

Challenge Accepted

Modelo de Casos de Prueba

Versión 1.3

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
09/10/2014	1.0	MCP - Verificación de Documentos.	Florencia Ruiz.
11/10/2014	1.1	MCP - Pruebas de Integración.	Federico Blumetto.
11/10/2014	1.2	MCP - Pruebas del Sistema.	Florencia Ruiz.
12/10/2014	1.3	MCP - Pruebas Unitarias	Ines Saint Martin

Responsable de verificación: Florencia Ruiz

Contenido

1. [Casos y procedimientos de Pruebas Unitarias](#)
 - 1.1. [Windows Phone / Android - Caso de Uso Invitar Amigos](#)
 - 1.1.1. [Requerimientos Funcionales](#)
 - 1.1.1.1. [Requerimiento Funcional: Invitar amigos](#)
 - 1.1.2. [Requerimientos No funcionales](#)
 - 1.2. [Windows Phone / Android - Caso de uso Laberinto](#)
 - 1.2.1. [Requerimientos Funcionales](#)
 - 1.2.1.1. [Requerimiento Funcional: Juego Laberinto](#)
 - 1.2.2. [Requerimientos No funcionales](#)
 - 1.3. [Windows Phone / Android - Caso de uso Búsqueda de código QR](#)
 - 1.3.1. [Requerimientos Funcionales](#)
 - 1.3.1.1. [Requerimiento Funcional: Juego Búsqueda de código QR](#)
 - 1.3.2. [Requerimientos No funcionales](#)
2. [Procedimientos de Pruebas de Integración](#)
3. [Casos y procedimientos de Pruebas de Integración](#)
 - 3.1. [Cliente Mobile - Windows Phone - Versión 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. [Transacciones de pantallas](#)
 - 3.2. [Cliente 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. [Transacciones de pantallas](#)
4. [Casos y procedimientos de Pruebas del Sistema](#)
 - 4.1. [Cliente Mobile - Android - Versión 2.0](#)
 - 4.1.1. [Requerimientos Funcionales](#)

- [4.1.1.1 Requerimiento Funcional Log Off](#)
 - [4.1.1.2. Requerimiento Funcional Cambiar Idioma](#)
 - [4.1.1.3. Requerimiento Funcional: Ver Ranking](#)
 - [4.1.1.4. Requerimiento Funcional:Desafío 6: Carrera](#)
 - [4.1.1.5. Requerimiento Funcional Reanudar Partida](#)
 - [4.1.2. Casos de Uso](#)
 - [4.1.2.1 Log Off](#)
 - [4.1.2.2 Cambiar Idioma](#)
 - [4.1.2.3 Ver Ranking](#)
 - [4.1.2.4 Desafío 6: Carrera](#)
 - [4.1.3. Entidades](#)
 - [4.1.3.1 Usuario](#)
 - [4.1.4. Ciclos de Funcionalidad](#)
 - [4.1.4.1 Ciclo de Juego](#)
 - [4.1.4.2 Cambiar de Idioma](#)
 - [4.1.4.3 Ver Ranking](#)
 - [4.1.5. Requerimientos No funcionales](#)
 - [4.1.5.1. Performance](#)
 - [4.1.5.2. Lenguaje](#)
 - [4.1.5.3. Puntuación independiente del día](#)
 - [4.1.6. Interacción en la Integración](#)
 - [4.1.6.1. Ingresar a Partida Semanal](#)
 - [4.1.6.2. Cumplir desafío carrera](#)
 - [4.1.6.3. Ver Ranking](#)
 - [4.1.6.4. Transiciones de Pantallas](#)
 - [4.1.6.5. Funcionamiento de Botones](#)
- [4.2. Cliente Mobile - Windows Phone - Versión 2.0](#)
 - [4.2.1. Requerimientos Funcionales](#)
 - [4.2.1.1 Requerimiento Funcional Log Off](#)
 - [4.2.1.2. Requerimiento Funcional Cambiar Idioma](#)
 - [4.2.1.3. Requerimiento Funcional: Ver Ranking](#)
 - [4.2.1.4. Requerimiento Funcional:Desafío 6: Carrera](#)
 - [4.2.1.5. Requerimiento Funcional Reanudar Partida](#)
 - [4.2.2. Casos de Uso](#)
 - [4.2.2.1 Log Off](#)
 - [4.2.2.2 Cambiar Idioma](#)
 - [4.2.2.3 Ver Ranking](#)
 - [4.2.2.4 Desafío 6: Carrera](#)
 - [4.2.3. Entidades](#)
 - [4.2.3.1 Usuario](#)
 - [4.2.4. Ciclos de Funcionalidad](#)
 - [4.2.4.1 Ciclo de Juego](#)
 - [4.2.4.2 Cambiar de Idioma](#)

- [4.2.4.3 Ver Ranking](#)
 - [4.2.5. Requerimientos No funcionales](#)
 - [4.2.5.1. Performance](#)
 - [4.2.5.2. Lenguaje](#)
 - [4.2.5.3. Puntuación independiente del día](#)
 - [4.2.6. Interacción en la Integración](#)
 - [4.2.6.1. Ingresar a Partida Semanal](#)
 - [4.2.6.2. Cumplir desafío carrera](#)
 - [4.2.6.3. Ver Ranking](#)
 - [4.2.6.4. Transiciones de Pantallas](#)
 - [4.2.6.5. Funcionamiento de Botones](#)
- [5. Procedimientos de prueba de Documentos](#)
 - [5.1. Documento de Modelo de Diseño](#)
 - [5.1.1. Completitud](#)
 - [5.1.2. Correctitud](#)
 - [5.1.3. Entendibilidad](#)
 - [5.2. Documento de Modelo de Diseño](#)
 - [5.2.1. Completitud](#)
 - [5.2.2. Correctitud](#)
 - [5.2.3. Entendibilidad](#)
 - [5.3. Documento de Descripción de la Arquitectura](#)
 - [5.3.1. Completitud](#)
 - [5.3.2. Correctitud](#)
 - [5.3.3. Entendibilidad](#)

1. Casos y procedimientos de Pruebas Unitarias

1.1. Windows Phone / Android - Caso de Uso Invitar Amigos

1.1.1. Requerimientos Funcionales

1.1.1.1. Requerimiento Funcional: Invitar amigos

Entrada	Salida esperada
Se invita un amigo a través de Facebook	A la persona invitada le llega la invitación de la aplicación.
Se invita un amigo a través de Windows Live	A la persona invitada le llega la invitación de la aplicación.

Procedimiento de prueba

Se probará la invitación de amigos a través de Facebook y de Windows Live.

1.1.2. Requerimientos No funcionales

Ninguno.

1.2. Windows Phone / Android - Caso de uso Laberinto

1.2.1. Requerimientos Funcionales

1.2.1.1. Requerimiento Funcional: Juego Laberinto

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

y completar el desafío	
Setear que la distancia corresponda a una "distancia mínima" dentro del espectro fijado por los implementadores y dos direcciones distintas 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 dos direcciones distintas 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 dos direcciones distintas 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 y los sentidos de la misma, 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

1.2.2. Requerimientos No funcionales

Ninguno.

1.3. Windows Phone / Android - Caso de uso Búsqueda de código QR

1.3.1. Requerimientos Funcionales

1.3.1.1. Requerimiento Funcional: Juego Búsqueda de código QR

Entrada	Salida esperada
----------------	------------------------

Escanear un código QR correcto en dos minutos	Se debe indicar que el desafío está completado y marcar la cantidad de puntos obtenidos.
Escanear cualquier otra imagen	Se debe indicar que el desafío no está completado y no se le deben sumar puntos al jugador.
Escanear un código QR correcto en más dos minutos	Se debe indicar que el desafío está completado y marcar la cantidad de puntos obtenidos. Verificar que la puntuación sea dependiente del tiempo del desafío

Procedimiento de prueba

Se sacará una foto a un código QR en diferentes tiempos. Además se le sacará foto a una imagen cualquiera y la aplicación debe indicar que la misma no es correcta.

1.3.2. 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 3.0

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	
Cliente Mobile - Windows Phone - Login a Facebook	1.0	
Cliente Mobile - Windows Phone - Login a Windows Live	1.0	
Cliente Mobile - Windows Phone - Pantalla Base Desafíos	1.0	
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	
Cliente Mobile - Windows Phone - Invitar Amigos	1.0	
Cliente Mobile - Windows Phone - Desafío 1: Laberinto	1.0	
Cliente Mobile - Windows Phone - Desafío 2: Buscar Código QR	1.0	

3.1.1. Requerimientos Funcionales

3.1.1.1. Requerimiento funcional: Invitar Amigos

Entrada	Salida esperada
Teniendo un usuario logueado con Windows Live, seleccionar invitar amigos.	Se muestran los amigos de la cuenta con la que se está logueado.
Teniendo un usuario logueado con Facebook, seleccionar invitar amigos.	Se muestran los amigos de la cuenta con la que se está logueado.
Teniendo un usuario logueado con Windows Live, se selecciona invitar amigo y luego el amigo al cual invitar.	Se envía la invitación a la cuenta seleccionada.
Teniendo un usuario logueado con Facebook, se selecciona invitar amigo y luego el amigo al cual invitar.	Se envía la invitación a la cuenta seleccionada.

Procedimiento de prueba

Con un usuario autenticado se entra a la pantalla principal y se selecciona Invitar amigos. Luego en la pantalla cargada por la aplicación se selecciona el amigo a invitar.

3.1.1.2. Requerimiento Funcional: Desafío 1- Laberinto

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

para luego jugar todos los desafíos hasta llegar al desafío Laberinto(ya que va a ser uno de los desafíos de la semana).

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 verificarán en las pruebas de integración, aquí lo único importante es verificar el cumplimiento del ciclo completo sin errores en la aplicación.

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

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 para luego jugar todos los desafíos hasta llegar al desafío del código QR (ya que va a ser uno de los desafíos de la semana).

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 verificarán en las pruebas de integración, aquí lo único importante es verificar el cumplimiento del ciclo completo sin errores en la aplicación.

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

Entrada	Salida esperada
Ejecutar ciclo completo de partida como se detalla en el procedimiento de prueba de Requerimiento Funcional: Desafío 1 Laberinto.	El ciclo debe poder completarse correctamente.
Ejecutar ciclo completo de partida como se detalla en el procedimiento de prueba de Requerimiento Funcional: Desafío 2 Buscar Código QR.	El ciclo debe poder completarse correctamente.

Procedimiento de prueba

Paralelamente con la verificación del ciclo completo al realizar las pruebas correspondientes al Desafío Laberinto y Desafío Buscar Código QR 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. Y que al avanzar por todos los desafíos se suman los puntos obtenidos en cada desafío.

3.1.3.2. 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 3.0

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

Componentes y/o subsistemas que lo integran

Componente o subsistema	Versión	Implementador
Servidor	2.0	
Cliente Mobile - Android - Login a Facebook	1.0	
Cliente Mobile - Android - Login a Windows Live	1.0	
Cliente Mobile - Android - Pantalla Base Desafíos	1.0	
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	
Cliente Mobile - Android - Invitar Amigos	1.0	
Cliente Mobile - Android - Desafío 1: Laberinto	1.0	
Cliente Mobile - Android - Desafío 2: Buscar Código QR	1.0	

3.2.1. Requerimientos Funcionales

3.2.1.1. Requerimiento funcional: Invitar Amigos

Entrada	Salida esperada
Teniendo un usuario logueado con Windows Live, seleccionar invitar amigos.	Se muestran los amigos de la cuenta con la que se está logueado.
Teniendo un usuario logueado con Facebook, seleccionar invitar amigos.	Se muestran los amigos de la cuenta con la que se está logueado.
Teniendo un usuario logueado con Windows Live, se selecciona invitar amigo y luego el amigo al cual invitar.	Se envía la invitación a la cuenta seleccionada.
Teniendo un usuario logueado con Facebook, se selecciona invitar amigo y luego el amigo al cual invitar.	Se envía la invitación a la cuenta seleccionada.

Procedimiento de prueba

Con un usuario autenticado se entra a la pantalla principal y se selecciona Invitar amigos. Luego en la pantalla cargada por la aplicación se selecciona el amigo a invitar.

3.2.1.2. Requerimiento Funcional: Desafío 1- Laberinto

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 para luego jugar todos los desafíos hasta llegar al desafío Laberinto(ya que va a ser uno de los desafíos de la semana).

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 verificarán en las pruebas de integración, aquí lo único importante es verificar el cumplimiento del ciclo completo sin errores en la aplicación.

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

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 para luego jugar todos los desafíos hasta llegar al desafío del código QR (ya que va a ser uno de los desafíos de la semana).

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 verificarán en las pruebas de integración, aquí lo único importante es verificar el cumplimiento del ciclo completo sin errores en la aplicación.

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

Entrada	Salida esperada
Ejecutar ciclo completo de partida como se detalla en el procedimiento de prueba de Requerimiento Funcional: Desafío 1 Laberinto.	El ciclo debe poder completarse correctamente.
Ejecutar ciclo completo de partida como se detalla en el procedimiento de prueba de Requerimiento Funcional: Desafío 2 Buscar Código QR.	El ciclo debe poder completarse correctamente.

Procedimiento de prueba

Paralelamente con la verificación del ciclo completo al realizar las pruebas correspondientes al Desafío Laberinto y Desafío Buscar Código QR 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. Y que al avanzar por todos los desafíos se suman los puntos obtenidos en cada desafío.

3.2.3.2. 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 - Android - Versión 2.0

Subsistemas que lo integran

Subsistema	Versión	Implementador
Servidor	2.0	Servidor
Cliente Mobile - Android - Login a Facebook	1.0	Cliente Mobile - Android - Login a Facebook
Cliente Mobile - Android - Login a Windows Live	1.0	Cliente Mobile - Android - Login a Windows Live
Cliente Mobile - Android - Pantalla Base Desafíos	1.0	Cliente Mobile - Android - Pantalla Base Desafíos
Cliente Mobile - Android - Log Off	1.0	Cliente Mobile - Android - Log Off
Cliente Mobile - Android - Ver Ranking	1.0	Cliente Mobile - Android - Ver Ranking
Cliente Mobile - Android - Cambiar Idioma	1.0	Cliente Mobile - Android - Cambiar Idioma
Cliente Mobile - Android - Desafío 6: Carrera	1.0	Cliente Mobile - Android - Desafío 6: Carrera

4.1.1. Requerimientos Funcionales

4.1.1.1 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.

4.1.1.2. Requerimiento Funcional Cambiar Idioma

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

4.1.1.3. 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.

4.1.1.4. 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.

4.1.1.5. 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.

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 Log Off

Este caso de uso comienza cuando el usuario desea desloguearse de la aplicación. El usuario selecciona la opción Cerrar Sesión y se cierra la sesión del usuario. El caso de uso finaliza cuando el sistema retorna a la pantalla inicial.

Flujo de eventos principal:

1. El usuario selecciona Cerrar Sesión en la barra de Herramientas.
3. El sistema cierra la sesión del usuario.

5. El sistema muestra la pantalla inicial
6. Fin CU.

Escenarios

Nombre de escenario	Flujo Inicial	Flujo alternativo	Flujo alternativo
E1- Log Off	1		

Planilla de Condiciones

Escenario– Condición	Salida Esperada	Casos
E1 Usuario Logueado	Se cierra la sesión del usuario logueado.	Log Off

4.1.2.2 Cambiar Idioma

Este caso de uso comienza cuando el usuario desea cambiar el idioma de la aplicación. El usuario selecciona la opción Cambiar Idioma y a continuación una pantalla muestra las dos opciones de idioma, Inglés y Español. El usuario selecciona el idioma deseado y confirma su selección. El caso de uso finaliza cuando el sistema cambia su configuración de idioma por el seleccionado por el usuario.

Flujo de eventos principal:

1. El usuario selecciona Cambiar Idioma en la barra de Herramientas.
2. El sistema despliega en pantalla las opciones de idioma (Inglés y Español).
3. El usuario selecciona uno de las opciones y confirma la selección.
4. El sistema cambia la configuración de idioma por la opción seleccionada.
5. El sistema muestra la pantalla principal
6. Fin CU.

Escenarios

Nombre de escenario	Flujo Inicial	Flujo alternativo	Flujo alternativo
E1- Cambiar Idioma	1		

Planilla de Condiciones

Escenario– Condición	Salida Esperada	Casos
E1 - Lenguaje original Inglés	Se cambia el idioma a Español	Cambiar Idioma
E1 - Lenguaje original Español	Se cambia el idioma a Inglés	Cambiar Idioma

4.1.2.3 Ver Ranking

Este caso de uso muestra al usuario el puntaje de los mejores jugadores y el propio en la semana.

Flujo de eventos principal:

1. El usuario selecciona ver Ranking en la barra de Herramientas.
2. El sistema despliega la pantalla de Ranking donde se puede ver los puntajes de los 10 mejores jugadores. Además se muestra un botón con el cual el usuario puede ver su posición.
3. Fin CU.

Flujos de eventos alternativos:

- 2.A. El usuario desea ver su posición.
- 2.A.1. El sistema despliega la pantalla de Ranking donde solo se puede ver los puntajes de los 10 mejores jugadores en la semana.
- 2.A.2. El usuario seleccione Mi Posición.
- 2.A.3. El sistema muestra en pantalla el puntaje parcial del usuario y de los dos usuarios inmediatamente superiores e inmediatamente inferiores al mismo.
- 2.A.2 Fin CU.

Escenarios

Nombre de escenario	Flujo Inicial	Flujo alternativo	Flujo alternativo
E1- Ver Ranking 10 Mejores	1		
E2- Ver mi posición	1	2.A	

Planilla de Condiciones

Escenario– Condición	Salida Esperada	Casos
E1 - Hay menos de 10 usuarios que iniciaron la semana.	Se muestran todos los puntajes en la pantalla principal.	Ver Ranking
E1 - Hay más de 10 usuarios que iniciaron la semana.	Se muestran solo los 10 mejores puntajes en la pantalla principal.	Ver Ranking
E2 - El usuario tiene el mejor puntaje	Al ver mi posición se muestra el usuario y los dos puntajes inferiores.	Ver Ranking
E2 - El usuario tiene el peor puntaje	Al ver mi posición se muestra el usuario y los dos puntajes superiores.	Ver Ranking
E2 - El usuario tiene una persona con puntaje peor y por lo menos 2 con puntaje mejor.	Al ver mi posición se muestra el usuario, los dos puntajes superiores y un puntaje inferior.	Ver Ranking
E2 - El usuario tiene una persona con puntaje mejor y por lo menos 2 con puntaje peor.	Al ver mi posición se muestra el usuario, los dos puntajes inferior y un puntaje superior.	Ver Ranking
E2 - El usuario tiene por lo menos dos usuarios con puntajes mayores y por lo menos 2 con puntaje peor.	Al ver mi posición se muestra el usuario, los dos puntajes inferior y los dos puntajes superiores.	Ver Ranking

4.1.2.4 Desafío 6: Carrera

Este caso de uso comienza cuando un usuario comenzó una jugada o retomó una jugada que se había comenzado previamente y el próximo desafío a completar es el desafío "Carrera". El sistema le solicita al usuario que se desplace desde su posición por una cantidad definida de metros. El usuario se mueve hasta que el sistema detecta que cumplió lo solicitado, entonces el sistema le informa al usuario que cumplió el desafío. Se calculan los puntos en función al tiempo que le tomó al usuario cumplir el desafío.

Flujo de eventos principal:

1. El sistema le solicita al usuario que se desplace una cantidad definida de metros desde la posición en la que se encuentra.
2. El usuario se mueve con su celular la distancia solicitada.
3. El sistema detecta que el usuario se movió la distancia solicitada en la dirección solicitada y le informa que cumplió el desafío.
4. El sistema calcula los puntos obtenidos y se los informa al usuario.
5. Fin CU.

Flujos de eventos alternativos:

- 2.A. El usuario abandona el juego sin terminar de cumplir el desafío.
 - 2.A.1. El sistema guarda el tiempo de inicio del desafío y la cantidad de metros que restan por recorrer.
 - 2.A.2. Fin CU.

Escenarios

Nombre de escenario	Flujo Inicial	Flujo alternativo	Flujo alternativo
E1- Carrera	1		
E2- Carrera Abandonada	1	2.A.	

Planilla de Condiciones

Escenario- Condición	Salida Esperada	Casos
E1 El usuario cumple el desafío.	Se muestran los puntos obtenidos y se termina la partida semanal	Carrera
E2 El usuario cierra la aplicación sin terminar el desafío.	Se guardan los datos necesario para poder continuar el desafío.	Carrera
E2 El usuario cierra la aplicación sin terminar el desafío. La vuelve a abrir y lo cumple.	Se puede continuar la jugada de desafío. Se muestran los puntos obtenidos y se termina la partida semanal.	Carrera

E2 El usuario comienza el desafío. Cierra la aplicación y la vuelve a abrir. Realiza log off y luego login con otra cuenta.	No se ha iniciado partida semanal	Carrera
E2 El usuario comienza el desafío. Cierra la aplicación y la vuelve a abrir. Realiza log off y luego login con otra cuenta. El otro usuario cumple el desafío y realiza log off. Vuelve a loguearse el usuario inicial.	Se puede continuar la jugada del desafío como la habia dejado el usuario inicial. Se muestran los puntos obtenidos y se termina la partida semanal.	Carrera

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

Ciclo 1:

Caso de Uso	Entidades/Estados
Iniciar Aplicación	Usuario No logueado

Loguearse	Usuario Logueado Partida No Iniciada
Jugar	Usuario Logueado Partida Iniciada
Log Off	Usuario No logueado

Ciclo 2:

Caso de Uso	Entidades/Estados
Iniciar Aplicación	Usuario Logueado
Jugar	Usuario Logueado Partida Iniciada
Cerrar Aplicación	Usuario Logueado Partida Iniciada
Continuar Jugada	Usuario Logueado Partida Iniciada
Log Off	Usuario No logueado

4.1.4.2 Cambiar de Idioma

Casos de Uso y Entidades

Ciclo 1:

Caso de Uso	Entidades/Estados
Iniciar Aplicación	Usuario No logueado
Loguearse	Usuario Logueado Partida No Iniciada
Cambiar Idioma	Idioma Inglés Idioma Español
Log Off	Usuario No logueado

4.1.4.3 Ver Ranking

Casos de Uso y Entidades

Ciclo 1:

Caso de Uso	Entidades/Estados
Iniciar Aplicación	Usuario No logueado
Loguearse	Usuario Logueado Partida No Iniciada
Consultar Ranking	Usuario Logueado Partida No Iniciada
Log Off	Usuario No logueado

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
Ver Ranking	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en traer el Ranking del servidor y mostrarlo
Cambiar Idioma	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en recargar la aplicación y visualizar las etiquetas en el nuevo idioma.
Log Off	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en cerrar la sesión y mostrar la pantalla de logueo.

Carrera	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en mostrar la pantalla del juego.
Carrera	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en detectar que se cumplió el desafío, calcular los puntos, enviar los datos al servidor y en mostrar la pantalla de finalización de partida.

Procedimiento de prueba

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

4.1.5.2. Lenguaje

Entorno

Se tiene la aplicación iniciada y el usuario logueado

Entrada	Salida esperada
Cambiar Idioma - Inglés a Español	Se muestran las etiquetas en Español
Cambiar Idioma - Español a Inglés	Se muestran las etiquetas en Inglés

Procedimiento de prueba

Se procederá a ejecutar la aplicación y generar los casos mencionados. Se probará moviendo por las pantallas para validar que el cambio de idioma se respeta en todas.

4.1.5.3. Puntuación independiente del día

Entorno

Se tiene la aplicación iniciada y el usuario logueado

Procedimiento de prueba

Se probará ejecutando la aplicación en distintos días y resolviendo el desafío en tiempos similares. Validar que el día no tiene impacto en los puntos obtenidos.

4.1.6. Interacción en la Integración

4.1.6.1. 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.

4.1.6.2. Cumplir desafío carrera

Entrada	Salida esperada
Se inicia la partida semanal y se cumple el desafío.	Se actualizan los puntos del jugador en el servidor.

Procedimiento de prueba

Un usuario logueado inicia la partida semanal, este usuario cumple el desafío. Se valida que los puntos sean actualizados en el servidor.

4.1.6.3. Ver Ranking

Entrada	Salida esperada
Se inicia la partida semanal y se cumple el desafío.	Se actualizan los puntos del jugador en el servidor.
Se inicia sesion en otro dispositivo con otro usuario y se consulta el ranking.	Se visualiza el puntaje obtenido por el usuario inicial.

Procedimiento de prueba

Un usuario logueado inicia la partida semanal, este usuario cumple el desafío. Se valida que los puntos sean actualizados en el servidor. Se inicia la aplicación en otro dispositivo y se autentica otro usuario. Se consulta el ranking y se visualizan los puntos obtenidos por el primer usuario inicial.

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 - Windows Phone - Versión 2.0

Subsistemas que lo integran

Subsistema	Versión	Implementador
Servidor	2.0	Servidor
Cliente Mobile - Windows Phone - Login a Facebook	1.0	Cliente Mobile - Android - Login a Facebook
Cliente Mobile - Windows Phone - Login a Windows Live	1.0	Cliente Mobile - Android - Login a Windows Live
Cliente Mobile - Windows Phone - Pantalla Base Desafíos	1.0	Cliente Mobile - Android - Pantalla Base Desafíos
Cliente Mobile - Windows Phone - Log Off	1.0	Cliente Mobile - Android - Log Off

Cliente Mobile - Windows Phone - Ver Ranking	1.0	Cliente Mobile - Android - Ver Ranking
Cliente Mobile - Windows Phone - Cambiar Idioma	1.0	Cliente Mobile - Android - Cambiar Idioma
Cliente Mobile - Windows Phone - Desafío 6: Carrera	1.0	Cliente Mobile - Android - Desafío 6: Carrera

4.2.1. Requerimientos Funcionales

4.2.1.1 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.

4.2.1.2. Requerimiento Funcional Cambiar Idioma

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

4.2.1.3. 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.

4.2.1.4. 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.

4.2.1.5. 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.

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 Log Off

Este caso de uso comienza cuando el usuario desea desloguearse de la aplicación. El usuario selecciona la opción Cerrar Sesión y se cierra la sesión del usuario. El caso de uso finaliza cuando el sistema retorna a la pantalla inicial.

Flujo de eventos principal:

1. El usuario selecciona Cerrar Sesión en la barra de Herramientas.
3. El sistema cierra la sesión del usuario.
5. El sistema muestra la pantalla inicial
6. Fin CU.

Escenarios

Nombre de escenario	Flujo Inicial	Flujo alternativo	Flujo alternativo
E1- Log Off	1		

Planilla de Condiciones

Escenario– Condición	Salida Esperada	Casos
E1 Usuario Logueado	Se cierra la sesión del usuario logueado.	Log Off

4.2.2.2 Cambiar Idioma

Este caso de uso comienza cuando el usuario desea cambiar el idioma de la aplicación. El usuario selecciona la opción Cambiar Idioma y a continuación una pantalla muestra las dos opciones de idioma, Inglés y Español. El usuario selecciona el idioma deseado y confirma su selección. El caso de uso finaliza cuando el sistema cambia su configuración de idioma por el seleccionado por el usuario.

Flujo de eventos principal:

1. El usuario selecciona Cambiar Idioma en la barra de Herramientas.
2. El sistema despliega en pantalla las opciones de idioma (Inglés y Español).
3. El usuario selecciona uno de las opciones y confirma la selección.

4. El sistema cambia la configuración de idioma por la opción seleccionada.
5. El sistema muestra la pantalla principal
6. Fin CU.

Escenarios

Nombre de escenario	Flujo Inicial	Flujo alternativo	Flujo alternativo
E1- Cambiar Idioma	1		

Planilla de Condiciones

Escenario- Condición	Salida Esperada	Casos
E1 - Lenguaje original Inglés	Se cambia el idioma a Español	Cambiar Idioma
E1 - Lenguaje original Español	Se cambia el idioma a Inglés	Cambiar Idioma

4.2.2.3 Ver Ranking

Este caso de uso muestra al usuario el puntaje de los mejores jugadores y el propio en la semana.

Flujo de eventos principal:

1. El usuario selecciona ver Ranking en la barra de Herramientas.
2. El sistema despliega la pantalla de Ranking donde se puede ver los puntajes de los 10 mejores jugadores. Además se muestra un boton con el cual el usuario puede ver su posición.
3. Fin CU.

Flujos de eventos alternativos:

- 2.A. El usuario desea ver su posición.
 - 2.A.1. El sistema despliega la pantalla de Ranking donde solo se puede ver los puntajes de los 10 mejores jugadores en la semana.
 - 2.A.2. El usuario seleccione Mi Posición.
 - 2.A.3. El sistema muestra en pantalla el puntaje parcial del usuario y de los dos usuarios inmediatamente superiores e inmediatamente inferiores al mismo.
 - 2.A.2 Fin CU.

Escenarios

Nombre de escenario	Flujo Inicial	Flujo alternativo	Flujo alternativo
E1- Ver Ranking Mejores 10	1		
E2- Ver mi posición	1	2.A	

Planilla de Condiciones

Escenario- Condición	Salida Esperada	Casos
E1 - Hay menos de 10 usuarios que iniciaron la semana.	Se muestran todos los puntajes en la pantalla principal.	Ver Ranking
E1 - Hay más de 10 usuarios que iniciaron la semana.	Se muestran solo los 10 mejores puntajes en la pantalla principal.	Ver Ranking
E2 - El usuario tiene el mejor puntaje	Al ver mi posición se muestra el usuario y los dos puntajes inferiores.	Ver Ranking
E2 - El usuario tiene el peor puntaje	Al ver mi posición se muestra el usuario y los dos puntajes superiores.	Ver Ranking
E2 - El usuario tiene una persona con puntaje peor y por lo menos 2 con puntaje mejor.	Al ver mi posición se muestra el usuario, los dos puntajes superiores y un puntaje inferior.	Ver Ranking
E2 - El usuario tiene una persona con puntaje mejor y por lo menos 2 con puntaje peor.	Al ver mi posición se muestra el usuario, los dos puntajes inferior y un puntaje superior.	Ver Ranking

E2 - El usuario tiene por lo menos dos usuarios con puntajes mayores y por lo menos 2 con puntaje peor.	Al ver mi posición se muestra el usuario, los dos puntajes inferior y los dos puntajes superiores.	Ver Ranking
---	--	-------------

4.2.2.4 Desafío 6: Carrera

Este caso de uso comienza cuando un usuario comenzó una jugada o retomó una jugada que se había comenzado previamente y el próximo desafío a completar es el desafío "Carrera". El sistema le solicita al usuario que se desplace desde su posición por una cantidad definida de metros. El usuario se mueve hasta que el sistema detecta que cumplió lo solicitado, entonces el sistema le informa al usuario que cumplió el desafío. Se calculan los puntos en función al tiempo que le tomó al usuario cumplir el desafío.

Flujo de eventos principal:

1. El sistema le solicita al usuario que se desplace una cantidad definida de metros desde la posición en la que se encuentra.
2. El usuario se mueve con su celular la distancia solicitada.
3. El sistema detecta que el usuario se movió la distancia solicitada en la dirección solicitada y le informa que cumplió el desafío.
4. El sistema calcula los puntos obtenidos y se los informa al usuario.
5. Fin CU.

Flujos de eventos alternativos:

- 2.A. El usuario abandona el juego sin terminar de cumplir el desafío.
 - 2.A.1. El sistema guarda el tiempo de inicio del desafío y la cantidad de metros que restan por recorrer.
 - 2.A.2. Fin CU.

Escenarios

Nombre de escenario	Flujo Inicial	Flujo alternativo	Flujo alternativo
E1- Carrera	1		
E2- Carrera Abandonada	1	2.A.	

Planilla de Condiciones

Escenario– Condición	Salida Esperada	Casos
E1 El usuario cumple el desafío.	Se muestran los puntos obtenidos y se termina la partida semanal	Carrera
E2 El usuario cierra la aplicación sin terminar el desafío.	Se guardan los datos necesario para poder continuar el desafío.	Carrera
E2 El usuario cierra la aplicación sin terminar el desafío. La vuelve a abrir y lo cumple.	Se puede continuar la jugada del desafío. Se muestran los puntos obtenidos y se termina la partida semanal.	Carrera
E2 El usuario comienza el desafío. Cierra la aplicación y la vuelve a abrir. Realiza log off y luego login con otra cuenta.	No se ha iniciado partida semanal	Carrera
E2 El usuario comienza el desafío. Cierra la aplicación y la vuelve a abrir. Realiza log off y luego login con otra cuenta. El otro usuario cumple el desafío y realiza log off. Vuelve a loguearse el usuario inicial.	Se puede continuar la jugada del desafío como la habia dejado el usuario inicial. Se muestran los puntos obtenidos y se termina la partida semanal.	Carrera

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

Ciclo 1:

Caso de Uso	Entidades/Estados
Iniciar Aplicación	Usuario No logueado
Loguearse	Usuario Logueado Partida No Iniciada
Jugar	Usuario Logueado Partida Iniciada
Log Off	Usuario No logueado

Ciclo 2:

Caso de Uso	Entidades/Estados
Iniciar Aplicación	Usuario Logueado
Jugar	Usuario Logueado Partida Iniciada
Cerrar Aplicación	Usuario Logueado Partida Iniciada
Continuar Jugada	Usuario Logueado Partida Iniciada
Log Off	Usuario No logueado

4.2.4.2 Cambiar de Idioma

Casos de Uso y Entidades

Ciclo 1:

Caso de Uso	Entidades/Estados
Iniciar Aplicación	Usuario No logueado
Loguearse	Usuario Logueado Partida No Iniciada
Cambiar Idioma	Idioma Inglés Idioma Español
Log Off	Usuario No logueado

4.2.4.3 Ver Ranking

Casos de Uso y Entidades

Ciclo 1:

Caso de Uso	Entidades/Estados
Iniciar Aplicación	Usuario No logueado
Loguearse	Usuario Logueado Partida No Iniciada
Consultar Ranking	Usuario Logueado Partida No Iniciada
Log Off	Usuario No logueado

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
Ver Ranking	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en traer el Ranking del servidor y mostrarlo

Cambiar Idioma	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en recargar la aplicación y visualizar las etiquetas en el nuevo idioma.
Log Off	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en cerrar la sesión y mostrar la pantalla de logueo.
Carrera	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en mostrar la pantalla del juego.
Carrera	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en detectar que se cumplió el desafío, calcular los puntos, enviar los datos al servidor y en mostrar la pantalla de finalización de partida.

Procedimiento de prueba

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

4.2.5.2. Lenguaje

Entorno

Se tiene la aplicación iniciada y el usuario logueado

Entrada	Salida esperada
Cambiar Idioma - Inglés a Español	Se muestran las etiquetas en Español
Cambiar Idioma - Español a Inglés	Se muestran las etiquetas en Inglés

Procedimiento de prueba

Se procederá a ejecutar la aplicación y generar los casos mencionados.

Se probará moviendo por las pantallas para validar que el cambio de idioma se respeta en todas.

4.2.5.3. Puntuación independiente del día

Entorno

Se tiene la aplicación iniciada y el usuario logueado

Procedimiento de prueba

Se probará ejecutando la aplicación en distintos días y resolviendo el desafío en tiempos similares. Validar que el día no tiene impacto en los puntos obtenidos.

4.2.6. Interacción en la Integración

4.2.6.1. 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.

4.2.6.2. Cumplir desafío carrera

Entrada	Salida esperada
Se inicia la partida semanal y se cumple el desafío.	Se actualizan los puntos del jugador en el servidor.

Procedimiento de prueba

Un usuario logueado inicia la partida semanal, este usuario cumple el desafío. Se valida que los puntos sean actualizados en el servidor.

4.2.6.3. Ver Ranking

Entrada	Salida esperada
Se inicia la partida semanal y se cumple el desafío.	Se actualizan los puntos del jugador en el servidor.

Se inicia sesion en otro dispositivo con otro usuario y se consulta el ranking.	Se visualiza el puntaje obtenido por el usuario inicial.
---	--

Procedimiento de prueba

Un usuario logueado inicia la partida semanal, este usuario cumple el desafío. Se valida que los puntos sean actualizados en el servidor. Se inicia la aplicación en otro dispositivo y se autentica otro usuario. Se consulta el ranking y se visualizan los puntos obtenidos por el primer usuario inicial.

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 Modelo de Diseño

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 Modelo de Diseño

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 Descripción de la Arquitectura**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.