

Jogo Rubynho

Plan de Verificación del Sprint

Versión 1.0

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
04/10/2014	1.0	Versión inicial	Pablo Coore

Contenido

1. OBJETIVOS DE LA VERIFICACIÓN	4
2. VERIFICACIÓN UNITARIA	4
3. VERIFICACIÓN DE INTEGRACIÓN	4
4. VERIFICACIÓN DE DOCUMENTOS	4
5. VERIFICACIÓN DE SISTEMA	4
6. EVALUACIÓN DE LA VERIFICACIÓN.....	4

1. Objetivos de la Verificación

Los principales objetivos de la verificación unitaria son:

- Testear que los componentes especificados hagan lo que se tiene pensado
- Llegar a un cubrimiento del %90 del código
- No codificar algo que no se utilice

2. Verificación Unitaria

Las pruebas unitarias serán codificadas por los implementadores, el responsable de Verificación junto con un asistente de verificación especificaran los casos de prueba una vez que un implementador termine de codificar, para eso el implementador le mandara la firma de la función y lo que se supone que debe hacer, luego el verificador escribirá los casos de prueba correspondientes a las funciones. Cuando se terminan de escribir los casos de prueba, el implementador será encargado de implementarlos y escribir más casos de prueba en caso de que no se llegue al cubrimiento de sentencias.

Las pruebas unitarias solo incluyen lo generado en código ruby on rails, en particular se probara lo codificado en las carpetas models y controllers. No se probara gemas auxiliares ni código de javascript.

Las verificaciones unitarias serán realizadas a medida que los implementadores realicen nuevas funcionalidades, por lo tanto, se realizaran durante todo el sprint.

3. Verificación de Integración

Las verificaciones de integración quedaran implícitas con las pruebas de sistema y las pruebas unitarias.

4. Verificación de Documentos

Sera realizada por el responsable de SQA, con la ayuda del administrador y el responsable de V&V, serán realizadas el último domingo de cada mes.

5. Verificación de Sistema

Para la verificación del sistema se realizaran casos de pruebas por cada historia, para los mismos se pensaran todos los escenarios posibles de ejecución desde el punto de vista del usuario del sistema y los criterios de aceptación de las historias. Los criterios de validación son los siguientes:

H8: Registrar Usuario

- El registro se puede hacer mediante facebook, twitter, google, tan solo haciendo un click en un boton correspondiente .
- El registro se puede hacer por la web, los campos requeridos son: nombre, correo, contraseña, la confirmacion de la contraseña,
- La validacion de la contraseña con la confirmacion debera desplegar un mensaje de error en caso de no coincidir, el mensaje sera desplegado en la misma vista.
- Una vez completados los campos cuando se registra por la web, se le enviara un mail al usuario para que confirme la subscripcion

- El link de confirmacion de la Suscripcion direccionara a la vista de crear equipo
- Al hacer click en un boton de registro por twitter, google o facebook, se redireccionara a la vista crear equipo.

H9: Inicio de sesion

- Para iniciar sesion se debera ingresar el nombre de usuario o mail y la contraseña
- Si ya se encuentra con una session activa en google, facebook, twitter, y se ha registrado con la misma, no se exigira el inicio de sesion mediante web.
- Se direccionara a la vista **H13 - ver info de equipo** luego de iniciar sesion

H10: Listar equipos

- La lista de equipos mostrara una lista de links de todos los equipos del sistema, los links muestran los nombres de los equipos
- Los links redireccionan a una vista **H13 - ver info de equipo**

H13 Ver info de equipo

- Tiene 2 tablas, una que muestra una lista de jugadores y su posicion, la otra muestra los partidos ganados, perdidos y empatados, goles hechos, y goles recibidos.

H22 Ver repeticiones de partidos

- Se mostrara una lista de links a partidos ya jugados, los links mostraran: EquipoA - EquipoB
- Al seleccionar uno se pasa a la historia **Ver partido en vivo**, la misma se mostrara en la misma vista.

H28 Crear amistoso

- Se ingresara el nombre del equipo o usuario oponente, se ingresara la fecha y hora en la que se realizara el partido en un text field con un formato dd/mm/aa - hh:mm
- Se ingresara tambien un plazo de confirmacion mediante fecha y hora con el mismo formato (Es decir tiene hasta tal fecha y hora para confirmar o rechazar el partido)
- Al hacer click en un boton mandar solicitud, se crean dos notificaciones, una notificacion se enviara al oponente, la misma tendra un titulo, contenido acorde, y sera del tipo Confirmar-Rechazar la otra se enviara al usuario creador del amistoso, tambien tendra un titulo y contenido acorde pero sera del tipo Informacion

- Se actualizara **H46 Ver notificaciones**, en ambos usuarios
- Si la notificacion enviada al oponente no es respondida en el plazo o es rechazada o aceptada, se le envia una notificacion al usuario creador del amistoso, avisandole de lo sucedido.
- Si el usuario oponente acepto el amistoso, y el mismo o el usuario creador no se encuentran conectados 2 minutos antes del partido, se envia una notifiacion de cancelacion del partido.
- 1 minuto antes del comienzo del partido se enviara una notificacion del tipo redireccion, el link de redireccion de la notificacion redireccion a la historia **Ver partido en vivo**, luego que se envia esta notificacion el partido sera jugado aunque no esten los usuarios conectados luego, afectando los atributos partidos ganados, perdidos, empatados y los goles hechos y recibidos.

H37 Corroborar sintaxis

- Se realizara siempre que se edite una estrategia, el chequeo se hace cuando el codigo es mandado al servidor.
- Si una estrategia tiene error en la sintaxis, se mantendra la ultima estrategia correcta, y se avisara al usuario lo sucedido mediante un mensaje de error

H46 Ver notificaciones

- Las notifiaciones siempre tienen titulo y contenido
- Las notificaciones tienen el tipo: Informacion, Confirmar-Rechazar, Redireccion
- Las notificaciones Informacion no contiene nada adicional
- Las notificaciones Confirmar-Rechazar contienen 2 botones, rechazar y confirmar, el contenido de la notificacion debe especificar lo que realizan los botones, y se debe realizar la accion dicha cuando se selecciona el boton correspondiente.
- Las notificaciones Redireccion contienen un link que realiza una redireccion, el contenido de la notificacion debe describir a donde se redirecciona
- Luego de que un usuario inicio la sesion, siempre puede ver una lista de notificaciones (la lista solo contiene los titulos de las mismas), esta lista se puede encontrar a un costado, arriba o abajo del contenido principal, y el tamaño de la lista es fijo.
- Cuando se selecciona una noticia se despliega el titulo, contenido, links, botones en el contenido principal
- Las notificaciones en la lista se encuentran ordenadas, y se puede distinguir en la misma mediante colores u otro enfasis, las que fueron leidas y las que no.

- Las notificación con redirección deben ocultar el link en caso que la notificación expire, indicando que el link expiro
- Las notificación con Confirmar-Rechazar deben ocultar los botones en caso que el usuario haga click o la notificación expire, se debe indicar la opción seleccionada o si expiro.

H4 Alta jugador

- Se debe de poder ingresar los atributos: nombre de jugador, número de camiseta, velocidad, habilidad de regatee, precisión de pase, precisión de tiro al arco, condición física, fuerza, e imagen
- Los campos ingresados deben ser enteros del 1 al 100
- El alta del jugador será realizada por el administrador
- Todos los campos serán ingresados en forma textual
- Una vez creado, el jugador quedará adjuntado al resto de jugadores del sistema

Decision general en cuanto a los errores:

Todos los mensajes de errores que surjan aparecerán en la misma página que surgió el error

6. Evaluación de la Verificación

La evaluación será realizada el día lunes y martes 13 y 14 de Octubre, se correrán casos de prueba que serán especificados durante el Sprint, se tomarán en cuenta los criterios de aceptación a la hora de evaluar la aceptación de la historia.