

# Challenge Accepted

## Modelo de Casos de Prueba

### Versión 1.2

#### Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
13/09/2014	1.0	Primera versión del documento.	Gonzalo Sintas.
14/09/2014	1.1	Modificaciones.	Gonzalo Sintas.
14/09/2014	1.2	Revision de SQA.	Federico Blumetto.

**Responsable de verificación:** Gonzalo Sintas

## Contenido

1. [Casos y procedimientos de Pruebas Unitarias](#)
  - 1.1. [Servidor - Registro de Usuario - Versión 1.0](#)
    - 1.1.1. [Requerimientos Funcionales](#)
      - 1.1.1.1. [Alta de Usuario a Base de Datos](#)
    - 1.1.2. [Requerimientos No funcionales](#)
  - 1.2. [Servidor - Alta de Usuario en Partida - Versión 1.0](#)
    - 1.2.1. [Requerimientos Funcionales](#)
      - 1.2.1.1. [Registro de Usuario en Partida a Base de Datos](#)
    - 1.2.2. [Requerimientos No funcionales](#)
  - 1.3. [Cliente Mobile - Windows Phone - Login a Facebook - Versión 1.0](#)
    - 1.3.1. [Requerimientos Funcionales](#)
      - 1.3.1.1. [Caso de Uso Registro Usuario](#)
    - 1.3.2. [Requerimientos No funcionales](#)
  - 1.4. [Cliente Mobile - Windows Phone - Login a Windows Live - Versión 1.0](#)
    - 1.4.1. [Requerimientos Funcionales](#)
      - 1.4.1.1. [Caso de Uso Registro Usuario](#)
    - 1.4.2. [Requerimientos No funcionales](#)
  - 1.5. [Cliente Mobile - Windows Phone - Juego Carrera - Versión 1.0](#)
    - 1.5.1. [Requerimientos Funcionales](#)
      - 1.5.1.1. [Caso de Uso Desafío 8: Carrera](#)
    - 1.5.2. [Requerimientos No funcionales](#)
  - 1.6. [Cliente Mobile - Android - Login a Facebook - Versión 1.0](#)
    - 1.6.1. [Requerimientos Funcionales](#)
      - 1.6.1.1. [Caso de Uso Registro Usuario](#)
    - 1.6.2. [Requerimientos No funcionales](#)
  - 1.7. [Cliente Mobile - Android - Login a Windows Live - Versión 1.0](#)
    - 1.7.1. [Requerimientos Funcionales](#)
      - 1.7.1.1. [Caso de Uso Registro Usuario](#)
    - 1.7.2. [Requerimientos No funcionales](#)
  - 1.8. [Cliente Mobile - Windows Phone - Juego Carrera - Versión 1.0](#)
    - 1.8.1. [Requerimientos Funcionales](#)
      - 1.8.1.1. [Caso de Uso Desafío 8: Carrera](#)
    - 1.8.2. [Requerimientos No funcionales](#)
2. [Procedimientos de Pruebas de Integración](#)
3. [Casos y procedimientos de Pruebas de Integración](#)
  - 3.1. [Cliente Mobile - Windows Phone - Versión 1.0](#)
    - 3.1.1. [Requerimientos Funcionales](#)
      - 3.1.1.1. [Caso de Uso Registro Usuario](#)
      - 3.1.1.2. [Caso de Uso Jugar](#)
      - 3.1.1.3. [Caso de Uso Retomar Partida](#)
      - 3.1.1.4. [Caso de Uso Desafío 8: Carrera](#)

- [3.1.2. Requerimientos No funcionales](#)
    - [3.1.3. Interacción en la Integración](#)
      - [3.1.3.1. Registro de Usuario en el Servidor al momento del Login](#)
      - [3.1.3.2. Registro de usuario en la partida semanal](#)
      - [3.1.3.2. Transacciones de pantallas](#)
  - [3.2. Cliente Mobile - Android - Versión 1.0](#)
    - [3.2.1. Requerimientos Funcionales](#)
      - [3.2.1.1. Caso de Uso Registro Usuario](#)
      - [3.2.1.2. Caso de Uso Jugar](#)
      - [3.2.1.3. Caso de Uso Retomar Partida](#)
      - [3.2.1.4. Caso de Uso Desafío 8: Carrera](#)
    - [3.2.2. Requerimientos No funcionales](#)
    - [3.2.3. Interacción en la Integración](#)
      - [3.2.3.1. Registro de Usuario en el Servidor al momento del Login](#)
      - [3.2.3.2. Registro de usuario en la partida semanal](#)
      - [3.2.3.2. Transacciones de pantallas](#)
- [4. Casos y procedimientos de Pruebas del Sistema](#)
- [5. Procedimientos de prueba de Documentos](#)
  - [5.1. Documento de Descripción de la Arquitectura](#)
    - [5.1.1. Completitud](#)
    - [5.1.2. Correctitud](#)
    - [5.1.3. Entendibilidad](#)
  - [5.2. Documento de Especificación de Requerimientos](#)
    - [5.2.1. Completitud](#)
    - [5.2.2. Correctitud](#)
    - [5.2.3. Entendibilidad](#)
  - [5.3. Documento de Modelo de Casos de Uso](#)
    - [5.3.1. Completitud](#)
    - [5.3.2. Correctitud](#)
    - [5.3.3. Entendibilidad](#)

# 1. Casos y procedimientos de Pruebas Unitarias

## 1.1. Servidor - Registro de Usuario - Versión 1.0

Implementador: Joaquín Gatica.

### 1.1.1. Requerimientos Funcionales

#### 1.1.1.1. Alta de Usuario a Base de Datos

Entrada	Salida esperada
Datos de Usuario correctos	Los Usuarios deberán ser dados de alta correctamente en la Base de Datos.
Datos de Usuario Incorrectos (usuarios ya existentes en la base de datos)	Deberá retornar un error al ya existir el usuario.

#### **Procedimiento de prueba**

Se darán de alta diversos usuarios con todos los datos necesarios y se verificará que sean añadidos correctamente a la Base de Datos. Para los casos donde se fuerza la aparición de error se esperará que el mismo esté contemplado.

### 1.1.2. Requerimientos No funcionales

Ninguno

## 1.2. Servidor - Alta de Usuario en Partida - Versión 1.0

Implementador: Joaquín Gatica

### 1.2.1. Requerimientos Funcionales

#### 1.2.1.1. Registro de Usuario en Partida a Base de Datos

Entrada	Salida esperada
Usuarios existentes en la base de datos y que puedan darse de alta en la partida semanal (que no estén ya registrados).	Se deberá registrar al usuario ingresado en la partida semanal en curso.
Usuarios existentes en la base de datos que no puedan darse de alta en la partida semanal (que ya estén registrados en la misma).	Se deberá devolver un mensaje de error al no poder dar de alta al usuario en la partida.
Usuarios no registrados en la base de datos	Se deberá devolver un mensaje de error al no existir el usuario en la base de datos.

#### Procedimiento de prueba

Se hará el registro de diversos usuarios de los tres tipos anteriormente detallados, verificando que la salida resultante sea la correcta.

### 1.2.2. Requerimientos No funcionales

Ninguno

### **1.3. Cliente Mobile - Windows Phone - Login a Facebook - Versión 1.0**

Implementador: Pablo Da Silva.

#### **1.3.1. Requerimientos Funcionales**

##### 1.3.1.1. Requerimiento Registro Usuario

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Usuario de Facebook con datos correctos.	Deberá realizar el Login con Facebook correctamente
Usuario de Facebook con contraseña incorrecta.	Deberá retornar un mensaje de Error de Login.
Usuario inexistente en Facebook.	Deberá retornar un mensaje de Error de Login.

#### **Procedimiento de prueba**

Se probará el login con Facebook, tanto con usuarios correctos como con usuarios que deberían retornar error, verificando que el comportamiento de lo desarrollado coincida con el del caso de uso Registro de Usuario.

#### **1.3.2. Requerimientos No funcionales**

Ninguno

## **1.4. Cliente Mobile - Windows Phone - Login a Windows Live - Versión 1.0**

Implementador: Leticia Vaz.

### **1.4.1. Requerimientos Funcionales**

#### 1.4.1.1. Requerimiento Registro Usuario

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Usuario de Windows Live con datos correctos.	Deberá realizar el Login con Facebook correctamente
Usuario de Windows Live con contraseña incorrecta.	Deberá retornar un mensaje de Error de Login.
Usuario inexistente en Windows Live .	Deberá retornar un mensaje de Error de Login.

#### **Procedimiento de prueba**

Se probará el login con Windows Live, tanto con usuarios correctos como con usuarios que deberían retornar error, verificando que el comportamiento de lo desarrollado coincida con el del caso de uso Registro de Usuario.

### **1.4.2. Requerimientos No funcionales**

Ninguno

## **1.5. Cliente Mobile - Windows Phone - Pantalla Base Desafíos - Versión 1.0**

Implementador: Eduardo Mereles.

### **1.5.1. Requerimientos Funcionales**

#### 1.5.1.1. Requerimiento Jugar

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Ingresar a la Partida	Debe de pasar a la pantalla de partida (pantalla base de desafios)

#### **Procedimiento de prueba**

Probar iniciar una partida en la pantalla principal y verificar que la transición sea la correcta.

### **1.5.2. Requerimientos No funcionales**

Ninguno

## **1.6. Cliente Mobile - Android - Login a Facebook - Versión 1.0**

Implementador: Luciano Montero.

### **1.6.1. Requerimientos Funcionales**

#### 1.6.1.1. Requerimiento Registro Usuario

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Usuario de Facebook con datos correctos.	Deberá realizar el Login con Facebook correctamente
Usuario de Facebook con contraseña incorrecta.	Deberá retornar un mensaje de Error de Login.
Usuario inexistente en Facebook.	Deberá retornar un mensaje de Error de Login.

#### **Procedimiento de prueba**

Se probará el login con Facebook, tanto con usuarios correctos como con usuarios que deberían retornar error, verificando que el comportamiento de lo desarrollado coincida con el del caso de uso Registro de Usuario.

### **1.6.2. Requerimientos No funcionales**

Ninguno

## **1.7. Cliente Mobile - Android - Login a Windows Live - Versión 1.0**

Implementador: Juan Korenko.

### **1.7.1. Requerimientos Funcionales**

#### 1.7.1.1. Requerimiento Registro Usuario

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Usuario de Windows Live con datos correctos.	Deberá realizar el Login con Facebook correctamente
Usuario de Windows Live con contraseña incorrecta.	Deberá retornar un mensaje de Error de Login.
Usuario inexistente en Windows Live .	Deberá retornar un mensaje de Error de Login.

#### **Procedimiento de prueba**

Se probará el login con Windows Live, tanto con usuarios correctos como con usuarios que deberían retornar error, verificando que el comportamiento de lo desarrollado coincida con el del caso de uso Registro de Usuario.

### **1.7.2. Requerimientos No funcionales**

Ninguno

## **1.8. Cliente Mobile - Windows Phone - Juego Carrera - Versión 1.0**

Implementador: Luciano Montero, Alejandro Miguel, Juan Korenko.

### **1.8.1. Requerimientos Funcionales**

#### 1.8.1.1. Requerimiento Jugar

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Ingresar a la Partida	Debe de pasar a la pantalla de partida (pantalla base de desafios)

#### **Procedimiento de prueba**

Probar iniciar una partida en la pantalla principal y verificar que la transición sea la correcta.

### **1.8.2. 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 1.0

**Implementador:** Pablo Da Silva, Leticia Vaz, Eduardo Mereles.

#### Componentes y/o subsistemas que lo integran

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

### 3.1.1. Requerimientos Funcionales

#### 3.1.1.1. Requerimiento Registro Usuario

Entrada	Salida esperada
Usuario de Facebook con datos correctos.	Login a Facebook realizado correctamente.
Usuario de Facebook con contraseña incorrecta.	Login a Facebook no realizado, se despliega pantalla de error.
Usuario inexistente en Facebook.	Login a Facebook no realizado, se despliega pantalla de error.
Usuario de Windows Live con datos correctos.	Login a Windows Live realizado correctamente.
Usuario de Windows Live con contraseña incorrecta.	Login a Windows Live no realizado, se despliega pantalla de error.
Usuario inexistente en Windows Live.	Login a Windows Live no realizado, se despliega pantalla de error.

#### Procedimiento de prueba

Realizar Login tanto a Windows Live como a Facebook con datos de usuario correctos e Incorrectos, esperando que el comportamiento del Sistema sea el correcto. Esto implica que el resultado del login es el esperado para la entrada utilizada.

#### 3.1.1.2. Requerimiento Jugar

Entrada	Salida esperada
Usuario logueado que no se encuentra dado de alta en la partida semanal actual	Se procederá a la pantalla de inicio del primer desafío, donde se le presentará al usuario el mismo.

#### Procedimiento de prueba

Con un usuario logueado que no se encuentre en estos momentos registrado en la partida semanal actual, ingresar a la partida semanal.

### 3.1.1.3. Requerimiento Retomar Partida

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Usuario logueado que se encuentra dado de alta en la partida semanal actual y que no ha iniciado aún el primer desafío	Se procederá al punto de la partida donde había dejado de jugar el usuario, la pantalla de inicio del primer desafío.

#### **Procedimiento de prueba**

Con un usuario logueado que se encuentre en estos momentos registrado en la partida semanal actual, verificar que al querer retomar la partida ya iniciada, se retome en el lugar correcto de la misma.

### 3.1.2. Requerimientos No funcionales

Ninguno

### 3.1.3. Interacción en la Integración

#### 3.1.3.1. Registro de Usuario en el Servidor al momento del Login

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Usuario de Facebook con datos correctos y que no se encuentra ya dado de alta en el sistema.	Se da de alta el usuario en la Base de Datos.
Usuario de Facebook con datos correctos y que no se encuentra ya dado de alta en el sistema.	El usuario ya está dado de alta en la Base de Datos.
Usuario inexistente en Facebook.	El usuario no se da de alta en la Base de Datos.
Usuario de Windows Live con datos correctos y que no se encuentra ya dado de alta en el sistema.	Se da de alta el usuario en la Base de Datos.

Usuario de Windows Live con datos correctos y que no se encuentra ya dado de alta en el sistema.	El usuario ya está dado de alta en la Base de Datos.
Usuario inexistente en Windows Live.	El usuario no se da de alta en la Base de Datos.

### **Procedimiento de prueba**

Verificar que en las pruebas funcionales que se realizan, el impacto de los registros de usuario realizados sea el esperado en la Base de Datos del Servidor.

#### 3.1.3.2. Registro de usuario en la partida semanal

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Usuario logueado que no se encuentra registrado en la partida semanal	Al iniciar el juego, luego del login, aparece la opción de "ingresar a la partida semanal".
Usuario logueado que se encuentra registrado en la partida semana	Al iniciar el juego, luego del login, aparece la opción de "continuar la partida semanal"
Usuario logueado que no se encuentra registrado en la partida semanal ingresa a la partida semanal	El alta del usuario en la partida semanal debe reflejarse en la Base de Datos del Servidor.

### **Procedimiento de prueba**

Provocar las interacciones descritas y verificar que el resultado de las consultas a la base de datos del servidor y el impacto en los datos de la misma sea el correcto.

#### 3.1.3.2. Transacciones de pantallas

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Probar la navegación entre las pantallas de la aplicación	Verificar que la navegación entre pantallas y la secuencia de las mismas sea la correcta.

**Procedimiento de prueba**

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

### 3.2. Cliente Mobile - Android - Versión 1.0

**Implementador:** Luciano Montero, Alejandro Miguel, Juan Korenko.

#### Componentes y/o subsistemas que lo integran

Componente o subsistema	Versión	Implementador
Servidor - Registro de Usuario	1.0	Joaquín Gatica
Servidor - Alta de Usuario en Partida	1.0	Joaquín Gatica
Cliente Mobile - Android - Login a Facebook	1.0	Luciano Montero
Cliente Mobile - Android - Login a Windows Live	1.0	Juan Korenko
Cliente Mobile - Android - Pantalla Base Desafío	1.0	Alejandro Miguel, Juan Korenko, Luciano Montero

#### 3.2.1. Requerimientos Funcionales

##### 3.2.1.1. Requerimiento Registro Usuario

Entrada	Salida esperada
Usuario de Facebook con datos correctos.	Login a Facebook realizado correctamente.
Usuario de Facebook con contraseña incorrecta.	Login a Facebook no realizado, se despliega pantalla de error.
Usuario inexistente en Facebook.	Login a Facebook no realizado, se despliega pantalla de error.
Usuario de Windows Live con datos correctos.	Login a Windows Live realizado correctamente.
Usuario de Windows Live con contraseña incorrecta.	Login a Windows Live no realizado, se despliega pantalla de error.

Usuario inexistente en Windows Live.	Login a Windows Live no realizado, se despliega pantalla de error.
--------------------------------------	--

### **Procedimiento de prueba**

Realizar Login tanto a Windows Live como a Facebook con datos de usuario correctos e Incorrectos, esperando que el comportamiento del Sistema sea el correcto. Esto implica que el resultado del login es el esperado para la entrada utilizada.

#### 3.2.1.2. Requerimiento Jugar

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Usuario logueado que no se encuentra dado de alta en la partida semanal actual	Se procederá a la pantalla de inicio del primer desafío, donde se le presentará al usuario el mismo.

### **Procedimiento de prueba**

Con un usuario logueado que no se encuentre en estos momentos registrado en la partida semanal actual, ingresar a la partida semanal. Se verificará que esto impacte correctamente en el servidor, dando de alta el jugador en la partida semanal.

#### 3.2.1.3. Requerimiento Retomar Partida

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Usuario logueado que se encuentra dado de alta en la partida semanal actual y que no ha iniciado aún el primer desafío	Se procederá al punto de la partida donde había dejado de jugar el usuario, la pantalla de inicio del primer desafío.

### **Procedimiento de prueba**

Con un usuario logueado que se encuentre en estos momentos registrado en la partida semanal actual, verificar que al querer retomar la partida ya iniciada, se retome en el lugar correcto de la misma.

### **3.2.2. Requerimientos No funcionales**

Ninguno

### 3.2.3. Interacción en la Integración

#### 3.2.3.1. Registro de Usuario en el Servidor al momento del Login

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Usuario de Facebook con datos correctos y que no se encuentra ya dado de alta en el sistema.	Se da de alta el usuario en la Base de Datos.
Usuario de Facebook con datos correctos y que no se encuentra ya dado de alta en el sistema.	El usuario ya está dado de alta en la Base de Datos.
Usuario inexistente en Facebook.	El usuario no se da de alta en la Base de Datos.
Usuario de Windows Live con datos correctos y que no se encuentra ya dado de alta en el sistema.	Se da de alta el usuario en la Base de Datos.
Usuario de Windows Live con datos correctos y que no se encuentra ya dado de alta en el sistema.	El usuario ya está dado de alta en la Base de Datos.
Usuario inexistente en Windows Live.	El usuario no se da de alta en la Base de Datos.

#### **Procedimiento de prueba**

Verificar que en las pruebas funcionales que se realizan, el impacto de los registros de usuario realizados sea el esperado en la Base de Datos del Servidor.

#### 3.2.3.2. Registro de usuario en la partida semanal

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
----------------	------------------------

Usuario logueado que no se encuentra registrado en la partida semanal	Al iniciar el juego, luego del login, aparece la opción de "ingresar a la partida semanal".
Usuario logueado que se encuentra registrado en la partida semana	Al iniciar el juego, luego del login, aparece la opción de "continuar la partida semanal"
Usuario logueado que no se encuentra registrado en la partida semanal ingresa a la partida semanal	El alta del usuario en la partida semanal debe reflejarse en la Base de Datos del Servidor.

### **Procedimiento de prueba**

Provocar las interacciones descritas y verificar que el resultado de las consultas a la base de datos del servidor y el impacto en los datos de la misma sea el correcto.

#### 3.2.3.2. Transacciones de pantallas

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Probar la navegación entre las pantallas de la aplicación	Verificar que la navegación entre pantallas y la secuencia de las mismas sea la correcta.

### **Procedimiento de prueba**

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

## 4. Casos y procedimientos de Pruebas del Sistema

N/A

## 5. Procedimientos de prueba de Documentos

### 5.1. Documento de Descripción de la Arquitectura

#### 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 Especificación de Requerimientos

#### 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 Modelo de Casos de Uso**

### **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.