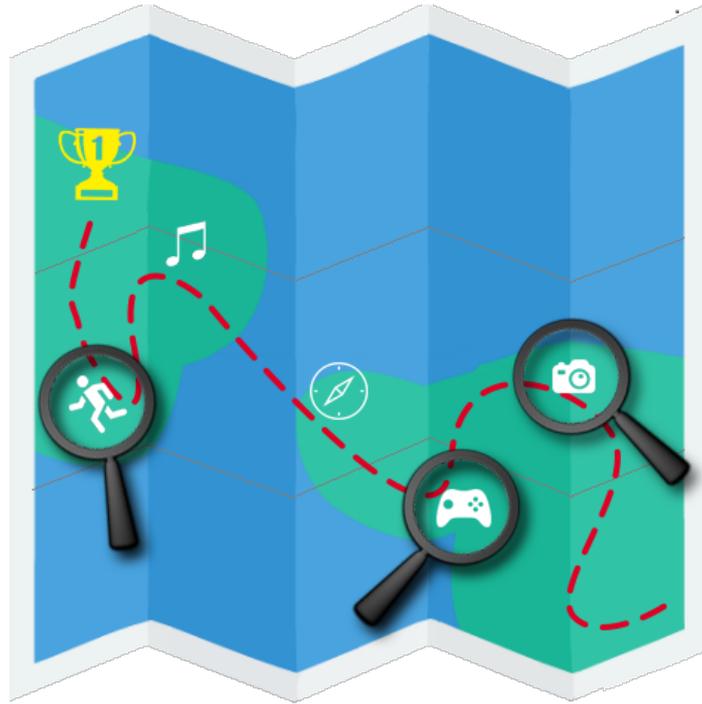


# BeatIt!

## Modelo de Casos de Prueba

### Versión 3.2.2



## Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
13/09/2014	1.2.1	Completado inicial	Emiliano Vázquez
14/09/2014	1.2.2	Revisión SQA	Pablo Olivera
27/09/2014	2.1.1	Completado fase elaboración	Emiliano Vázquez
27/09/2014	2.1.2	Revisión SQA	Pablo Olivera
12/10/2014	2.2.1	Completado construcción fase	Emiliano Vázquez
12/10/2014	2.2.2	Revisión SQA	Pablo Olivera
25/10/2014	3.1.1	Actualización	Emiliano Vázquez
26/10/2014	3.1.2	Revisión SQA	Pablo Olivera
08/11/2014	3.2.1	Actualización	Emiliano Vázquez
09/11/2014	3.2.2	Revisión SQA	Pablo Olivera

**Responsable de verificación:** Emiliano Vázquez

# Contenido

## Requerimientos Funcionales

### Modelo de casos de uso Versión 2.1.2

#### Iniciar Sesión

Casos y procedimientos de pruebas unitarias

Casos y procedimientos de pruebas de integración

Casos y procedimientos de pruebas del sistema

#### Cerrar Sesión

Casos y procedimientos de pruebas unitarias

Casos y procedimientos de pruebas de integración

Casos y procedimientos de pruebas del sistema

#### Listar ranking

Casos y procedimientos de pruebas unitarias

Casos y procedimientos de pruebas de integración

Casos y procedimientos de pruebas del sistema

#### Iniciar desafío

Casos y procedimientos de pruebas unitarias

Casos y procedimientos de pruebas de integración

Casos y procedimientos de pruebas del sistema

#### Completar desafío

Casos y procedimientos de pruebas unitarias

Casos y procedimientos de pruebas de integración

Casos y procedimientos de pruebas del sistema

#### Cancelar desafío

Casos y procedimientos de pruebas unitarias

Casos y procedimientos de pruebas de integración

Casos y procedimientos de pruebas del sistema

#### Ver desafío finalizado

Casos y procedimientos de pruebas unitarias

Casos y procedimientos de pruebas de integración

Casos y procedimientos de pruebas del sistema

#### Ver perfil

Casos y procedimientos de pruebas unitarias

Casos y procedimientos de pruebas de integración

Casos y procedimientos de pruebas del sistema

### Especificación de Desafíos Versión 2.2.3

#### Desafío Despertame a tiempo

Casos y procedimientos de pruebas unitarias

Casos y procedimientos de pruebas de integración

Casos y procedimientos de pruebas del sistema

#### Invita a tus amigos

Casos y procedimientos de pruebas unitarias

Casos y procedimientos de pruebas de integración

Casos y procedimientos de pruebas del sistema

#### Callar al perro

Casos y procedimientos de pruebas unitarias

Casos y procedimientos de pruebas de integración

Casos y procedimientos de pruebas del sistema

#### Usain Bolt

Casos y procedimientos de pruebas unitarias

Casos y procedimientos de pruebas de integración

Casos y procedimientos de pruebas del sistema

#### El Celular Volador

Casos y procedimientos de pruebas unitarias

Casos y procedimientos de pruebas de integración

[Casos y procedimientos de pruebas del sistema](#)

[Atrapame si Puedes](#)

[Casos y procedimientos de pruebas unitarias](#)

[Casos y procedimientos de pruebas de integración](#)

[Casos y procedimientos de pruebas del sistema](#)

[Bouncing Game!](#)

[Casos y procedimientos de pruebas unitarias](#)

[Casos y procedimientos de pruebas de integración](#)

[Casos y procedimientos de pruebas del sistema](#)

[Song Quiz](#)

[Casos y procedimientos de pruebas unitarias](#)

[Casos y procedimientos de pruebas de integración](#)

[Casos y procedimientos de pruebas del sistema](#)

[Coinciden Color y Texto?](#)

[Casos y procedimientos de pruebas unitarias](#)

[Casos y procedimientos de pruebas de integración](#)

[Casos y procedimientos de pruebas del sistema](#)

[Selfie Group](#)

[Casos y procedimientos de pruebas unitarias](#)

[Casos y procedimientos de pruebas de integración](#)

[Casos y procedimientos de pruebas del sistema](#)

[Servidor](#)

[Casos y procedimientos de pruebas unitarias](#)

## 1. Requerimientos Funcionales

### 1.1. Modelo de casos de uso Versión 2.1.2

#### 1.1.1. Iniciar Sesión

##### 1.1.1.1. Casos y procedimientos de pruebas unitarias

Método objetivo	Entrada	Salida esperada
GetUser	Tupla facebookID, nombre y país registrada	La info correspondiente al usuario retorno
GetUser	Tupla de datos inexistente	Retorno Null

##### 1.1.1.2. Casos y procedimientos de pruebas de integración

Entrada	Salida esperada
Sesión ya inicializada	Error "Account already in use"
Servidor facebook inaccesible	Error "Invalid credentials"
Contraseña nula o vacía	Error "Invalid credentials"
Nombre nulo o vacío	Error "Invalid credentials"
Nombre inexistente	Error "Invalid credentials"
Contraseña incorrecta	Error "Invalid credentials"
Credenciales correctas	Token de autenticación obtenido ,listado de desafíos ronda actual y cambio de estado usuario

##### 1.1.1.3. Casos y procedimientos de pruebas del sistema

Entrada	Salida esperada
Sesión ya inicializada	Despliega mensaje y ofrece ingresar credenciales nuevamente
Servidor facebook inaccesible	Despliega mensaje y ofrece ingresar credenciales nuevamente
Contraseña nula o vacía	Despliega mensaje y ofrece ingresar credenciales nuevamente o formulario de alta usuario
Nombre nulo o vacío	Despliega mensaje y ofrece ingresar credenciales nuevamente o formulario de alta usuario
Nombre inexistente	Despliega mensaje y ofrece ingresar credenciales nuevamente o formulario de alta usuario
Contraseña incorrecta	Despliega mensaje y ofrece ingresar credenciales nuevamente o formulario de alta usuario
Credenciales correctas	Transición a pantalla principal con desafíos actuales

#### 1.1.2. Cerrar Sesión

##### 1.1.2.1. Casos y procedimientos de pruebas unitarias

Las pruebas coinciden a nivel unitario con Iniciar Sesión

##### 1.1.2.2. Casos y procedimientos de pruebas de integración

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

Expira la autenticación por tiempo de inactividad	Cambia estado usuario y de sus actividades en curso
Sin sesión activa	Error - Sin mensaje
Sin confirmación	Ningún efecto a nivel de sistema
Con sesión activa	Cambia estado usuario y de sus actividades en curso

*1.1.2.3. Casos y procedimientos de pruebas del sistema*

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Expira la autenticación por tiempo de inactividad	Transición a pantalla de login
Sin confirmación	Cierra el panel de confirmación y retorna el foco a la pantalla anterior
Con confirmación	Transición a pantalla de login

**1.1.3. Listar ranking**

*1.1.3.1. Casos y procedimientos de pruebas unitarias*

<b>Método objetivo</b>	<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
InitRankingList	No existe puntajes registrados ni rondas	Retorno lista vacía
InitRankingList	Existen rondas pero no puntajes	Retorno lista vacía
InitRankingList	Existen rondas y puntajes asociados a varios jugadores	Retorno lista ordenada en forma descendiente
InitRankingList	Existe rondas y puntajes asociados a un solo jugador	Retorno lista con un solo elemento

*1.1.3.2. Casos y procedimientos de pruebas de integración*

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Sin sesión activa	Error "Unidentified user"
Ningún puntaje, estado inicial	Empate entre todos los jugadores con cero puntos
Varias rondas y varios desafíos	Lista ordenada por puntaje de todos los jugadores

*1.1.3.3. Casos y procedimientos de pruebas del sistema*

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Ningún puntaje, estado inicial	Transición a pantalla de ranking
Varias rondas y varios desafíos	Transición a pantalla de ranking

**1.1.4. Iniciar desafío**

*1.1.4.1. Casos y procedimientos de pruebas unitarias*

No determinadas

*1.1.4.2. Casos y procedimientos de pruebas de integración*

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Sin sesión activa	Error "Unidentified user"

Desafío en estado { Cancelado, Ya iniciado, Caduco, ...<> NoIniciado}	Error "Challenge unavailable"
Desafío de otro usuario	Error "Challenge unavailable"
Primer desafío	Detalles del desafío
(N - 1)-ésimo desafío	Detalles del desafío
N-ésimo desafío	Detalles del desafío
(N + 1)-ésimo desafío	Error "Challenge unavailable"

*1.1.4.3. Casos y procedimientos de pruebas del sistema*

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Primer desafío	Transición a pantalla de presentación desafío
(N - 1)-ésimo desafío	Transición a pantalla de presentación desafío
N-ésimo desafío	Transición a pantalla de presentación desafío
(N + 1)-ésimo desafío	Despliega mensaje de error

**1.1.5. Completar desafío**

*1.1.5.1. Casos y procedimientos de pruebas unitarias*

<b>Método objetivo</b>	<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
CalculateScore	Estadística de juego exitoso	X puntos dependiendo del desafío
CalculateScore	Estadística de juego fracasado	0 puntos independiente del desafío

*1.1.5.2. Casos y procedimientos de pruebas de integración*

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Sin sesión activa	Error "Unidentified user"
Desafío en estado { Cancelado, Completado, Caduco, ...<> EnCurso}	Error "Challenge cannot be completed"
Desafío de otro usuario	Error "Challenge cannot be completed"
Primer desafío (de la historia)	Actualiza estado ranking y estado desafío
Segundo desafío (de la ronda)	Actualiza estado ranking y estado desafío

*1.1.5.3. Casos y procedimientos de pruebas del sistema*

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Primer desafío (de la historia)	Actualiza estado ranking y estado desafío
Segundo desafío (de la ronda)	Actualiza estado ranking y estado desafío

### 1.1.6. Cancelar desafío

#### 1.1.6.1. Casos y procedimientos de pruebas unitarias

Método objetivo	Entrada	Salida esperada
CalculateScore	Estadística de juego cancelado	0 puntos independiente del desafío

#### 1.1.6.2. Casos y procedimientos de pruebas de integración

Entrada	Salida esperada
Sin sesión activa	Error "Unidentified user"
Desafío en estado { Cancelado, Completado, Caduco, ...<> EnCurso }	Error "Challenge cannot be canceled"
Desafío de otro usuario	Error "Challenge cannot be canceled"
Sin confirmación	Ningún efecto a nivel del sistema
Con confirmación	Cambia estado desafío y estado del usuario

#### 1.1.6.3. Casos y procedimientos de pruebas del sistema

Entrada	Salida esperada
Sin confirmación	Cierra el panel de confirmación y retorna el foco a la pantalla anterior
Con confirmación	Transición a la pantalla principal

### 1.1.7. Ver desafío finalizado

#### 1.1.7.1. Casos y procedimientos de pruebas unitarias

Método objetivo	Entrada	Salida esperada
InitChallengesList	Ronda sin desafíos	Retorno mensaje desafíos no disponibles
InitChallengesList	No existe ninguna ronda	Retorno mensaje desafíos no disponibles
InitChallengesList	Existe un solo desafío en la única ronda	Retorno lista con un solo elemento
InitChallengesList	Existen varios desafíos en varias rondas	Retorno lista con a lo sumo 10 elementos
InitChallengesList	Ronda no inicializada	Retorno lista vacía

#### 1.1.7.2. Casos y procedimientos de pruebas de integración

Entrada	Salida esperada
Sin sesión activa	Error "Unidentified user"
Desafío en estado { Cancelado, SinIniciar, Caduco, ...<> Completado }	Error "Challenge cannot be accessed"
Desafío de otro usuario	Error "Challenge cannot be accessed"
Con sesión, completado y de ronda actual	Detalles del desafío

#### 1.1.7.3. Casos y procedimientos de pruebas del sistema

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Con sesión, completado y de ronda actual	Transición a pantalla de detalle desafío junto a resultado obtenido

### 1.1.8. Ver perfil

#### 1.1.8.1. Casos y procedimientos de pruebas unitarias

<b>Método objetivo</b>	<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
getUser	Credenciales inválidas	Retorno mensaje usuario incorrecto
getUser	Nuevo usuario	Retorno datos personales
getUser	Usuario ya existente	Retorno datos personales y cantidad de desafíos jugados

#### 1.1.8.2. Casos y procedimientos de pruebas de integración

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Sin sesión activa	Error "Unidentified user"
Perfil de otro usuario	Error "Profile cannot be accessed"
Con sesión activa	Detalles de usuario

#### 1.1.8.3. Casos y procedimientos de pruebas del sistema

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Sin sesión activa	Transición a pantalla de login de Facebook
Con sesión activa	Transición a pantalla de detalle de perfil

## 1.2. Especificación de Desafíos Versión 2.2.3

### 1.2.1. Desafío Despertame a tiempo

#### 1.2.1.1. Casos y procedimientos de pruebas unitarias

<b>Método objetivo</b>	<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Wakeup	Sin activación del acelerómetro	Puntaje cero
Wakeup	Activación del acelerómetro fuera del rango de aceptación	Puntaje cero
Wakeup	Activación del acelerómetro dentro del rango de aceptación	Puntaje mayor que cero

#### 1.2.1.2. Casos y procedimientos de pruebas de integración

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Agitar el dispositivo móvil antes de tiempo	Desafío no completado
Agitar el dispositivo móvil dentro de la tolerancia de tiempo	Desafío completado, puntaje proporcional a la desviación temporal e incrementado de intentos

Agitar el dispositivo móvil luego de pasado el tiempo tolerado	Desafío no completado
--	-----------------------

*1.2.1.3. Casos y procedimientos de pruebas del sistema*

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
Agitar el dispositivo móvil antes de tiempo	Reinicia la pantalla de detalle desafío
Agitar el dispositivo móvil dentro de la tolerancia de tiempo	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado
Agitar el dispositivo móvil luego de pasado el tiempo tolerado	Reinicia la pantalla de detalle desafío

**1.2.2. Invita a tus amigos**

*1.2.2.1. Casos y procedimientos de pruebas unitarias*

<b>Método objetivo</b>	<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
SendSMS	Sin número	Retorno mensaje de error
SendSMS	Número incorrecto	Retorno mensaje de error
SendSMS	Número correcto	Retorno mensaje de éxito
PostOnfacebook	Sin conexión	Retorno mensaje de error
PostOnFacebook	Con conexión	Publicación en la biografía del usuario

*1.2.2.2. Casos y procedimientos de pruebas de integración*

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
No alcanzo el mínimo de invitaciones en el tiempo indicado	Desafío no completado
Logro alcanzar el mínimo de invitaciones	Desafío completado
Supero el mínimo de invitaciones	Desafío completado con puntaje extra
Reintento el desafío sin lograrlo	Desafío completado con antiguo puntaje
Reintento el desafío lograndolo	Desafío completado con puntaje mayor

*1.2.2.3. Casos y procedimientos de pruebas del sistema*

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
No alcanzo el mínimo de invitaciones en el tiempo indicado	Reinicia la pantalla de detalle desafío
Logro alcanzar el mínimo de invitaciones	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado
Supero el mínimo de invitaciones	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado
Reintento el desafío sin lograrlo	El desempeño alcanzado NO pasa a formar parte del desafío finalizado
Reintento el desafío lograndolo	El desempeño alcanzado PUEDE pasar a formar parte del desafío finalizado

### 1.2.3. Callar al perro

#### 1.2.3.1. Casos y procedimientos de pruebas unitarias

No determinadas

#### 1.2.3.2. Casos y procedimientos de pruebas de integración

Entrada	Salida esperada
Se supera el tiempo límite	El desafío se considera fracasado
El jugador activa el sensor pasado de tiempo	El desafío se considera fracasado
El jugador activa el sensor antes del ladrido	El desafío se considera fracasado
El jugador activa el sensor dentro del rango tolerado	El desafío se completo con puntos de acuerdo a la desviación del instante óptimo

#### 1.2.3.3. Casos y procedimientos de pruebas del sistema

Entrada	Salida esperada
Se supera el tiempo límite	Reinicia la pantalla de detalle desafío
El jugador activa el sensor pasado de tiempo	Reinicia la pantalla de detalle desafío
El jugador activa el sensor antes del ladrido	Reinicia la pantalla de detalle desafío
El jugador activa el sensor dentro del rango tolerado	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado

### 1.2.4. Usain Bolt

#### 1.2.4.1. Casos y procedimientos de pruebas unitarias

Método objetivo	Entrada	Salida esperada
SpeedChange	Se pierde la señal durante el desafío	Mensaje del problema, no se registra puntaje y se reinicia el juego
SpeedChange	Se obtiene una velocidad superior a cero	Se da comienzo al desafío

#### 1.2.4.2. Casos y procedimientos de pruebas de integración

Ejecución de pruebas de iteración anterior solo en caso de constatar defectos antes de la liberación del prototipo 1.

#### 1.2.4.3. Casos y procedimientos de pruebas del sistema

Adicionalmente a las pruebas de la iteración anterior se verificará navegabilidad entre pantallas, entrando y saliendo del desafío desde distintos lados y bajo distintas condiciones.

Estudiar impacto del desafío sobre el ranking.

### 1.2.5. El Celular Volador

#### 1.2.5.1. Casos y procedimientos de pruebas unitarias

No determinadas

#### 1.2.5.2. Casos y procedimientos de pruebas de integración

Entrada	Salida esperada
No supera la altura mínima	El desafío se considera fracasado

Alcanza exactamente la altura mínima	Obtiene los puntos base (60)
Excede la altura mínima por varios metros	Obtiene los puntos base más 60 puntos por cada metro extra
El jugador no pulsa el botón de listo para lanzar	El desafío no inicia

*1.2.5.3. Casos y procedimientos de pruebas del sistema*

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
No supera la altura mínima	Reinicia la pantalla de detalle desafío
Alcanza exactamente la altura mínima	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado
Excede la altura mínima por varios metros	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado
El jugador no pulsa el botón de listo para lanzar	Se mantiene la pantalla con el detalle desafío

**1.2.6. Atrapame si Puedes**

*1.2.6.1. Casos y procedimientos de pruebas unitarias*

No determinadas

*1.2.6.2. Casos y procedimientos de pruebas de integración*

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
No se alcanza a tocar los puntos	El desafío se considera fracasado
Se tocan todos los puntos	El desafío se completo con puntos de acuerdo al nivel del desafío, demora promedio en tocarlos y mínima demora respecto a todos los puntos

*1.2.6.3. Casos y procedimientos de pruebas del sistema*

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
No se alcanza a tocar los puntos	Reinicia la pantalla de detalle desafío
Se tocan todos los puntos	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado

**1.2.7. Bouncing Game!**

*1.2.7.1. Casos y procedimientos de pruebas unitarias*

No determinadas

*1.2.7.2. Casos y procedimientos de pruebas de integración*

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
No se logra ninguna colisión	El desafío se completó con 0 puntos
Se lograrón X colisiones	El desafío se completó con 5*X puntos

*1.2.7.3. Casos y procedimientos de pruebas del sistema*

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
No se logra ninguna colisión	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado
Se lograrón X colisiones	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado

### 1.2.8. Song Quiz

1.2.8.1. Casos y procedimientos de pruebas unitarias

No determinadas

1.2.8.2. Casos y procedimientos de pruebas de integración

Entrada	Salida esperada
Se adivina menos de X	El desafío se considera fracasado
Se adivina exactamente X	El desafío se completo con puntos 12*X
Se adivina más de X	El desafío se completo con puntos 12*X

1.2.8.3. Casos y procedimientos de pruebas del sistema

Entrada	Salida esperada
Se adivina menos de X	Reinicia la pantalla de detalle desafío
Se adivina exactamente X	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado
Se adivina más de X	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado

### 1.2.9. Coinciden Color y Texto?

1.2.9.1. Casos y procedimientos de pruebas unitarias

No determinadas

1.2.9.2. Casos y procedimientos de pruebas de integración

Entrada	Salida esperada
No acierta menos del mínimo	El desafío se considera fracasado
Se acierta exactamente el mínimo	El desafío se completó con puntos 6*aciertos
Se acierta más del mínimo	El desafío se completó con puntos 6*aciertos

1.2.9.3. Casos y procedimientos de pruebas del sistema

Entrada	Salida esperada
No acierta menos del mínimo	Reinicia la pantalla de detalle desafío
Se acierta exactamente el mínimo	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado
Se acierta más del mínimo	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado

### 1.2.10. Selfie Group

1.2.10.1. Casos y procedimientos de pruebas unitarias

No determinadas

1.2.10.2. Casos y procedimientos de pruebas de integración

Entrada	Salida esperada
No consigue alcanzar el mínimo	El desafío se considera fracasado
Consigue exactamente el mínimo (X)	El desafío se completó con 60 puntos
Consigue (F) más del mínimo	El desafío se completó con puntos $60+(F-X)*(60/X)$

### 1.2.10.3. Casos y procedimientos de pruebas del sistema

<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
No consigue alcanzar el mínimo	Reinicia la pantalla de detalle desafío
Consigue exactamente el mínimo (X)	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado
Consigue (F) más del mínimo	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado

## 1.3. Servidor

### 1.3.1. Casos y procedimientos de pruebas unitarias

<b>Método objetivo</b>	<b>Entrada</b>	<b>Salida esperada</b>
GetRound	No existen rondas en la BD registradas por el scheduler	Retorno de colección vacía
GetRound	Existen rondas en la BD	Retorno json con fecha de inicio/fin de la ronda actual, id relativo al año, ranking y desafíos de la misma.
GetRanking	No existen rondas en la BD	Lista vacía
GetRanking	Ningún usuario registro puntaje	Lista vacía
GetRanking	Existen puntajes registrados en la ronda actual	Retorno de los últimos 3 rankings, conteniendo (si corresponde) el id de la ronda, fecha inicio/fin y jugadores con sus puntajes ordenados
SendScore	No existe usuario	No se registra puntaje
SendScore	No hay rondas en el sistema	No se registra puntaje
SendScore	Existe el usuario y la ronda en la que es participe	Incrementa el puntaje del usuario y retorno de éxito

### 1.3.2. Casos y procedimientos de pruebas de integración

No se encuentra funcionalidad que comprenda interacción entre varios componentes.

### 1.3.3. Casos y procedimientos de pruebas del sistema

Las pruebas de sistema están comprendidas en las pruebas de sistema de los requerimientos y desafíos.