

Challenge Accepted

Modelo de Casos de Prueba

Versión 1.4

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
06/11/2014	1.0	Creación Documento	Florencia Ruiz
07/11/2014	1.2	Modelado de Casos de Prueba del Sistema	Florencia Ruiz
08/11/2014	1.3	Modelado de Casos de Prueba del Sistema	Florencia Ruiz
09/11/2014	1.4	Revisión de SQA.	Federico Blumetto

Responsable de verificación: Florencia Ruiz

Contenido

- [1. Casos y procedimientos de Pruebas Unitarias](#)
- [2. Procedimientos de Pruebas de Integración](#)
- [3. Casos y procedimientos de Pruebas de Integración](#)
- [4. Casos y procedimientos de Pruebas del Sistema](#)
 - [4.1. Cliente Mobile - Android - Versión 4.0](#)
 - [4.1.1. Requerimientos Funcionales](#)
 - [4.1.1.1. Requerimiento Funcional: Desafío 3: Orientar teléfono](#)
 - [4.1.1.2. Requerimiento Funcional: Desafío 4: Veo Veo](#)
 - [4.1.1.3. Requerimiento Funcional: Desafío 5: Simón](#)
 - [4.1.1.4. Requerimiento Funcional: Desafío 7: Reto Música](#)
 - [4.1.2. Casos de Uso](#)
 - [4.1.2.1. Desafío 3: Orientar teléfono](#)
 - [4.1.2.2. Desafío 4: Veo Veo](#)
 - [4.1.2.3. Desafío 5: Simón](#)
 - [4.1.2.4. Desafío 7: Reto Música](#)
 - [4.1.3. Entidades](#)
 - [4.1.3.1. Usuario](#)
 - [4.1.3.2. Partida](#)
 - [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](#)
 - [4.1.4.4. Invitar Amigo](#)
 - [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](#)
 - [4.1.6.6. Cumplir desafío Laberinto](#)
 - [4.1.6.7. Cumplir desafío Búsqueda de código QR](#)
 - [4.1.6.8. Cumplir desafío Orientar teléfono](#)
 - [4.1.6.9. Cumplir desafío Veo Veo](#)
 - [4.1.6.10. Cumplir desafío Simón](#)
 - [4.1.6.11. Cumplir desafío Reto Música](#)
 - [4.2. Cliente Mobile - Windows Phone - Versión 2.0](#)
 - [4.2.1. Requerimientos Funcionales](#)
 - [4.2.1.1. Requerimiento Funcional: Desafío 3: Orientar teléfono](#)

- [4.2.1.2. Requerimiento Funcional: Desafío 4: Veo Veo](#)
 - [4.2.1.3. Requerimiento Funcional: Desafío 5: Simón](#)
 - [4.2.1.4. Requerimiento Funcional: Desafío 7: Reto Música](#)
 - [4.2.2. Casos de Uso](#)
 - [4.2.2.1. Desafío 3: Orientar teléfono](#)
 - [4.2.2.2. Desafío 4: Veo Veo](#)
 - [4.2.2.3. Desafío 5: Simón](#)
 - [4.2.2.4. Desafío 7: Reto Música](#)
 - [4.2.3. Entidades](#)
 - [4.2.3.1. Usuario](#)
 - [4.2.3.2. Partida](#)
 - [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](#)
 - [4.2.4.4. Invitar Amigo](#)
 - [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](#)
 - [4.2.6.6. Cumplir desafío Laberinto](#)
 - [4.2.6.7. Cumplir desafío Búsqueda de código QR](#)
 - [4.2.6.8. Cumplir desafío Orientar teléfono](#)
 - [4.2.6.9. Cumplir desafío Veo Veo](#)
 - [4.2.6.10. Cumplir desafío Simón](#)
 - [4.2.6.11. Cumplir desafío Reto Música](#)
- [5. Procedimientos de prueba de Documentos](#)

1. Casos y procedimientos de Pruebas Unitarias

No quedan pruebas unitarias a ejecutar en esta iteración ya que no se implementara nada nuevo.

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

No quedan pruebas de integración a ejecutar en esta iteración ya que no se implementara nada nuevo y por lo tanto no habrá integración.

4. Casos y procedimientos de Pruebas del Sistema

4.1. Cliente Mobile - Android - Versión 4.0

Subsistemas que lo integran

Subsistema	Versión	Implementador
Servidor	3.0	
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 Búsqueda de código QR	1.0	
Cliente Mobile - Android - Desafío 4 Veo Veo	1.0	

Cliente Mobile - Android - Desafío 3 Orientar teléfono	1.0	
Cliente Mobile - Android - Desafío 5 Simón	1.0	
Cliente Mobile - Android - Desafío 7 Reto Música	1.0	

4.1.1. Requerimientos Funcionales

4.1.1.1. Requerimiento Funcional: Desafío 3: Orientar teléfono

Se despliega una imagen en la pantalla en una orientación aleatoria y el jugador deberá posicionar el teléfono para que la imagen se vea de forma correcta.

Para completar el desafío se deben hacer coincidir 5 imágenes.

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

4.1.1.2. Requerimiento Funcional: Desafío 4: Veo Veo

Al comenzar el desafío el sistema mostrará una imagen al usuario con un personaje escondido en ella y una pista para que el usuario adivine de quien se trata. El usuario debería señalar con el dedo la posición en la imagen donde se encuentra el personaje. Si el usuario señala el lugar correcto en la pantalla se dará el desafío como completado, si es incorrecto se le enviará una señal de que no ha encontrado al personaje. El usuario puede pedir nuevas pistas para encontrar el personaje, las mismas pueden ser sobre el personaje o también en la imagen enfocando la region donde se esconde el personaje.

El puntaje se obtiene en función del tiempo que tarda el usuario en encontrar el personaje, la cantidad de pistas que preciso en resolverlo y la cantidad de errores que cometió antes de señalar el lugar correcto donde se encuentra el personaje.

4.1.1.3. Requerimiento Funcional: Desafío 5: Simón

Con la misma modalidad del clásico juego "Simón", se mostrará un círculo dividido en cuatro colores, luego el sistema reproducirá una secuencia de colores en la pantalla, comenzando de un color y aumentando de a uno los colores a reproducir. Para que se de el desafío como completado el usuario deberá intentar repetir las diez primeras secuencias. Si el usuario falla en reproducir alguna de estas 10 secuencias, deberá comenzar una nueva secuencia de colores de a un color. El puntaje se calculará según el tiempo que demore en completarse el desafío y además se dará puntos extras por cada reproducción que haga el usuario por arriba de las 10 primeras secuencias

4.1.1.4. Requerimiento Funcional: Desafío 7: Reto Música

El desafío consiste en que el sistema reproduce un segmento de la canción y el usuario debe seleccionar la opción que corresponde a la canción que escucho entre opciones brindadas por el sistema.

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. Desafío 3: Orientar teléfono

El próximo desafío a completar es el desafío "Orientar teléfono". El usuario debe mover el teléfono para que una imagen esté en la orientación original. Se deberá realizar esto correctamente para 5 imágenes para lograr cumplir el objetivo. Se calculará el puntaje en función del tiempo que le tome cumplir el desafío.

Flujo de eventos principal

1. El sistema setea en 0 la cantidad de imagenes que han sido posicionadas correctamente.
2. El usuario cambia la orientación del teléfono.
3. El sistema detecta que el usuario ha posicionado el telefono de forma tal que la imagen queda nuevamente en la orientación correcta.
4. El sistema suma uno a la cantidad de imagenes posicionadas correctamente y la cantidad es menor a 5.
5. Se retorna al paso 2 del flujo normal.

Flujos de eventos alternativos:

- 3.A. El usuario abandona el juego sin terminar de cumplir el desafío.
 - 3.A.1 El sistema guarda la cantidad de imagenes que se han posicionado correctamente y el tiempo de inicio del desafío.
 - 3.A.2. Fin CU.
- 4.A. El sistema suma uno a la cantidad de imagenes posicionadas correctamente y la cantidad es 5.
 - 4.A.1. El sistema informa al usuario que cumplió el desafío, calcula la cantidad de puntos obtenidos en base al tiempo y se lo informa al usuario
 - 4.A.2. Fin CU.

Escenarios:

Nombre de escenario	Flujo Inicial	Flujo alternativo	Flujo alternativo
E1- Desafío 3: Orientar teléfono Completado	1	4A	
E2- Desafío 3: Orientar teléfono Abandonado	1	2A	

Planilla de Condiciones:

Escenario – Condición	Salida Esperada	Casos
E1 - El usuario termina de cumplir el desafío.	Se le informa al usuario que culminó el desafío.	Desafío 3: Orientar teléfono
E1 - El usuario comienza a jugar el desafío y bloquea el teléfono en el medio.	El juego continúa mientras el teléfono está bloqueado.	Desafío 3: Orientar teléfono
E2 - El usuario cierra la aplicación en la mitad del desafío.	Al volver a iniciar la aplicación puede continuar el desafío.	Desafío 3: Orientar teléfono
E2 - El usuario presiona el boton atrás en el desafío.	Al volver a jugar se puede continuar el desafío.	Desafío 3: Orientar teléfono

4.1.2.2. Desafío 4: Veo Veo

El proximo desafio a completar es el desafío "Veo Veo". El sistema mostrará una imagen al usuario con un personaje en ella y le brindará información al usuario para que deduzca de que personaje se habla. El usuario seleccionará un personaje tocando la pantalla. El usuario podrá solicitar pistas. Los puntos obtenido dependerá del tiempo que le lleve al usuario encontrar el personaje, ademas de la cantidad de pistas y errores.

Flujo de eventos principal

1. El sistema muestra la imagen y la información del personaje a encontrar.
2. El usuario toca la pantalla.

3. El sistema detecta que se seleccionó el personaje correcto y le informa al usuario que cumplió el desafío.
4. El sistema calcula el puntaje obtenido y se lo 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 la cantidad de errores cometidos, las pistas ya solicitadas y el tiempo de inicio del desafío.
 - 2.A.2. Fin CU.

- 2.B. El usuario solicita una pista.
 - 2.B.1. El sistema muestra la información que describe el personaje incluyendo la nueva pista.
 - 2.B.2. El sistema incrementa en una la cantidad de pistas solicitadas.
 - 2.B.3. Se retorna al paso 2 del flujo normal.

- 3.A. El sistema detecta que no se seleccionó el personaje correcto y se le informa al usuario que no cumplió el desafío.
 - 3.A.1. El sistema incrementa en uno la cantidad de errores.
 - 3.A.2. se retorna al paso 2 del flujo normal.

Escenarios:

Nombre de escenario	Flujo Inicial	Flujo alternativo	Flujo alternativo
E1- Desafío 4: Veo Veo Completado sin pistas y sin error	1		
E2- Desafío 4: Veo Veo Abandonado	1	2A	
E3- Desafío 4: Veo Veo Completado con pistas y sin error	1	2B	
E4- Desafío 4: Veo Veo Completado sin pistas pero con error	1	3A	
E5- Desafío 4: Veo Veo Completado con pistas y con error	1	2B	3A

Planilla de Condiciones:

Escenario – Condición	Salida Esperada	Casos
E1 - El usuario termina de cumplir el desafío.	Se le informa al usuario que culminó el desafío.	Desafío 4: Veo Veo
E1 - El usuario comienza a jugar el desafío y bloquea el teléfono en el medio.	El juego continúa mientras el teléfono está bloqueado.	Desafío 4: Veo Veo
E2 - El usuario cierra la aplicación en la mitad del desafío.	Al volver a iniciar la aplicación puede continuar el desafío.	Desafío 4: Veo Veo
E2 - El usuario presiona el boton atrás en el desafío.	Al volver a jugar se puede continuar el desafío.	Desafío 4: Veo Veo
E3 - El usuario completa el desafío solicitando pistas y sin cometer error.	Se le informa al usuario que culminó el desafío. Se consideran la pistas para el puntaje.	Desafío 4: Veo Veo
E4 - El usuario completa el desafío sin solicitar pistas pero cometiendo errores.	Se le informa al usuario que culminó el desafío. Se consideran los errores para el puntaje.	Desafío 4: Veo Veo
E5 - El usuario completa el desafío solicitando pistas y cometiendo errores.	Se le informa al usuario que culminó el desafío. Se consideran las pistas y los errores para el puntaje.	Desafío 4: Veo Veo

4.1.2.3. Desafío 5: Simón

El próximo desafío a completar es el desafío "Simón dice". El sistema muestra una secuencia a la que se le suma un color más cada vez que el usuario la reproduce correctamente. El usuario debe llegar a reproducir al menos la secuencia de 10 colores para cumplir el desafío. El puntaje se calcula con el tiempo que le tomó al usuario cumplir el desafío y la cantidad de colores que se le agreguen a la secuencia después de 10 le suma puntos. Si el usuario comete un error antes de llegar a 10 se debe comenzar nuevamente con uno.

Flujo de eventos principal

1. El sistema setea la cantidad de colores logrados en la secuencia en 1.

2. El sistema muestra una secuencia de colores del largo de la cantidad de colores logrados.
3. El usuario reproduce la secuencia.
4. El sistema detecta que la secuencia ingresada por el usuario es correcta, incrementa en uno la cantidad de colores logrados.
5. Se retorna al paso 2 del flujo normal.

Flujos de eventos alternativos:

- 3.A. El usuario abandona el juego sin terminar de cumplir el desafío.
3.A.1. Fin CU.

- 4.A. El sistema detecta que el usuario ingresó una secuencia incorrecta y la cantidad de colores logrados es mayor a 10.
4.A.1. El sistema le informa al usuario que cumplió el desafío.
4.A.2. El sistema calcula los puntos obtenidos.
4.A.3. Fin CU.

- 4.B. El sistema detecta que el usuario ingresó una secuencia incorrecta y la cantidad de colores logrados es menor o igual a 10.
4.B.1. El sistema le informa al usuario que no cumplió el desafío.
4.B.2. Se retorna al paso 1 del flujo normal.

Escenarios:

Nombre de escenario	Flujo Inicial	Flujo alternativo	Flujo alternativo
E1- Desafío 5: Simón Completado	1	4A	
E2- Desafío 5: Simón Abandonado	1	3A	
E3- Desafío 5: Simón Perdido	1	4B	

Planilla de Condiciones:

Escenario – Condición	Salida Esperada	Casos
E1 - El usuario ingresa una secuencia incorrecta luego	Se le informa al usuario que culminó el desafío.	Desafío 5: Simón

de haber ingresado 10 correctas.		
E1 - El usuario ingresa una secuencia incorrecta luego de haber ingresado más 10 correctas.	Se le informa al usuario que culminó el desafío.	Desafío 5: Simón
E1 - El usuario ingresa 10 secuencias correctas y bloquea el telefono.	Se le informa al usuario que culminó el desafío.	Desafío 5: Simón
E1 - El usuario ingresa más de 10 secuencias correctas y bloquea el telefono.	Se le informa al usuario que culminó el desafío.	Desafío 5: Simón
E1 - El usuario ingresa 10 secuencias correctas y cierra la aplicación.	El desafío se da por pasado.	Desafío 5: Simón
E1 - El usuario ingresa más de 10 secuencias correctas y cierra la aplicación.	El desafío se da por pasado.	Desafío 5: Simón
E1 - El usuario ingresa 10 secuencias correctas y presiona el boton atrás.	El desafío se da por pasado.	Desafío 5: Simón
E1 - El usuario ingresa más de 10 secuencias correctas y presiona el boton atrás.	El desafío se da por pasado.	Desafío 5: Simón
E2 - El usuario cierra la aplicación antes de haber ingresado 10 secuencias correctas.	Al volver a iniciar la aplicación puede comenzar el desafío.	Desafío 5: Simón
E2 - El usuario presiona el boton atrás en el desafío antes de haber ingresado 10 secuencias correctas.	Al volver a jugar se puede comenzar el desafío.	Desafío 5: Simón
E3 - El usuario ingresa una secuencia incorrecta antes de haber ingresado 10 correctas.	Se le informa al usuario que no culminó el desafío. Al volver a jugar se puede comenzar el desafío.	Desafío 5: Simón

4.1.2.4. Desafío 7: Reto Música

El proximo desafio a completar es el desafío "Reto Música". El sistema reproducirá una canción y mostrará opciones de información sobre la canción que fue reproducida. Para cumplir el desafío el usuario debe seleccionar la opción correcta. Los puntos se calculan dependiendo de la cantidad de intentos que le requiere seleccionar la información correcta.

Flujo de eventos principal

1. El sistema reproduce una canción.
2. El sistema muestra opciones de información referente a la canción que fue reproducida.
3. El usuario selecciona una de las opciones mostradas.
4. El sistema valida que es la opción correcta.
5. Fin CU.

Flujos de eventos alternativos:

- 3.A. El usuario abandona el juego sin terminar de cumplir el desafío.
 - 3.A.1. Fin CU.
- 4.A. El sistema detecta que la opción ingresada no era el correcta.
 - 4.A.1. Se retorna al paso 1 del flujo normal.

Escenarios:

Nombre de escenario	Flujo Inicial	Flujo alternativo	Flujo alternativo
E1- Desafío 7: Reto Música Completado	1		
E2- Desafío 7: Reto Música Abandonado	1	3A	
E3- Desafío 7: Reto Música Perdido	1	4A	

Planilla de Condiciones:

Escenario – Condición	Salida Esperada	Casos
E1 - El usuario termina de cumplir el desafío.	Se le informa al usuario que culminó el desafío.	Desafío 7: Reto Música

E1 - El usuario comienza a jugar el desafío y bloquea el teléfono en el medio.	El juego continúa mientras el teléfono está bloqueado. Luego de desbloquear se permite seguir jugando.	Desafío 7: Reto Música
E2 - El usuario cierra la aplicación en la mitad del desafío.	Al volver a iniciar la aplicación puede continuar el desafío.	Desafío 7: Reto Música
E2 - El usuario presiona el boton atrás en el desafío.	Al volver a jugar se puede continuar el desafío.	Desafío 7: Reto Música
E3 - El usuario se equivoca de opción.	Se le informa al usuario que no culminó el desafío. Puede volver a intentarlo.	Desafío 7: Reto Música

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

4.1.4.4. Invitar Amigo

Casos de Uso y Entidades

Ciclo 1:

Caso de Uso	Entidades/Estados
Iniciar Aplicación	Usuario No logueado
Loguearse	Usuario Logueado Partida No Iniciada
Invitar Amigo	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
Desafío 3: Orientar teléfono	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en mostrar la pantalla del desafío.

Desafío 3: Orientar teléfono	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en detectar que se colocó el telefono en la posición correcta, tampoco debe tomar más de 3 segundos en calcular los puntos, enviar los datos al servidor y en mostrar la pantalla de finalización del desafío.
Desafío 4: Veo Veo	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en mostrar la pantalla del juego.
Desafío 4: Veo Veo	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en detectar que se selecciono el objeto correcto, calcular los puntos, enviar los datos al servidor y en mostrar la pantalla de finalización de partida.
Desafío 5: Simón	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en mostrar la pantalla del juego.
Desafío 5: Simón	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en detectar que se ingreso la secuencia correcta, calcular los puntos, enviar los datos al servidor y en mostrar la pantalla de finalización de partida.
Desafío 7: Reto Música	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en mostrar la pantalla del juego.
Desafío 7: Reto Música	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en detectar que se seleccionó la opción correcta, 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. Se realizara mayor enfoque en las pantallas nuevas.

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.

4.1.6.6. Cumplir desafío Laberinto

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.

4.1.6.7. Cumplir desafío Búsqueda de código QR

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.

4.1.6.8. Cumplir desafío Orientar teléfono

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.

4.1.6.9. Cumplir desafío Veo Veo

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.

4.1.6.10. Cumplir desafío Simón

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.

4.1.6.11. Cumplir desafío Reto Música

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. Cliente Mobile - Windows Phone - Versión 2.0

Subsistemas que lo integran

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-Búsqueda de código QR	1.0	
Cliente Mobile - Windows Phone - Desafío 4 Veo Veo	1.0	
Cliente Mobile - Windows Phone - Desafío 3 Orientar teléfono	1.0	
Cliente Mobile - Windows Phone - Desafío 5 Simón	1.0	
Cliente Mobile - Windows Phone - Desafío 7 Reto Música	1.0	

4.2.1. Requerimientos Funcionales

4.2.1.1. Requerimiento Funcional: Desafío 3: Orientar teléfono

Se despliega una imagen en la pantalla en una orientación aleatoria y el jugador deberá posicionar el teléfono para que la imagen se vea de forma correcta. Para completar el desafío se deben hacer coincidir 5 imágenes. El puntaje se calculará en base al tiempo que se demore en completar el desafío.

4.2.1.2. Requerimiento Funcional: Desafío 4: Veo Veo

Al comenzar el desafío el sistema mostrará una imagen al usuario con un personaje escondido en ella y una pista para que el usuario adivine de quien se trata. El usuario debería señalar con el dedo la posición en la imagen donde se encuentra el personaje. Si el usuario señala el lugar correcto en la pantalla se dará el desafío como completado, si es incorrecto se le enviará una señal de que no ha encontrado al personaje. El usuario puede pedir nuevas pistas para

encontrar el personaje, las mismas pueden ser sobre el personaje o también en la imagen enfocando la region donde se esconde el personaje.

El puntaje se obtiene en función del tiempo que tarda el usuario en encontrar el personaje, la cantidad de pistas que preciso en resolverlo y la cantidad de errores que cometi6 antes de señalar el lugar correcto donde se encuentra el personaje.

4.2.1.3. Requerimiento Funcional: Desafío 5: Sim6n

Con la misma modalidad del cl6sico juego "Sim6n", se mostrar6 un c6rculo dividido en cuatro colores, luego el sistema reproducir6 una secuencia de colores en la pantalla, comenzando de un color y aumentando de a uno los colores a reproducir. Para que se de el desaf6o como completado el usuario deber6 intentar repetir las diez primeras secuencias. Si el usuario falla en reproducir alguna de estas 10 secuencias, deber6 comenzar una nueva secuencia de colores de a un color. El puntaje se calcular6 seg6n el tiempo que demore en completarse el desaf6o y adem6s se dar6 puntos extras por cada reproducci6n que haga el usuario por arriba de las 10 primeras secuencias

4.2.1.4. Requerimiento Funcional: Desafío 7: Reto M6sica

El desaf6o consiste en que el sistema reproduce un segmento de la canci6n y el usuario debe seleccionar la opci6n que corresponde a la canci6n que escucho entre opciones brindadas por el sistema.

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 Verificaci6n de la Iteraci6n.

4.2.2.1. Desafío 3: Orientar tel6fono

El pr6ximo desaf6o a completar es el desaf6o "Orientar tel6fono". El usuario debe mover el tel6fono para que una imagen est6 en la orientaci6n original. Se deber6 realizar esto correctamente para 5 im6genes para lograr cumplir el objetivo. Se calculara el puntaje en funci6n del tiempo que le tome cumplir el desaf6o.

Flujo de eventos principal

1. El sistema setea en 0 la cantidad de imagenes que han sido posicionadas correctamente.
2. El usuario cambia la orientaci6n del tel6fono.
3. El sistema detecta que el usuario ha posicionado el telefono de forma tal que la imagen queda nuevamente en la orientaci6n correcta.
4. El sistema suma uno a la cantidad de imagenes posicionadas correctamente y la cantidad es menor a 5.

5. Se retorna al paso 2 del flujo normal.

Flujos de eventos alternativos:

3.A. El usuario abandona el juego sin terminar de cumplir el desafío.

3.A.1 El sistema guarda la cantidad de imagenes que se han posicionado correctamente y el tiempo de inicio del desafío.

3.A.2. Fin CU.

4.A. El sistema suma uno a la cantidad de imagenes posicionadas correctamente y la cantidad es 5.

4.A.1. El sistema informa al usuario que cumplió el desafío, calcula la cantidad de puntos obtenidos en base al tiempo y se lo informa al usuario

4.A.2. Fin CU.

Escenarios:

Nombre de escenario	Flujo Inicial	Flujo alternativo	Flujo alternativo
E1- Desafío 3: Orientar teléfono Completado	1	4A	
E2- Desafío 3: Orientar teléfono Abandonado	1	2A	

Planilla de Condiciones:

Escenario – Condición	Salida Esperada	Casos
E1 - El usuario termina de cumplir el desafío.	Se le informa al usuario que culminó el desafío.	Desafío 3: Orientar teléfono
E1 - El usuario comienza a jugar el desafío y bloquea el teléfono en el medio.	El juego continúa mientras el teléfono está bloqueado.	Desafío 3: Orientar teléfono
E2 - El usuario cierra la aplicación en la mitad del desafío.	Al volver a iniciar la aplicación puede continuar el desafío.	Desafío 3: Orientar teléfono

E2 - El usuario presiona el boton atrás en el desafío.	Al volver a jugar se puede continuar el desafío.	Desafío 3: Orientar teléfono
--	--	---------------------------------

4.2.2.2. Desafío 4: Veo Veo

El proximo desafio a completar es el desafío "Veo Veo". El sistema mostrará una imagen al usuario con un personaje en ella y le brindará información al usuario para que deduzca de que personaje se habla. El usuario seleccionará un personaje tocando la pantalla. El usuario podrá solicitar pistas. Los puntos obtenido dependerá del tiempo que le lleve al usuario encontrar el personaje, ademas de la cantidad de pistas y errores.

Flujo de eventos principal

1. El sistema muestra la imagen y la información del personaje a encontrar.
2. El usuario toca la pantalla.
3. El sistema detecta que se seleccionó el personaje correcto y le informa al usuario que cumplió el desafío.
4. El sistema calcula el puntaje obtenido y se lo 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 la cantidad de errores cometidos, las pistas ya solicitadas y el tiempo de inicio del desafío.
 - 2.A.2. Fin CU.
- 2.B. El usuario solicita una pista.
 - 2.B.1. El sistema muestra la información que describe el personaje incluyendo la nueva pista.
 - 2.B.2. El sistema incrementa en una la cantidad de pistas solicitadas.
 - 2.B.3. Se retorna al paso 2 del flujo normal.
- 3.A. El sistema detecta que no se seleccionó el personaje correcto y se le informa al usuario que no cumplio el desafio.
 - 3.A.1. El sistema incrementa en uno la cantidad de errores.
 - 3.A.2. se retorna al paso 2 del flujo normal.

Escenarios:

Nombre de escenario	Flujo Inicial	Flujo alternativo	Flujo alternativo
---------------------	---------------	-------------------	-------------------

E1- Desafío 4: Veo Veo Completado sin pistas y sin error	1		
E2- Desafío 4: Veo Veo Abandonado	1	2A	
E3- Desafío 4: Veo Veo Completado con pistas y sin error	1	2B	
E4- Desafío 4: Veo Veo Completado sin pistas pero con error	1	3A	
E5- Desafío 4: Veo Veo Completado con pistas y con error	1	2B	3A

Planilla de Condiciones:

Escenario – Condición	Salida Esperada	Casos
E1 - El usuario termina de cumplir el desafío.	Se le informa al usuario que culminó el desafío.	Desafío 4: Veo Veo
E1 - El usuario comienza a jugar el desafío y bloquea el teléfono en el medio.	El juego continúa mientras el teléfono está bloqueado.	Desafío 4: Veo Veo
E2 - El usuario cierra la aplicación en la mitad del desafío.	Al volver a iniciar la aplicación puede continuar el desafío.	Desafío 4: Veo Veo
E2 - El usuario presiona el boton atrás en el desafío.	Al volver a jugar se puede continuar el desafío.	Desafío 4: Veo Veo
E3 - El usuario completa el desafío solicitando pistas y sin cometer error.	Se le informa al usuario que culminó el desafío. Se consideran la pistas para el puntaje.	Desafío 4: Veo Veo
E4 - El usuario completa el desafío sin solicitar pistas pero cometiendo errores.	Se le informa al usuario que culminó el desafío. Se consideran los errores para el puntaje.	Desafío 4: Veo Veo

E5 - El usuario completa el desafío solicitando pistas y cometiendo errores.	Se le informa al usuario que culminó el desafío. Se consideran las pistas y los errores para el puntaje.	Desafío 4: Veo Veo
--	--	--------------------

4.2.2.3. Desafío 5: Simón

El próximo desafío a completar es el desafío "Simón dice". El sistema muestra una secuencia a la que se le suma un color más cada vez que el usuario la reproduce correctamente. El usuario debe llegar a reproducir al menos la secuencia de 10 colores para cumplir el desafío. El puntaje se calcula con el tiempo que le tomó al usuario cumplir el desafío y la cantidad de colores que se le agreguen a la secuencia después de 10 le suma puntos. Si el usuario comete un error antes de llegar a 10 se debe comenzar nuevamente con uno.

Flujo de eventos principal

1. El sistema setea la cantidad de colores logrados en la secuencia en 1.
2. El sistema muestra una secuencia de colores del largo de la cantidad de colores logrados.
3. El usuario reproduce la secuencia.
4. El sistema detecta que la secuencia ingresada por el usuario es correcta, incrementa en uno la cantidad de colores logrados.
5. Se retorna al paso 2 del flujo normal.

Flujos de eventos alternativos:

3.A. El usuario abandona el juego sin terminar de cumplir el desafío.

3.A.1. Fin CU.

4.A. El sistema detecta que el usuario ingresó una secuencia incorrecta y la cantidad de colores logrados es mayor a 10.

4.A.1. El sistema le informa al usuario que cumplió el desafío.

4.A.2. El sistema calcula los puntos obtenidos.

4.A.3. Fin CU.

4.B. El sistema detecta que el usuario ingresó una secuencia incorrecta y la cantidad de colores logrados es menor o igual a 10.

4.B.1. El sistema le informa al usuario que no cumplió el desafío.

4.B.2. Se retorna al paso 1 del flujo normal.

Escenarios:

Nombre de escenario	Flujo Inicial	Flujo alternativo	Flujo alternativo
E1- Desafío 5: Simón Completado	1	4A	
E2- Desafío 5: Simón Abandonado	1	3A	
E3- Desafío 5: Simón Perdido	1	4B	

Planilla de Condiciones:

Escenario – Condición	Salida Esperada	Casos
E1 - El usuario ingresa una secuencia incorrecta luego de haber ingresado 10 correctas.	Se le informa al usuario que culminó el desafío.	Desafío 5: Simón
E1 - El usuario ingresa una secuencia incorrecta luego de haber ingresado más 10 correctas.	Se le informa al usuario que culminó el desafío.	Desafío 5: Simón
E1 - El usuario ingresa 10 secuencias correctas y bloquea el telefono.	Se le informa al usuario que culminó el desafío.	Desafío 5: Simón
E1 - El usuario ingresa más de 10 secuencias correctas y bloquea el telefono.	Se le informa al usuario que culminó el desafío.	Desafío 5: Simón
E1 - El usuario ingresa 10 secuencias correctas y cierra la aplicación.	El desafío se da por pasado.	Desafío 5: Simón
E1 - El usuario ingresa más de 10 secuencias correctas y cierra la aplicación.	El desafío se da por pasado.	Desafío 5: Simón
E1 - El usuario ingresa 10 secuencias correctas y presiona el boton atrás.	El desafío se da por pasado.	Desafío 5: Simón

E1 - El usuario ingresa más de 10 secuencias correctas y presiona el boton atrás.	El desafío se da por pasado.	Desafío 5: Simón
E2 - El usuario cierra la aplicación antes de haber ingresado 10 secuencias correctas.	Al volver a iniciar la aplicación puede comenzar el desafío.	Desafío 5: Simón
E2 - El usuario presiona el boton atrás en el desafío antes de haber ingresado 10 secuencias correctas.	Al volver a jugar se puede comenzar el desafío.	Desafío 5: Simón
E3 - El usuario ingresa una secuencia incorrecta antes de haber ingresado 10 correctas.	Se le informa al usuario que no culminó el desafío. Al volver a jugar se puede comenzar el desafío.	Desafío 5: Simón

4.2.2.4. Desafío 7: Reto Música

El proximo desafio a completar es el desafío "Reto Música". El sistema reproducirá una canción y mostrará opciones de información sobre la canción que fue reproducida. Para cumplir el desafío el usuario debe seleccionar la opción correcta. Los puntos se calculan dependiendo de la cantidad de intentos que le requiere seleccionar la información correcta.

Flujo de eventos principal

1. El sistema reproduce una canción.
2. El sistema muestra opciones de información referente a la canción que fue reproducida.
3. El usuario selecciona una de las opciones mostradas.
4. El sistema valida que es la opción correcta.
5. Fin CU.

Flujos de eventos alternativos:

- 3.A. El usuario abandona el juego sin terminar de cumplir el desafío.
 - 3.A.1. Fin CU.
- 4.A. El sistema detecta que la opción ingresada no era el correcta.
 - 4.A.1. Se retorna al paso 1 del flujo normal.

Escenarios:

Nombre de escenario	Flujo Inicial	Flujo alternativo	Flujo alternativo
E1- Desafío 7: Reto Música Completado	1		
E2- Desafío 7: Reto Música Abandonado	1	3A	
E3- Desafío 7: Reto Música Perdido	1	4A	

Planilla de Condiciones:

Escenario – Condición	Salida Esperada	Casos
E1 - El usuario termina de cumplir el desafío.	Se le informa al usuario que culminó el desafío.	Desafío 7: Reto Música
E1 - El usuario comienza a jugar el desafío y bloquea el teléfono en el medio.	El juego continúa mientras el teléfono está bloqueado. Luego de desbloquear se permite seguir jugando.	Desafío 7: Reto Música
E2 - El usuario cierra la aplicación en la mitad del desafío.	Al volver a iniciar la aplicación puede continuar el desafío.	Desafío 7: Reto Música
E2 - El usuario presiona el boton atrás en el desafío.	Al volver a jugar se puede continuar el desafío.	Desafío 7: Reto Música
E3 - El usuario se equivoca de opción.	Se le informa al usuario que no culminó el desafío. Puede volver a intentarlo.	Desafío 7: Reto Música

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

4.2.4.4. Invitar Amigo

Casos de Uso y Entidades

Ciclo 1:

Caso de Uso	Entidades/Estados
Iniciar Aplicación	Usuario No logueado
Loguearse	Usuario Logueado Partida No Iniciada
Invitar Amigo	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
Desafío 3: Orientar teléfono	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en mostrar la pantalla del desafío.
Desafío 3: Orientar teléfono	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en detectar que se colocó el telefono en la posición correcta, tampoco debe tomar más de 3 segundos en calcular los puntos, enviar los datos al servidor y en mostrar la pantalla de finalización del desafío.
Desafío 4: Veo Veo	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en mostrar la pantalla del juego.
Desafío 4: Veo Veo	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en detectar que se selecciono el objeto correcto, calcular los puntos, enviar los datos al servidor y en mostrar la pantalla de finalización de partida.
Desafío 5: Simón	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en mostrar la pantalla del juego.
Desafío 5: Simón	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en detectar que se ingreso la secuencia correcta, calcular los puntos, enviar los datos al servidor

	y en mostrar la pantalla de finalización de partida.
Desafío 7: Reto Música	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en mostrar la pantalla del juego.
Desafío 7: Reto Música	Se espera que la aplicación no tome más de 3 segundos en detectar que se seleccionó la opción correcta, 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. Se realizara mayor enfoque en las pantallas nuevas.

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 sesión 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.

4.2.6.6. Cumplir desafío Laberinto

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.

4.2.6.7. Cumplir desafío Búsqueda de código QR

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.

4.2.6.8. Cumplir desafío Orientar teléfono

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.

4.2.6.9. Cumplir desafío Veo Veo

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.

4.2.6.10. Cumplir desafío Simón

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.

4.2.6.11. Cumplir desafío Reto Música

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.

5. Procedimientos de prueba de Documentos

No se realizará verificación de Documentos.