

# Jogo Rubynho

## Plan de Verificación del Sprint

### Versión 1.0

#### Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
19/10/2014	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 monitoreará las pruebas realizadas.

El responsable de verificación se encargará de realizar test unitarios en la carpeta lib debido a la complejidad de la misma.

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

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

## **3. Verificación de Integración**

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

## **4. Verificación de Documentos**

Se realizará 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 realizarán casos de pruebas por cada historia, para los mismos se pensarán todos los escenarios posibles de ejecución desde el punto de vista del usuario del sistema y los criterios de aceptación de las historias.

**Las historias serán verificadas en el siguiente orden debido a su priorización:**

*Historias y tareas que se verificarán en primera instancia el 27 y 28 de Octubre:*

- T15-Primer Revisión de Código - Simulador**
- T16-Primer Revisión de Código - Estándares**
- T14-Primer Revisión de Código - Rails**
- T13-Corregir corroborar sintaxis**
- T12-Cambios en Mensajes**
- T11-Botón de Cancelar**
- T10-Modificaciones en Ver Información**
- T9-Cambios en Menú**

**T8-Agregarle Pais al Equipo**  
**T7-Correcciones al registro web**  
**T6-Crear una Estrategia por Default al Registrarse un Equipo Nuevo**  
**T5-Agregar País y Fecha de Nacimiento al Jugador**  
**T4-Asociar Jugadores al Equipo**  
**T3-Nombre del Equipo**  
**T2-Listado de Jugadores**  
**T1-Listados de Equipos**  
**H69 - Registro Facebook**  
**H63 - Login Facebook**  
**H39 - Patear al arco**  
**H38 - Pase en estrategia**

*Historias que se verificaran 3 y 4 de Noviembre (se verificaran también las historias que no se pudieron terminar el 27 y el 28 de Octubre):*

**H20 – Partidos por pais**  
**H17 - Ranking de amigos de Facebook**  
**H72 - Editar estrategia**

## **6. Evaluación de la Verificación**

La evaluación será realizada los días 27 y 28 de Octubre y el 3, 4 de Noviembre, se correrán casos de prueba que serán especificados durante el Sprint, se tomaran en cuenta los criterios de aceptación a la hora de evaluar la aceptación de la historia.