge Accepted

Modelo de Casos de Prueba

Versión 1.3

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
27/09/2014	1.0	MCP - Pruebas Unitarias	Gonzalo Sintas
27/09/2014	1.1	Pruebas del Sistema	Florencia Ruiz
27/09/2014	1.2	MCP - Verificación de Documentos	Gonzalo Sintas
28/09/2014	1.3	MCP - Pruebas de Integración	Gonzalo Sintas

Responsable de verificación: Gonzalo Sintas

Contenido

- [1. Casos y procedimientos de Pruebas Unitarias](#)
 - [1.1. Servidor Versión 2.0](#)
 - [1.1.1. Requerimientos Funcionales](#)
 - [1.1.1.1. Actualizar Puntaje de un jugador en Ranking](#)
 - [1.1.2. Requerimientos No funcionales](#)
 - [1.1.2.1. Performance](#)
 - [1.2. Windows Phone - Caso de Uso Cambiar Idioma - Versión 1.0](#)
 - [1.2.1. Requerimientos Funcionales](#)
 - [1.2.1.1. Requerimiento Funcional: Cambiar Idioma](#)
 - [1.2.2. Requerimientos No funcionales](#)
 - [1.2.2.1. Performance](#)
 - [1.2.2.2. Lenguaje](#)
 - [1.3. Windows Phone - Caso de Uso Ver Ranking - Versión 1.0](#)
 - [1.3.1. Requerimientos Funcionales](#)
 - [1.3.1.1. Requerimiento Funcional: Ver Ranking](#)
 - [1.3.2. Requerimientos No funcionales](#)
 - [1.3.2.1. Performance](#)
 - [1.4. Windows Phone - Caso de Uso Desafío 6: Carrera - Versión 1.0](#)
 - [1.4.1. Requerimientos Funcionales](#)
 - [1.4.1.1. Requerimiento Funcional: Desafío 6: Carrera](#)
 - [1.4.2. Requerimientos No funcionales](#)
 - [1.5. Android - Caso de Uso Cambiar Idioma - Versión 1.0](#)
 - [1.5.1. Requerimientos Funcionales](#)
 - [1.5.1.1. Requerimiento Funcional: Cambiar Idioma](#)
 - [1.5.2. Requerimientos No funcionales](#)
 - [1.5.2.1. Performance](#)
 - [1.5.2.2. Lenguaje](#)
 - [1.6. Android - Caso de Uso Ver Ranking - Versión 1.0](#)
 - [1.6.1. Requerimientos Funcionales](#)
 - [1.6.1.1. Requerimiento Funcional: Ver Ranking](#)
 - [1.6.2. Requerimientos No funcionales](#)
 - [1.6.2.1. Performance](#)
 - [1.7. Android - Caso de Uso Desafío 6: Carrera - Versión 1.0](#)
 - [1.7.1. Requerimientos Funcionales](#)
 - [1.7.1.1. Requerimiento Funcional: Desafío 6: Carrera](#)
 - [1.7.2. Requerimientos No funcionales](#)
- [2. Procedimientos de Pruebas de Integración](#)
- [3. Casos y procedimientos de Pruebas de Integración](#)
 - [3.1. Cliente Mobile - Windows Phone - Versión 2.0](#)
 - [3.1.1. Requerimientos Funcionales](#)
 - [3.1.1.1. Requerimiento Funcional Log Off](#)
 - [3.1.1.2. Requerimiento Funcional Cambiar Idioma](#)

- [3.1.1.3. Requerimiento Funcional: Ver Ranking](#)
 - [3.1.1.4. Requerimiento Funcional: Desafío 6: Carrera](#)
 - [3.1.1.4. Requerimiento Funcional: Reanudar Partida](#)
 - [3.1.2. Requerimientos No funcionales](#)
 - [3.1.2.1. Lenguaje](#)
 - [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. Transacciones de pantallas](#)
 - [3.2. Cliente Mobile - Android - Versión 1.0](#)
 - [3.2.1. Requerimientos Funcionales](#)
 - [3.2.1.1. Requerimiento Funcional Log Off](#)
 - [3.2.1.2. Requerimiento Funcional Cambiar Idioma](#)
 - [3.2.1.3. Requerimiento Funcional: Ver Ranking](#)
 - [3.2.1.4. Requerimiento Funcional: Desafío 6: Carrera](#)
 - [3.2.1.5. Requerimiento Funcional: Reanudar Partida](#)
 - [3.2.2. Requerimientos No funcionales](#)
 - [3.2.2.1. Lenguaje](#)
 - [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. Transacciones de pantallas](#)
- [4. Casos y procedimientos de Pruebas del Sistema](#)
 - [4.1. Cliente Mobile - Windows Phone - Versión 1.0](#)
 - [4.1.1. Requerimientos Funcionales](#)
 - [4.1.1.1 Inicio de Aplicación](#)
 - [4.1.1.2. Registro de Usuario utilizando Facebook](#)
 - [4.1.1.3. Registro de Usuario utilizando Windows Live](#)
 - [4.1.1.4. Ingresar a Partida Semanal](#)
 - [4.1.1.5. Reanudar Partida](#)
 - [4.1.2. Casos de Uso](#)
 - [4.1.2.1. Iniciar Aplicación](#)
 - [4.1.2.2. Jugar](#)
 - [4.1.3. Entidades](#)
 - [4.1.3.1 Usuario](#)
 - [4.1.4. Ciclos de Funcionalidad](#)
 - [4.1.4.1. Ciclo de Juego](#)
 - [4.1.5. Requerimientos No funcionales](#)
 - [4.1.5.1. Performance](#)
 - [4.1.6. Interacción en la Integración](#)
 - [4.1.6.1. Registro de Usuario utilizando Facebook](#)
 - [4.1.6.2. Registro de Usuario utilizando Windows Live](#)
 - [4.1.6.3. Ingresar a Partida Semanal](#)

[4.1.6.4. Transiciones de Pantallas](#)

[4.1.6.5. Funcionamiento de Botones](#)

[5. Procedimientos de prueba de Documentos](#)

[5.1. Documento de Alcance del Sistema](#)

[5.1.1. Completitud](#)

[5.1.2. Correctitud](#)

[5.1.3. Entendibilidad](#)

[5.2. Documento de Descripción de la Arquitectura](#)

[5.2.1. Completitud](#)

[5.2.2. Correctitud](#)

[5.2.3. Entendibilidad](#)

[5.3. Documento de Especificación de Requerimientos](#)

[5.3.1. Completitud](#)

[5.3.2. Correctitud](#)

[5.3.3. Entendibilidad](#)

[5.4. Documento de Modelo de Diseño](#)

[5.4.1. Completitud](#)

[5.4.2. Correctitud](#)

[5.4.3. Entendibilidad](#)

[5.5. Documento de Modelo de Datos](#)

[5.5.1. Completitud](#)

[5.5.2. Correctitud](#)

[5.5.3. Entendibilidad](#)

[5.6. Documento de Modelo de Casos de Uso](#)

[5.6.1. Completitud](#)

[5.6.2. Correctitud](#)

[5.6.3. Entendibilidad](#)

1. Casos y procedimientos de Pruebas Unitarias

1.1. Servidor Versión 2.0

Implementador: Joaquín Gatica

1.1.1. Requerimientos Funcionales

1.1.1.1. Actualizar Puntaje de un jugador en Ranking

Entrada	Salida esperada
Actualizar puntaje de un jugador.	El nuevo valor del puntaje del jugador, en la partida semanal correspondiente, debe ser el ingresado en la actualización.

Procedimiento de prueba

Se probará, con distintas combinaciones de usuarios

1.1.2. Requerimientos No funcionales

1.1.2.1. Performance

Entorno Base de Datos de Usuarios con alta carga (unos 100 usuarios diferentes con puntajes en la partida semanal ingresados).

Entrada	Salida esperada
Pruebas de Requerimientos Funcionales.	El tiempo de ejecución de las pruebas deberá ser menor a los 3 segundos.

Procedimiento de prueba

Durante las pruebas de requerimientos (o repitiendolas una vez que se aprueban) verificar que el tiempo que se tarda en realizar la consulta sea menor a los 3 segundos.

1.2. Windows Phone - Caso de Uso Cambiar Idioma - Versión 1.0

Implementador:

1.2.1. Requerimientos Funcionales

1.2.1.1. Requerimiento Funcional: Cambiar Idioma

Entrada	Salida esperada
Idioma seteado en español, se ingresa como nuevo idioma el español.	El idioma debe permanecer en español
Idioma seteado en inglés, se ingresa como nuevo idioma el inglés.	El idioma debe permanecer en inglés
Idioma seteado en español, se ingresa como nuevo idioma el inglés.	El idioma debe cambiar a inglés
Idioma seteado en inglés, se ingresa como nuevo idioma el español.	El idioma debe cambiar a español

Procedimiento de prueba

Se fijará inicialmente el idioma correspondiente para el caso de prueba y se procederá a seleccionar el nuevo idioma, verificando que luego de la selección, el idioma seteado sea el indicado

1.2.2. Requerimientos No funcionales

1.2.2.1. Performance

Entrada	Salida esperada
Pruebas de Requerimientos Funcionales Cambiar Idioma	El tiempo de ejecución de las pruebas deberá ser menor a los 3 segundos.

Procedimiento de prueba

Durante las pruebas de requerimientos (o repitiendolas una vez que se aprueban) verificar que el tiempo que se tarda en realizar el cambio de idioma (recargar página con cambio de idioma) sea menor a 3 segundos.

1.2.2.2. Lenguaje

Procedimiento de prueba

Verificar que las opciones de idioma posibles sean inglés y español.

1.3. Windows Phone - Caso de Uso Ver Ranking - Versión 1.0

Implementador:

1.3.1. Requerimientos Funcionales

1.3.1.1. Requerimiento Funcional: Ver Ranking

Entrada	Salida esperada
Una sola persona en el ranking de la partida semana, que corresponde con el usuario ejecutando	El ranking muestra la tabla, donde solamente aparece un registro.
Ocho jugadores en el ranking de la partida semana, donde el usuario ejecutando se encuentra dentro de los 6 primeros	El ranking muestra la tabla donde aparecen los ocho registros

Cinco jugadores en el ranking de la partida semanal, donde el usuario ejecutando se encuentra en la 5ta posición	El ranking muestra la tabla donde aparecen los cinco registros
Doce jugadores en el ranking de la partida semanal, donde el usuario ejecutando se encuentra en la 10ma posición	<p>El ranking muestra la tabla donde aparecen los doce registros.</p> <p>Deben aparecer los 10 primeros por estar en el top 10 y las posiciones 11 y 12 por ser las dos debajo del usuario ejecutando.</p>
Quince Jugadores en el ranking de la partida semanal, donde el usuario ejecutando se encuentra entre los 8 primeros	El ranking muestra la tabla donde aparecen los 10 primeros registros
Quince jugadores en el ranking de la partida semanal, donde el usuario ejecutando se encuentra en la posición 14	<p>El ranking mostrará los 10 primeros en el Top 10</p> <p>Además mostrará al usuario, en la posición 14, junto con los registros de las posiciones 12 y 13 (que son los 2 inmediatamente superiores) y el registro de la posición 15 (el inmediatamente inferior)</p>
Veinte jugadores en el ranking de la partida semanal, donde el usuario ejecutando se encuentra en la posición 17	<p>El ranking mostrará los 10 primeros en el Top 10</p> <p>Además mostrará al usuario, en la posición 17, junto con los registros de las posiciones 15 y 16 (que son los 2 inmediatamente superiores) y los registros de la posición 18 y 19 (que son los dos inmediatamente inferiores)</p>

Procedimiento de prueba

Fijando inicialmente de forma manual los datos del ranking de la partida semanal, así como también el usuario que se encuentra ejecutando, Siguiendo las instrucciones marcadas como entrada, se procederá a desplegar el Ranking

verificando que los datos desplegados correspondan con los datos fijados en la entrada.

1.3.2. Requerimientos No funcionales

1.3.2.1. Performance

Entrada	Salida esperada
Pruebas de Requerimientos Funcional Ver Ranking	El tiempo de ejecución de las pruebas deberá ser menor a los 3 segundos.

Procedimiento de prueba

Durante las pruebas de requerimientos (o repitiendolas una vez que se aprueban) verificar que el tiempo que se tarda en desplegar el ranking armado sea menor que 3 segundos.

1.4. Windows Phone - Caso de Uso Desafío 6: Carrera - Versión 1.0

Implementador:

1.4.1. Requerimientos Funcionales

1.4.1.1. Requerimiento Funcional: Desafío 6: Carrera

Entrada	Salida esperada
Setear que la distancia corresponda a una "distancia máxima" dentro del espectro fijado por los implementadores y completar el desafío	Se debe indicar que el desafío está completado y marcar la cantidad de puntos obtenidos.
Setear que la distancia corresponda a una "distancia mínima" dentro del espectro fijado	Se debe indicar que el desafío está completado y marcar la cantidad de puntos obtenidos.

por los implementadores y completar el desafío	
Setear que la distancia corresponda a una "distancia media" dentro del espectro fijado por los implementadores y completar el desafío	Se debe indicar que el desafío está completado y marcar la cantidad de puntos obtenidos.
Setear una distancia por defecto y realizar el desafío en distintos tiempos	verificar que la puntuación sea dependiente del tiempo del desafío

Procedimiento de prueba

Fijando inicialmente la distancia que se debe recorrer, se probará completar el desafío correctamente y verificar que se valida correctamente el cumplimiento del mismo para diversas distancias y, además, validar que el puntaje obtenido sea dependiente del tiempo

1.4.2. Requerimientos No funcionales

Ninguno

1.5. Android - Caso de Uso Cambiar Idioma - Versión 1.0

Implementador:

1.5.1. Requerimientos Funcionales

1.5.1.1. Requerimiento Funcional: Cambiar Idioma

Entrada	Salida esperada
Idioma seteado en español, se ingresa como nuevo idioma el español.	El idioma debe permanecer en español
Idioma seteado en inglés, se ingresa como nuevo idioma el inglés.	El idioma debe permanecer en inglés

Idioma seteado en español, se ingresa como nuevo idioma el inglés.	El idioma debe cambiar a inglés
Idioma seteado en inglés, se ingresa como nuevo idioma el español.	El idioma debe cambiar a español

Procedimiento de prueba

Se fijará inicialmente el idioma correspondiente para el caso de prueba y se procederá a seleccionar el nuevo idioma, verificando que luego de la selección, el idioma seteado sea el indicado

1.5.2. Requerimientos No funcionales

1.5.2.1. Performance

Entrada	Salida esperada
Pruebas de Requerimientos Funcionales Cambiar Idioma	El tiempo de ejecución de las pruebas deberá ser menor a los 3 segundos.

Procedimiento de prueba

Durante las pruebas de requerimientos (o repitiendolas una vez que se aprueban) verificar que el tiempo que se tarda en realizar el cambio de idioma (recargar página con cambio de idioma) sea menor a 3 segundos.

1.5.2.2. Lenguaje

Procedimiento de prueba

Verificar que las opciones de idioma posibles sean inglés y español.

1.6. Android - Caso de Uso Ver Ranking - Versión 1.0

Implementador:

1.6.1. Requerimientos Funcionales

1.6.1.1. Requerimiento Funcional: Ver Ranking

Entrada	Salida esperada
Una sola persona en el ranking de la partida semana, que corresponde con el usuario ejecutando	El ranking muestra la tabla, donde solamente aparece un registro.
Ocho jugadores en el ranking de la partida semana, donde el usuario ejecutando se encuentra dentro de los 6 primeros	El ranking muestra la tabla donde aparecen los ocho registros
Cinco jugadores en el ranking de la partida semanal, donde el usuario ejecutando se encuentra en la 5ta posición	El ranking muestra la tabla donde aparecen los cinco registros
Doce jugadores en el ranking de la partida semanal, donde el usuario ejecutando se encuentra en la 10ma posición	El ranking muestra la tabla donde aparecen los doce registros. Deben aparecer los 10 primeros por estar en el top 10 y las posiciones 11 y 12 por ser las dos debajo del usuario ejecutando.
Quince Jugadores en el ranking de la partida semanal, donde el usuario ejecutando se encuentra entre los 8 primeros	El ranking muestra la tabla donde aparecen los 10 primeros registros
Quince jugadores en el ranking de la partida semanal, donde el usuario ejecutando se encuentra en la posición 14	El ranking mostrará los 10 primeros en el Top 10 Además mostrará al usuario, en la posición 14, junto con los registros de las posiciones 12 y 13 (que son los 2 inmediatamente superiores) y el registro de la posición 15 (el inmediatamente inferior)

Veinte jugadores en el ranking de la partida semanal, donde el usuario ejecutando se encuentra en la posición 17	<p>El ranking mostrará los 10 primeros en el Top 10</p> <p>Además mostrará al usuario, en la posición 17, junto con los registros de las posiciones 15 y 16 (que son los 2 inmediatamente superiores) y los registros de la posición 18 y 19 (que son los dos inmediatamente inferiores)</p>
--	--

Procedimiento de prueba

Fijando inicialmente de forma manual los datos del ranking de la partida semanal, así como también el usuario que se encuentra ejecutando, Siguiendo las instrucciones marcadas como entrada, se procederá a desplegar el Ranking verificando que los datos desplegados correspondan con los datos fijados en la entrada.

1.6.2. Requerimientos No funcionales

1.6.2.1. Performance

Entrada	Salida esperada
Pruebas de Requerimientos Funcional Ver Ranking	El tiempo de ejecución de las pruebas deberá ser menor a los 3 segundos.

Procedimiento de prueba

Durante las pruebas de requerimientos (o repitiendolas una vez que se aprueban) verificar que el tiempo que se tarda en desplegar el ranking armado sea menor que 3 segundos.

1.7. Android - Caso de Uso Desafío 6: Carrera - Versión 1.0

Implementador:

1.7.1. Requerimientos Funcionales

1.7.1.1. Requerimiento Funcional: Desafío 6: Carrera

Entrada	Salida esperada
Setear que la distancia corresponda a una "distancia máxima" dentro del espectro fijado por los implementadores y completar el desafío	Se debe indicar que el desafío está completado y marcar la cantidad de puntos obtenidos.
Setear que la distancia corresponda a una "distancia mínima" dentro del espectro fijado por los implementadores y completar el desafío	Se debe indicar que el desafío está completado y marcar la cantidad de puntos obtenidos.
Setear que la distancia corresponda a una "distancia media" dentro del espectro fijado por los implementadores y completar el desafío	Se debe indicar que el desafío está completado y marcar la cantidad de puntos obtenidos.
Setear una distancia por defecto y realizar el desafío en distintos tiempos	verificar que la puntuación sea dependiente del tiempo del desafío

Procedimiento de prueba

Fijando inicialmente la distancia que se debe recorrer, se probará completar el desafío correctamente y verificar que se valida correctamente el cumplimiento del mismo para diversas distancias y, además, validar que el puntaje obtenido sea dependiente del tiempo

1.7.2. Requerimientos No funcionales

Ninguno

2. Procedimientos de Pruebas de Integración

Al integrar componentes o subsistemas se debe realizar lo siguiente:

- Examinar y probar el sistema o subsistema obtenido, siguiendo los flujos de los casos de prueba involucrados.
- Si el sistema o subsistema contiene objetos con error se debe determinar la gravedad del error:
 - En caso de que sean graves, se considera que la Integración no es correcta y se debe deshacer, terminando aquí el procedimiento de integración.
 - Si no hay errores graves, se considera como finalizada la integración.

3. Casos y procedimientos de Pruebas de Integración

3.1. Cliente Mobile - Windows Phone - Versión 2.0

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

Componentes y/o subsistemas que lo integran

Componente o subsistema	Versión	Implementador
Servidor	2.0	Joaquín Gatica
Cliente Mobile - Windows Phone - Login a Facebook	1.0	Pablo Da Silva
Cliente Mobile - Windows Phone - Login a Windows Live	1.0	Leticia Vaz
Cliente Mobile - Windows Phone - Pantalla Base Desafíos	1.0	Eduardo Mereles
Cliente Mobile - Windows Phone - Log Off	1.0	
Cliente Mobile - Windows Phone - Ver Ranking	1.0	
Cliente Mobile - Windows Phone - Cambiar Idioma	1.0	

Cliente Mobile - Windows Phone - Desafío 6: Carrera	1.0	
---	-----	--

3.1.1. Requerimientos Funcionales

3.1.1.1. Requerimiento Funcional Log Off

Entrada	Salida esperada
Usuario Autenticado mediante cuenta de Facebook, se realiza Log Off.	Se desautentica el usuario de la Aplicación
Usuario Autenticado mediante cuenta de Windows Live, se realiza Log Off.	Se desautentica el usuario de la Aplicación
Usuario no autenticado, se intenta realizar Log Off.	El sistema no debe permitir realizar la operación. En su defecto, el sistema permanece inalterado.

Procedimiento de prueba

Estableciendo el usuario autenticado como se detalla en la Entrada, se procederá a realizar Cierre de Sesión, esperando que el resultado de la operación sea el indicado en la Salida.

3.1.1.2. Requerimiento Funcional Cambiar Idioma

Entrada	Salida esperada
Idioma seteado en español, se ingresa como nuevo idioma el español.	El idioma debe permanecer en español
Idioma seteado en inglés, se ingresa como nuevo idioma el inglés.	El idioma debe permanecer en inglés

Idioma seteado en español, se ingresa como nuevo idioma el inglés.	El idioma debe cambiar a inglés
Idioma seteado en inglés, se ingresa como nuevo idioma el español.	El idioma debe cambiar a español

Procedimiento de prueba

Se fijará inicialmente el idioma correspondiente para el caso de prueba y se procederá a seleccionar el nuevo idioma, verificando que luego de la selección, el idioma seteado sea el indicado en todas las pantallas.

3.1.1.3. Requerimiento Funcional: Ver Ranking

Entrada	Salida esperada
Ingresando a la partida con un usuario autenticado, seleccionar la opción de Ver Ranking	Se debe desplegar el Ranking de la partida semanal.

Procedimiento de prueba

Con un usuario autenticado, se ingresa a la partida semanal y se selecciona la opción de Ver el Ranking. Se verifica que se despliegue el Ranking correctamente.

Esta prueba es casi trivial, ya que el grueso de las pruebas del Requerimiento de ver Ranking en la Interacción se realizarán en las pruebas de Interacción de la Interacción, cuando lo que se pretenda verificar es la obtención de los datos desde el servidor para armar el Ranking.

3.1.1.4. Requerimiento Funcional: Desafío 6: Carrera

Entrada	Salida esperada
Ejecutar ciclo completo de partida como se detalla en el procedimiento de prueba	El ciclo debe poder completarse correctamente

Procedimiento de prueba

Para probar el funcionamiento del Desafío, se hará un ciclo completo de jugar una partida. Arrancaremos por Iniciar la aplicación, realizar login con una cuenta de Facebook o Windows Live que no esté aún dentro de la partida, se iniciará partida y se realizará el desafío Carrera (que será el único posible).

Se debe verificar que el ciclo se complete sin problemas, esto ya servirá para probar las transiciones entre pantallas.

La interacción con el servidor por los temas de puntajes se verificaran en las pruebas de interacción, aquí lo único importante es verificar el cumplimiento del ciclo completo sin errores en la aplicación.

3.1.1.4. Requerimiento Funcional: Reanudar Partida

Entrada	Salida esperada
Ejecutar ciclo completo de partida como se detalla en el procedimiento de prueba	El ciclo debe poder completarse correctamente

Procedimiento de prueba

Para probar el funcionamiento del Requerimiento Funcional Reanudar Partida, se hará un ciclo completo de jugar una partida. Arrancaremos por Iniciar la aplicación, realizar login con una cuenta de Facebook o Windows Live que esté ya ingresado en la partida Semanal, se reanudará la partida donde se dejó (al inicio del desafío) y se realizará el desafío Carrera (que será el único posible).

Se debe verificar que el ciclo se complete sin problemas, esto ya servirá para probar las transiciones entre pantallas.

3.1.2. Requerimientos No funcionales

3.1.2.1. Lenguaje

Procedimiento de prueba

Verificar que la aplicación brinde la posibilidad de seleccionar como idiomas el español y el inglés.

3.1.3. Interacción en la Integración

3.1.3.1. Actualización del Puntaje del Jugador en el Servidor

Entrada	Salida esperada
Ejecutar ciclo completo de partida como se detalla en el procedimiento de prueba de Requerimiento Funcional: Desafío 6 Carrera	El ciclo debe poder completarse correctamente
Ejecutar ciclo completo de partida como se detalla en el procedimiento de prueba de Requerimiento Funcional: Retomar Partida	El ciclo debe poder completarse correctamente

Procedimiento de prueba

Paralelamente con la verificación del ciclo completo al realizar las pruebas correspondientes al Desafío Carrera y a Reanudar Partida se verificará que el impacto del cumplimiento del Desafío se vea reflejado en el servidor, habiendo actualizado el puntaje del jugador de cero al obtenido por cumplir el desafío.

3.1.3.2. Obtener Datos del ranking desde el Servidor

Entrada	Salida esperada
Seleccionar opción de Ver Ranking antes de Realizar los ciclos de ejecución.	Se debe presentar el ranking tal cual está inicialmente con los datos del Servidor
Seleccionar opción de Ver Ranking después de Realizar los ciclos de ejecución.	Se debe presentar el ranking tal cual está en el Servidor, reflejando los cambios generados por los ciclos de ejecución con respecto a la prueba anterior.

Procedimiento de prueba

Para probar que la carga del Ranking se realice correctamente desde el Servidor, tomaremos dos escenarios. Realizaremos una prueba antes de ejecutar los ciclos de ejecución y verificaremos que los datos del ranking correspondan con los existentes en el Servidor.

Luego realizaremos una segunda revisión del Ranking, tras haberse realizado correctamente los dos ciclos (y que, por lo tanto, haya dos puntajes actualizados), verificando nuevamente que la información desplegada corresponda a los datos existentes en el servidor y aprovechando para revisar que los cambios generados en los puntajes por los ciclos estén correctamente representados.

3.1.3.3. Transacciones de pantallas

Procedimiento de prueba

Navegar las pantallas del Subsistema generado, verificando que la navegación sea la esperada.

Esta revisión se realizará a medida se realizan todas las pruebas anteriores, con el fin de aprovecharlas para verificar las transiciones.

3.2. Cliente Mobile - Android - Versión 1.0

Implementador: Luciano Montero, Alejandro Miguel, Juan Korenko, Joaquín Gatica.

Componentes y/o subsistemas que lo integran

Componente o subsistema	Versión	Implementador
Servidor	2.0	Joaquín Gatica
Cliente Mobile - Android - Login a Facebook	1.0	Luciano Montero
Cliente Mobile - Android - Login a Windows Live	1.0	Juan Korenko
Cliente Mobile - Android - Pantalla Base Desafíos	1.0	Alejandro Miguel
Cliente Mobile - Android - Log Off	1.0	
Cliente Mobile - Android - Ver Ranking	1.0	
Cliente Mobile - Android - Cambiar Idioma	1.0	
Cliente Mobile - Android - Desafío 6: Carrera	1.0	

3.2.1. Requerimientos Funcionales

3.2.1.1. Requerimiento Funcional Log Off

Entrada	Salida esperada
Usuario Autenticado mediante cuenta de Facebook, se realiza Log Off.	Se desautentica el usuario de la Aplicación

Usuario Autenticado mediante cuenta de Windows Live, se realiza Log Off.	Se desautentica el usuario de la Aplicación
Usuario no autenticado, se intenta realizar Log Off.	El sistema no debe permitir realizar la operación. En su defecto, el sistema permanece inalterado.

Procedimiento de prueba

Estableciendo el usuario autenticado como se detalla en la Entrada, se procederá a realizar Cierre de Sesión, esperando que el resultado de la operación sea el indicado en la Salida.

3.2.1.2. Requerimiento Funcional Cambiar Idioma

Entrada	Salida esperada
Idioma seteado en español, se ingresa como nuevo idioma el español.	El idioma debe permanecer en español
Idioma seteado en inglés, se ingresa como nuevo idioma el inglés.	El idioma debe permanecer en inglés
Idioma seteado en español, se ingresa como nuevo idioma el inglés.	El idioma debe cambiar a inglés
Idioma seteado en inglés, se ingresa como nuevo idioma el español.	El idioma debe cambiar a español

Procedimiento de prueba

Se fijará inicialmente el idioma correspondiente para el caso de prueba y se procederá a seleccionar el nuevo idioma, verificando que luego de la selección, el idioma seteado sea el indicado en todas las pantallas.

3.2.1.3. Requerimiento Funcional: Ver Ranking

Entrada	Salida esperada
Ingresando a la partida con un usuario autenticado, seleccionar la opción de Ver Ranking	Se debe desplegar el Ranking de la partida semanal.

Procedimiento de prueba

Con un usuario autenticado, se ingresa a la partida semanal y se selecciona la opción de Ver el Ranking. Se verifica que se despliegue el Ranking correctamente.

Esta prueba es casi trivial, ya que el grueso de las pruebas del Requerimiento de ver Ranking en la Interacción se realizarán en las pruebas de Interacción de la Interacción, cuando lo que se pretenda verificar es la obtención de los datos desde el servidor para armar el Ranking.

3.2.1.4. Requerimiento Funcional: Desafío 6: Carrera

Entrada	Salida esperada
Ejecutar ciclo completo de partida como se detalla en el procedimiento de prueba	El ciclo debe poder completarse correctamente

Procedimiento de prueba

Para probar el funcionamiento del Desafío, se hará un ciclo completo de jugar una partida. Arrancaremos por Iniciar la aplicación, realizar login con una cuenta de Facebook o Windows Live que no esté aún dentro de la partida, se iniciará partida y se realizará el desafío Carrera (que será el único posible).

Se debe verificar que el ciclo se complete sin problemas, esto ya servirá para probar las transiciones entre pantallas.

La interacción con el servidor por los temas de puntajes se verificaran en las pruebas de interacción, aquí lo único importante es verificar el cumplimiento del ciclo completo sin errores en la aplicación.

3.2.1.5. Requerimiento Funcional: Reanudar Partida

Entrada	Salida esperada
Ejecutar ciclo completo de partida como se detalla en el procedimiento de prueba	El ciclo debe poder completarse correctamente

Procedimiento de prueba

Para probar el funcionamiento del Requerimiento Funcional Reanudar Partida, se hará un ciclo completo de jugar una partida. Arrancaremos por Iniciar la aplicación, realizar login con una cuenta de Facebook o Windows Live que esté ya ingresado en la partida Semanal, se reanudará la partida donde se dejó (al inicio del desafío) y se realizará el desafío Carrera (que será el único posible).

Se debe verificar que el ciclo se complete sin problemas, esto ya servirá para probar las transiciones entre pantallas.

3.2.2. Requerimientos No funcionales

3.2.2.1. Lenguaje

Procedimiento de prueba

Verificar que la aplicación brinde la posibilidad de seleccionar como idiomas el español y el inglés.

3.2.3. Interacción en la Integración

3.2.3.1. Actualización del Puntaje del Jugador en el Servidor

Entrada	Salida esperada
Ejecutar ciclo completo de partida como se detalla en el procedimiento de prueba de	El ciclo debe poder completarse correctamente

Requerimiento Funcional: Desafío 6 Carrera	
Ejecutar ciclo completo de partida como se detalla en el procedimiento de prueba de Requerimiento Funcional: Retomar Partida	El ciclo debe poder completarse correctamente

Procedimiento de prueba

Paralelamente con la verificación del ciclo completo al realizar las pruebas correspondientes al Desafío Carrera y a Reanudar Partida se verificará que el impacto del cumplimiento del Desafío se vea reflejado en el servidor, habiendo actualizado el puntaje del jugador de cero al obtenido por cumplir el desafío.

3.2.3.2. Obtener Datos del ranking desde el Servidor

Entrada	Salida esperada
Seleccionar opción de Ver Ranking antes de Realizar los ciclos de ejecución.	Se debe presentar el ranking tal cual está inicialmente con los datos del Servidor
Seleccionar opción de Ver Ranking después de Realizar los ciclos de ejecución.	Se debe presentar el ranking tal cual está en el Servidor, reflejando los cambios generados por los ciclos de ejecución con respecto a la prueba anterior.

Procedimiento de prueba

Para probar que la carga del Ranking se realice correctamente desde el Servidor, tomaremos dos escenarios. Realizaremos una prueba antes de ejecutar los ciclos de ejecución y verificaremos que los datos del ranking correspondan con los existentes en el Servidor.

Luego realizaremos una segunda revisión del Ranking, tras haberse realizado correctamente los dos ciclos (y que, por lo tanto, haya dos puntajes actualizados), verificando nuevamente que la información desplegada corresponda a los datos existentes en el servidor y aprovechando para revisar que los cambios generados en los puntajes por los ciclos estén correctamente representados.

3.2.3.3. Transacciones de pantallas

Procedimiento de prueba

Navegar las pantallas del Subsistema generado, verificando que la navegación sea la esperada.

Esta revisión se realizará a medida se realizan todas las pruebas anteriores, con el fin de aprovecharlas para verificar las transiciones.

4. Casos y procedimientos de Pruebas del Sistema

Se detallan los Casos de pruebas del Sistema que se deben verificar de acuerdo a lo establecido en el Plan de Verificación de la Iteración. Incluye la verificación de requerimientos funcionales y no funcionales del Sistema y las pruebas de interacción que correspondan.

4.1. Cliente Mobile - Windows Phone - Versión 1.0

Subsistemas que lo integran

Componente o subsistema	Versión	Implementador
Servidor	1.0	Joaquín Gatica
Cliente Mobile - Windows Phone - Login a Facebook	1.0	Pablo Da Silva
Cliente Mobile - Windows Phone - Login a Windows Live	1.0	Leticia Vaz
Cliente Mobile - Windows Phone - Pantalla Base Desafíos	1.0	Eduardo Mereles

4.1.1. Requerimientos Funcionales

Se detallan las funcionalidades del Sistema que se deben verificar de acuerdo a lo establecido en el Plan de Verificación de la Iteración.

4.1.1.1. Inicio de Aplicación

Iniciar Aplicación en el dispositivo Movil.

4.1.1.2. Registro de Usuario utilizando Facebook

Registro de Usuario en la aplicación utilizando cuenta de Facebook

4.1.1.3. Registro de Usuario utilizando Windows Live

Registro de Usuario en la aplicación utilizando cuenta de Windows Live.

4.1.1.4. Ingresar a Partida Semanal

Con un usuario autenticado, probar ingresar a la partida semanal por primera vez (iniciar Juego).

4.1.1.5. Reanudar Partida

Con un usuario autenticado, probar ingresar a la partida semanal habiendo ya estado inscripto en la partida (reanudar Juego).

4.1.2. Casos de Uso

Se describen los Casos de Uso o flujos de Casos de Uso de que se compone el sistema de acuerdo a lo establecido en el Plan de Verificación de la Iteración.

4.1.2.1. Iniciar Aplicación

El caso de uso comienza cuando el Usuario desea abrir la aplicación para poder utilizarla. El sistema le brinda la opción al usuario de registrarse con cuenta de Windows Live o con cuenta de Facebook. El usuario selecciona una opción y luego ingresa la información de la cuenta. El sistema valida los datos ingresados. El caso de uso termina con el usuario logueado a la aplicación y en la pantalla principal.

Flujo de eventos principal:

1. El usuario inicia la aplicación.
2. El sistema despliega la pantalla de login.
3. El usuario elige como registrarse si a través de su cuenta en Windows Live o Facebook.
4. El sistema despliega los datos a completar por el usuario (cuenta y contraseña).
5. El usuario ingresa sus datos correspondientes.
6. El sistema valida al usuario, comunicándose con Facebook o Windows Live según sea necesario.
7. El sistema muestra una pantalla de inicio donde se permite iniciar con los desafíos semanales.
8. Fin de CU.

Flujos de eventos alternativos:

- 2.A. Ya se encontraba un usuario registrado en el sistema, el jugador no ha iniciado la jugada de la semana actual, pero sí ha participado del juego en la semana anterior.
 - 2.A.1. El sistema despliega la pantalla principal con los datos de los resultados de la semana anterior y le brinda al usuario la opción de empezar a jugar la semana actual.

2.A.2 Fin de CU.

2.B. Ya se encontraba usuario registrado y este se encuentra jugando la semana actual.

2.B.1. El sistema muestra la pantalla principal donde el usuario tiene la opción de continuar la resolución de los desafíos por el desafío actual.

2.B.2 Fin de CU.

2.C. Ya se encontraba un usuario registrado en el sistema, el jugador no ha iniciado la jugada de la semana actual, y tampoco ha participado del juego en la semana anterior.

2.C.1. El sistema despliega la pantalla principal donde brinda al usuario la opción de empezar a jugar la semana actual.

2.C.2 Fin de CU.

6.A. Identificador o contraseña incorrecta.

6.A.1. El sistema despliega un mensaje de error de validación.

6.A.2. Retorna al paso 3 del flujo normal.

Escenarios

Nombre de escenario	Flujo Inicial	Flujo alternativo	Flujo alternativo	Flujo alternativo
E1- Iniciar Sesion	1			
E2- Datos incorrectos	1	6.A		
E3- Usuario Registrado	1	2.A	2.B	2.C

Planilla de Condiciones

Escenario – Condición	Salida Esperada	Casos
1. E1 - Iniciar sesión correctamente	El usuario queda logueado en el sistema. El sistema muestra la pantalla principal donde el usuario podrá comenzar la partida semanal o continuar con el próximo desafío, dependiendo si ya la habia comenzado.	Iniciar Aplicación
2. E2- Ingresar usuario y/o contraseña incorrectos.	El Sistema responde indicando que los datos son inválidos.	Iniciar Aplicación
3. E3- El usuario ya se encontraba logueado en la aplicación	El sistema muestra la pantalla inicial donde el usuario puede iniciar partida semanal o continuar con el desafío actual, dependiendo de si ya se habia comenzado a jugar la partida semanal.	Iniciar Aplicación

4.1.2.2. Jugar

El caso de uso comienza cuando el Usuario desea empezar a jugar y resolver los desafíos.

Flujo de eventos principal:

1. El usuario selecciona comenzar a jugar.
2. Si el usuario no ha iniciado la partida semanal aún, el sistema registra al usuario como usuario de la semana donde el próximo desafío será el 1.
3. El sistema despliega en pantalla el desafío correspondiente.
4. El sistema inicializa el tiempo del mismo y las demás variables que determinan el puntaje del mismo. Se actualiza el desafío actual y en caso de desafío por tiempo el tiempo de inicialización del mismo.
5. El usuario completa el desafío.
6. El sistema calcula los puntos obtenidos, para luego actualizar el puntaje y el ultimo desafio concluido del jugador.
7. El sistema despliega el puntaje obtenido del desafío y las opciones de seguir con el siguiente desafío o salir del juego.
8. El usuario selecciona salir del juego.
9. Fin de CU.

Flujos de eventos alternativos:

2.A. El usuario ya ha concluido los 10 desafíos semanales.

2.A.1. El sistema despliega un mensaje donde avisa al usuario que ya ha concluido su partida y el puntaje obtenido en la misma.

2.A.2. Fin de CU.

2.B. El usuario ha iniciado la partida pero no ha completado todos los desafíos.

2.B.1.A. El usuario ha iniciado un desafío que no ha concluido.

2.B.1.A.1. El sistema carga los datos del desafío ya inicializado.

2.B.1.A.2. El sistema despliega el desafío correspondiente.

2.B.1.A.3. Retorna al paso 5 del flujo normal.

2.B.1.B. El usuario no tiene desafíos inicializados.

2.B.1.B.1. El sistema despliega el desafío correspondiente.

2.B.1.B.2. Retorna al paso 4 del flujo normal.

5.A. El usuario abandona el desafío sin completarlo.

5.A.1 El sistema guardará el desafío como no completado.

5.A.2 Retorna al paso 8 del flujo normal.

7.A. El usuario ha completado los 10 desafíos.

7.A.1. El sistema despliega mensaje de partida concluida junto con el puntaje final con la única opción de salir del juego.

7.A.2. Retorna al paso 8 del flujo normal.

8.A. El usuario selecciona seguir con los desafíos.

8.A.1. Retorna al paso 3 del flujo normal.

Escenarios

Nombre de escenario	Flujo Inicial	Flujo alternativo	Flujo alternativo
E1- Iniciar Partida Semanal	1		
E2- Continuar Partida, Iniciar Próximo Desafío	1	2.B.	2.B.1.B
E3- Continuar Partida, Continuar Desafío	1	2.B.	2.B.1.A

Planilla de Condiciones

Escenario – Condición	Salida Esperada	Casos
1. E1 - El usuario no había iniciado la partida semanal	El sistema ingresa el usuario a la partida de la semana actual. El sistema muestra en pantalla el primer juego de la semana actual.	Jugar
2. E2- El usuario había iniciado la partida semanal y no había un desafío comenzado.	El sistema responde mostrando en pantalla el próximo desafío a completar de la partida semanal.	Jugar
3. E3- El usuario había iniciado la partida semanal y había un desafío comenzado.	El sistema carga los datos del desafío comenzado. El sistema muestra la pantalla correspondiente al desafío comenzado.	Jugar

4.1.3. Entidades

4.1.3.1 Usuario

Estados

- Logueado
- No logueado

4.1.3.2 Partida

Estados

- Iniciada
- No Iniciada

4.1.4. Ciclos de Funcionalidad

4.1.4.1. Ciclo de Juego

Casos de Uso y Entidades

Caso de Uso	Entidades/Estados
Iniciar Aplicación	Usuario No logueado
Iniciar Aplicación	Usuario Logueado
Jugar	Usuario Logueado Partida No Iniciada
Reanudar Partida	Usuario Logueado Partida Iniciada

4.1.5. Requerimientos No funcionales

4.1.5.1. Performance

Entorno

Se utilizará una conexión de celular lenta, en particular conexión de datos, para validar frente a la conexión más lenta con la que regularmente se cuenta.

Entrada	Salida esperada
Se realizan pruebas de loguearse correctamente con cuenta de Windows Live	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en validar los datos del usuario y realizar el login
Se realizan pruebas de loguearse correctamente con cuenta de Facebook	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en validar los datos del usuario y realizar el login
Windows Live, Probar loguearse con usuario y/o contraseña incorrectas	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en validar los datos del usuario y desplegar el mensaje de error

Facebook, Probar loguearse con usuario y/o contraseña incorrectas	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en validar los datos del usuario y desplegar el mensaje de error
---	--

Procedimiento de prueba

Se procederá a ejecutar la aplicación y generar los casos mencionados.
Se tendrá control del tiempo de respuesta.

4.1.6. Interacción en la Integración

En esta sección se detallan las pruebas de interacción que se establecieron en el Plan de Verificación de la Iteración.

4.1.6.1. Registro de Usuario utilizando Facebook

Entrada	Salida esperada
Se loguea un usuario que no se encontraba en el sistema usando su cuenta de Facebook.	Se registra el usuario en la base de datos.
Se loguea un usuario que se encontraba en el sistema usando su cuenta de Facebook.	Se verifica que no se registre el usuario en la Base de Datos (ya estaba) y que tampoco genere un error por intentar hacerlo y ya existir.

Procedimiento de prueba

Se realiza el login con una cuenta no ingresada en el Servidor y con una cuenta ya existente en el Servidor. Se valida que el registro en la Base sea el correcto.

4.1.6.2. Registro de Usuario utilizando Windows Live

Entrada	Salida esperada
Se loguea un usuario que no se encontraba en el sistema usando su cuenta de Windows Live.	Se registra el usuario en la base de datos.
Se loguea un usuario que se encontraba en el sistema usando su cuenta de Windows Live.	Se verifica que no se registre el usuario en la Base de Datos (ya estaba) y que tampoco genere un error por intentar hacerlo y ya existir.

Procedimiento de prueba

Se realiza el login con una cuenta no ingresada en el Servidor y con una cuenta ya existente en el Servidor. Se valida que el registro en la Base sea el correcto.

4.1.6.3. Ingresar a Partida Semanal

Entrada	Salida esperada
Se inicia la partida semanal	Se asocia al usuario a la partida de la semana.

Procedimiento de prueba

Un usuario logueado inicia la partida semanal, se valida que el usuario quede relacionado con la partida.

4.1.6.4. Transiciones de Pantallas

Entrada	Salida esperada
Realizar pruebas de transición por las pantallas.	Las pantallas se comportan como es esperado.

Procedimiento de prueba

Se realizan flujos por las pantallas.

4.1.6.5. Funcionamiento de Botones

Entrada	Salida esperada
Ejecutar los botones de las pantallas desarrolladas	Verificar el funcionamiento de los mismos.

Procedimiento de prueba

Ejecutar los botones y validar su comportamiento.

4.2. Cliente Mobile - Android - Versión 1.0

Subsistemas que lo integran

Componente o subsistema	Versión	Implementador
Servidor	1.0	Joaquín Gatica
Cliente Mobile - Android - Login a Facebook	1.0	Luciano Montero
Cliente Mobile - Android - Login a Windows Live	1.0	Juan Korenko
Cliente Mobile - Android - Pantalla Base Desafíos	1.0	Alejandro Miguel

4.2.1. Requerimientos Funcionales

Se detallan las funcionalidades del Sistema que se deben verificar de acuerdo a lo establecido en el Plan de Verificación de la Iteración.

4.2.1.1. Inicio de Aplicación

Iniciar Aplicación en el dispositivo Movil.

4.2.1.2. Registro de Usuario utilizando Facebook

Registro de Usuario en la aplicación utilizando cuenta de Facebook

4.2.1.3. Registro de Usuario utilizando Windows Live

Registro de Usuario en la aplicación utilizando cuenta de Windows Live.

4.2.1.4. Ingresar a Partida Semanal

Con un usuario autenticado, probar ingresar a la partida semanal por primera vez (iniciar Juego).

4.2.1.5. Reanudar Partida

Con un usuario autenticado, probar ingresar a la partida semanal habiendo ya estado inscripto en la partida (reanudar Juego).

4.2.2. Casos de Uso

Se describen los Casos de Uso o flujos de Casos de Uso de que se compone el sistema de acuerdo a lo establecido en el Plan de Verificación de la Iteración.

4.2.2.1. Iniciar Aplicación

El caso de uso comienza cuando el Usuario desea abrir la aplicación para poder utilizarla. El sistema le brinda la opción al usuario de registrarse con cuenta de Windows Live o con cuenta de Facebook. El usuario selecciona una opción y luego ingresa la información de la cuenta. El sistema valida los datos ingresados. El caso de uso termina con el usuario logueado a la aplicación y en la pantalla principal.

Flujo de eventos principal:

1. El usuario inicia la aplicación.
2. El sistema despliega la pantalla de login.
3. El usuario elige como registrarse si a través de su cuenta en Windows Live o Facebook.
4. El sistema despliega los datos a completar por el usuario (cuenta y contraseña).
5. El usuario ingresa sus datos correspondientes.
6. El sistema valida al usuario, comunicándose con Facebook o Windows Live según sea necesario.
7. El sistema muestra una pantalla de inicio donde se permite iniciar con los desafíos semanales.
8. Fin de CU.

Flujos de eventos alternativos:

2.A. Ya se encontraba un usuario registrado en el sistema, el jugador no ha iniciado la jugada de la semana actual, pero sí ha participado del juego en la semana anterior.

2.A.1. El sistema despliega la pantalla principal con los datos de los resultados de la semana anterior y le brinda al usuario la opción de empezar a jugar la semana actual.

2.A.2 Fin de CU.

2.B. Ya se encontraba usuario registrado y este se encuentra jugando la semana actual.

2.B.1. El sistema muestra la pantalla principal donde el usuario tiene la opción de continuar la resolución de los desafíos por el desafío actual.

2.B.2 Fin de CU.

2.C. Ya se encontraba un usuario registrado en el sistema, el jugador no ha iniciado la jugada de la semana actual, y tampoco ha participado del juego en la semana anterior.

2.C.1. El sistema despliega la pantalla principal donde brinda al usuario la opción de empezar a jugar la semana actual.

2.C.2 Fin de CU.

6.A. Identificador o contraseña incorrecta.

6.A.1. El sistema despliega un mensaje de error de validación.

6.A.2. Retorna al paso 3 del flujo normal.

Escenarios

Nombre de escenario	Flujo Inicial	Flujo alternativo	Flujo alternativo	Flujo alternativo
E1- Iniciar Sesión	1			
E2- Datos incorrectos	1	6.A		
E3- Usuario Registrado	1	2.A	2.B	2.C

Planilla de Condiciones

Escenario – Condición	Salida Esperada	Casos
1. E1 - Iniciar sesión correctamente	El usuario queda logueado en el sistema. El sistema muestra la pantalla principal donde el usuario podrá comenzar la partida semanal o continuar con el próximo desafío, dependiendo si ya la habia comenzado.	Iniciar Aplicación
2. E2- Ingresar usuario y/o contraseña incorrectos.	El Sistema responde indicando que los datos son inválidos.	Iniciar Aplicación
3. E3- El usuario ya se encontraba logueado en la aplicación	El sistema muestra la pantalla inicial donde el usuario puede iniciar partida semanal o continuar con el desafío actual, dependiendo de si ya se habia comenzado a jugar la partida semanal.	Iniciar Aplicación

4.2.2.2. Jugar

El caso de uso comienza cuando el Usuario desea empezar a jugar y resolver los desafíos.

Flujo de eventos principal:

1. El usuario selecciona comenzar a jugar.
2. Si el usuario no ha iniciado la partida semanal aún, el sistema registra al usuario como usuario de la semana donde el próximo desafío será el 1.
3. El sistema despliega en pantalla el desafío correspondiente.
4. El sistema inicializa el tiempo del mismo y las demás variables que determinan el puntaje del mismo. Se actualiza el desafío actual y en caso de desafío por tiempo el tiempo de inicialización del mismo.
5. El usuario completa el desafío.
6. El sistema calcula los puntos obtenidos, para luego actualizar el puntaje y el ultimo desafio concluido del jugador.
7. El sistema despliega el puntaje obtenido del desafío y las opciones de seguir con el siguiente desafío o salir del juego.
8. El usuario selecciona salir del juego.
9. Fin de CU.

Flujos de eventos alternativos:

2.A. El usuario ya ha concluido los 10 desafíos semanales.

2.A.1. El sistema despliega un mensaje donde avisa al usuario que ya ha concluido su partida y el puntaje obtenido en la misma.

2.A.2. Fin de CU.

2.B. El usuario ha iniciado la partida pero no ha completado todos los desafíos.

2.B.1.A. El usuario ha iniciado un desafío que no ha concluido.

2.B.1.A.1. El sistema carga los datos del desafío ya inicializado.

2.B.1.A.2. El sistema despliega el desafío correspondiente.

2.B.1.A.3. Retorna al paso 5 del flujo normal.

2.B.1.B. El usuario no tiene desafíos inicializados.

2.B.1.B.1. El sistema despliega el desafío correspondiente.

2.B.1.B.2. Retorna al paso 4 del flujo normal.

5.A. El usuario abandona el desafío sin completarlo.

5.A.1 El sistema guardará el desafío como no completado.

5.A.2 Retorna al paso 8 del flujo normal.

7.A. El usuario ha completado los 10 desafíos.

7.A.1. El sistema despliega mensaje de partida concluida junto con el puntaje final con la única opción de salir del juego.

7.A.2. Retorna al paso 8 del flujo normal.

8.A. El usuario selecciona seguir con los desafíos.

8.A.1. Retorna al paso 3 del flujo normal.

Escenarios

Nombre de escenario	Flujo Inicial	Flujo alternativo	Flujo alternativo
E1- Iniciar Partida Semanal	1		
E2- Continuar Partida, Iniciar Próximo Desafío	1	2.B.	2.B.1.B
E3- Continuar Partida, Continuar Desafío	1	2.B.	2.B.1.A

Planilla de Condiciones

Escenario – Condición	Salida Esperada	Casos
1. E1 - El usuario no había iniciado la partida semanal	El sistema ingresa el usuario a la partida de la semana actual. El sistema muestra en pantalla el primer juego de la semana actual.	Jugar
2. E2- El usuario había iniciado la partida semanal y no había un desafío comenzado.	El sistema responde mostrando en pantalla el próximo desafío a completar de la partida semanal.	Jugar
3. E3- El usuario había iniciado la partida semanal y había un desafío comenzado.	El sistema carga los datos del desafío comenzado. El sistema muestra la pantalla correspondiente al desafío comenzado.	Jugar

4.2.3. Entidades

4.2.3.1 Usuario

Estados

- Logueado
- No logueado

4.2.3.2 Partida

Estados

- Iniciada
- No Iniciada

4.2.4. Ciclos de Funcionalidad

4.2.4.1. Ciclo de Juego

Casos de Uso y Entidades

Caso de Uso	Entidades/Estados
Iniciar Aplicación	Usuario No logueado
Iniciar Aplicación	Usuario Logueado
Jugar	Usuario Logueado Partida No Iniciada
Reanudar Partida	Usuario Logueado Partida Iniciada

4.2.5. Requerimientos No funcionales

4.2.5.1. Performance

Entorno

Se utilizará una conexión de celular lenta, en particular conexión de datos, para validar frente a la conexión más lenta con la que regularmente se cuenta.

Entrada	Salida esperada
Se realizan pruebas de loguearse correctamente con cuenta de Windows Live	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en validar los datos del usuario y realizar el login
Se realizan pruebas de loguearse correctamente con cuenta de Facebook	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en validar los datos del usuario y realizar el login
Windows Live, Probar loguearse con usuario y/o contraseña incorrectas	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en validar los datos del usuario y desplegar el mensaje de error
Facebook, Probar loguearse con usuario y/o contraseña incorrectas	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en validar los datos del usuario y desplegar el mensaje de error

Procedimiento de prueba

Se procederá a ejecutar la aplicación y generar los casos mencionados.
Se tendrá control del tiempo de respuesta.

4.2.6. Interacción en la Integración

En esta sección se detallan las pruebas de interacción que se establecieron en el Plan de Verificación de la Iteración.

4.2.6.1. Registro de Usuario utilizando Facebook

Entrada	Salida esperada
Se loguea un usuario que no se encontraba en el sistema usando su cuenta de Facebook.	Se registra el usuario en la base de datos.
Se loguea un usuario que se encontraba en el sistema usando su cuenta de Facebook.	Se verifica que no se registre el usuario en la Base de Datos (ya estaba) y que tampoco genere un error por intentar hacerlo y ya existir.

Procedimiento de prueba

Se realiza el login con una cuenta no ingresada en el Servidor y con una cuenta ya existente en el Servidor. Se valida que el registro en la Base sea el correcto.

4.2.6.2. Registro de Usuario utilizando Windows Live

Entrada	Salida esperada
Se loguea un usuario que no se encontraba en el sistema usando su cuenta de Windows Live.	Se registra el usuario en la base de datos.
Se loguea un usuario que se encontraba en el sistema usando su cuenta de Windows Live.	Se verifica que no se registre el usuario en la Base de Datos (ya estaba) y que tampoco genere un error por intentar hacerlo y ya existir.

Procedimiento de prueba

Se realiza el login con una cuenta no ingresada en el Servidor y con una cuenta ya existente en el Servidor. Se valida que el registro en la Base sea el correcto.

4.2.6.3. Ingresar a Partida Semanal

Entrada	Salida esperada
Se inicia la partida semanal	Se asocia al usuario a la partida de la semana.

Procedimiento de prueba

Un usuario logueado inicia la partida semanal, se valida que el usuario quede relacionado con la partida.

4.2.6.4. Transiciones de Pantallas

Entrada	Salida esperada
Realizar pruebas de transición por las pantallas.	Las pantallas se comportan como es esperado.

Procedimiento de prueba

Se realizan flujos por las pantallas.

4.2.6.5. Funcionamiento de Botones

Entrada	Salida esperada
Ejecutar los botones de las pantallas desarrolladas	Verificar el funcionamiento de los mismos.

Procedimiento de prueba

Ejecutar los botones y validar su comportamiento.

5. Procedimientos de prueba de Documentos

5.1. Documento de Alcance del Sistema

5.1.1. Completitud

Completitud de la documentación.

Procedimiento de prueba

Verificar que el documento contenga toda la información esperada y que la misma esté completa y contemple todas las decisiones que requerían resolución en esta instancia.

5.1.2. Correctitud

Correctitud de la información documentada.

Procedimiento de prueba

Verificar que lo documentado sea correcto y que sea consistente con la documentación de la que dependen las decisiones tomadas y la información documentada.

5.1.3. Entendibilidad

Entendibilidad de la información y decisiones tomadas en el documento.

Procedimiento de prueba

Verificar que la información presentada en el documento sea entendible.

5.2. Documento de Descripción de la Arquitectura

5.2.1. Completitud

Completitud de la documentación.

Procedimiento de prueba

Verificar que el documento contenga toda la información esperada y que la misma esté completa y contemple todas las decisiones que requerían resolución en esta instancia.

5.2.2. Correctitud

Correctitud de la información documentada.

Procedimiento de prueba

Verificar que lo documentado sea correcto y que sea consistente con la documentación de la que dependen las decisiones tomadas y la información documentada.

5.2.3. Entendibilidad

Entendibilidad de la información y decisiones tomadas en el documento.

Procedimiento de prueba

Verificar que la información presentada en el documento sea entendible.

5.3. Documento de Especificación de Requerimientos

5.3.1. Completitud

Completitud de la documentación.

Procedimiento de prueba

Verificar que el documento contenga toda la información esperada y que la misma esté completa y contemple todas las decisiones que requerían resolución en esta instancia.

5.3.2. Correctitud

Correctitud de la información documentada.

Procedimiento de prueba

Verificar que lo documentado sea correcto y que sea consistente con la documentación de la que dependen las decisiones tomadas y la información documentada.

5.3.3. Entendibilidad

Entendibilidad de la información y decisiones tomadas en el documento.

Procedimiento de prueba

Verificar que la información presentada en el documento sea entendible.

5.4. Documento de Modelo de Diseño

5.4.1. Completitud

Completitud de la documentación.

Procedimiento de prueba

Verificar que el documento contenga toda la información esperada y que la misma esté completa y contemple todas las decisiones que requerían resolución en esta instancia.

5.4.2. Correctitud

Correctitud de la información documentada.

Procedimiento de prueba

Verificar que lo documentado sea correcto y que sea consistente con la documentación de la que dependen las decisiones tomadas y la información documentada.

5.4.3. Entendibilidad

Entendibilidad de la información y decisiones tomadas en el documento.

Procedimiento de prueba

Verificar que la información presentada en el documento sea entendible.

5.5. Documento de Modelo de Datos

5.5.1. Completitud

Completitud de la documentación.

Procedimiento de prueba

Verificar que el documento contenga toda la información esperada y que la misma esté completa y contemple todas las decisiones que requerían resolución en esta instancia.

5.5.2. Correctitud

Correctitud de la información documentada.

Procedimiento de prueba

Verificar que lo documentado sea correcto y que sea consistente con la documentación de la que dependen las decisiones tomadas y la información documentada.

5.5.3. Entendibilidad

Entendibilidad de la información y decisiones tomadas en el documento.

Procedimiento de prueba

Verificar que la información presentada en el documento sea entendible.

5.6. Documento de Modelo de Casos de Uso

5.6.1. Completitud

Completitud de la documentación.

Procedimiento de prueba

Verificar que el documento contenga toda la información esperada y que la misma esté completa y contemple todas las decisiones que requerían resolución en esta instancia.

5.6.2. Correctitud

Correctitud de la información documentada.

Procedimiento de prueba

Verificar que lo documentado sea correcto y que sea consistente con la documentación de la que dependen las decisiones tomadas y la información documentada.

5.6.3. Entendibilidad

Entendibilidad de la información y decisiones tomadas en el documento.

Procedimiento de prueba

Verificar que la información presentada en el documento sea entendible.