

BeatIt!

Informe de Verificación de Integración

Versión 4.1.2



Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
14/11/2014	4.1.1	Completado inicial	Emiliano Vázquez
16/11/2014	4.1.2	Revisión de SQA	Pablo Olivera

Contenido

- [BeatIt! Versión Alpha](#)
 - [Android](#)
 - [Windows Phone](#)
- [Requerimientos Funcionales](#)
 - [Modelo de casos de uso](#)
 - [Iniciar Sesión](#)
 - [Cerrar Sesión](#)
 - [Listar ranking](#)
 - [Iniciar desafío](#)
 - [Completar desafío](#)
 - [Cancelar desafío](#)
 - [Ver desafío finalizado](#)
 - [Ver perfil](#)
 - [Especificación de Desafíos](#)
 - [Desafío Despertame a tiempo](#)
 - [Invita a tus amigos](#)
 - [Callar al perro](#)
 - [Usain Bolt](#)
 - [El Celular Volador](#)
 - [Atrapame si Puedes](#)
 - [Bouncing Game!](#)
 - [Song Quiz](#)
 - [Coinciden Color y Texto?](#)
 - [Selfie Group Selfie Group](#)
 - [Servidor](#)
- [Requerimientos No funcionales](#)
 - [Tiempo](#)
- [Métricas de pruebas cubiertas](#)

1. BeatIt! Versión Alpha

Componentes o subsistemas que lo integran

1.2. Android

Componente	Implementador
Iniciar Sesión	Martín Steglich
Cerrar Sesión	Martín Steglich
Iniciar Desafío	Equipo Android
Completar Desafío	Equipo Android
Cancelar Desafío	Equipo Android
Ver Perfil	
Ver Desafíos Finalizado	Equipo Android
Ver Ranking	Alejandro Brusco
Ver Desafíos Ronda	Alejandro Brusco
Usain Bolt	Equipo Android
Invita a tus Amigos	Martín Steglich
Callar al perro	Felipe García
Despertame a Tiempo	Alejandro Brusco
Coinciden Color y Texto?	Martín Steglich
Atrapame si puedes	Luciana Martínez
Bouncing Game!	Alejandro Brusco
Song Quiz	Felipe García
El Celular Volador	Luciana Martínez
Selfie Group	Luciana Martínez
Conexión Servidor	Martín Steglich
Testing	Equipo Android

1.3. Windows Phone

Componente	Implementador
Iniciar Sesión	Martín Berguer
Cerrar Sesión	Martín Berguer
Iniciar Desafío	Equipo Windows Phone
Completar Desafío	Equipo Windows Phone
Cancelar Desafío	Equipo Windows Phone
Ver Perfil	
Ver Desafíos Finalizado	Equipo Windows Phone
Ver Ranking	Cristian Bauza
Ver Desafíos Ronda	Cristian Bauza
Usain Bolt	Equipo Windows Phone
Invita a tus Amigos	Martín Berguer
Callar al perro	Martín Alayón
Despertame a Tiempo	Cristian Bauza

Coinciden Color y Texto?	Martín Alayón y Martín Berguer (UI)
Atrapame si puedes	Martín Berguer
Bouncing Game!	Joaquín Velazquez
Song Quiz	Martín Alayón
El Celular Volador	Cristian Bauza
Selfie Group	Martín Berguer
Conexión Servidor	Joaquín Velazquez
Testing	Equipo Windows Phone

2. Requerimientos Funcionales

2.1. Modelo de casos de uso

2.1.1. Iniciar Sesión

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

2.1.2. Cerrar Sesión

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

2.1.3. Listar ranking

Entrada	Salida esperada	R.
Sin sesión activa	Error "Unidentified user"	O K

Ningún puntaje, estado inicial	Empate entre todos los jugadores con cero puntos	O K
Varias rondas y varios desafíos	Lista ordenada por puntaje de todos los jugadores	O K

2.1.4. Iniciar desafío

Entrada	Salida esperada	R.
Sin sesión activa	Error "Unidentified user"	O K
Desafío en estado { Cancelado, Ya iniciado, Caduco, ...<> NoIniciado}	Error "Challenge unavailable"	O K
Desafío de otro usuario	Error "Challenge unavailable"	O K
Primer desafío	Detalles del desafío	O K
(N - 1)-ésimo desafío	Detalles del desafío	O K
N-ésimo desafío	Detalles del desafío	O K
(N + 1)-ésimo desafío	Error "Challenge unavailable"	O K

2.1.5. Completar desafío

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

2.1.6. Cancelar desafío

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

Con confirmación	Cambia estado desafío y estado del usuario	O K
------------------	--	--------

2.1.7. Ver desafío finalizado

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

2.1.8. Ver perfil

Entrada	Salida esperada	R.
Sin sesión activa	Error "Unidentified user"	OK
Perfil de otro usuario	Error "Profile cannot be accessed"	OK
Con sesión activa	Detalles de usuario	OK

2.2. Especificación de Desafíos

2.2.1. Desafío Despertame a tiempo

Entrada	Salida esperada	R.
Agitar el dispositivo móvil antes de tiempo	Desafío no completado	O K
Agitar el dispositivo móvil dentro de la tolerancia de tiempo	Desafío completado, puntaje proporcional a la desviación temporal e incrementado de intentos	O K
Agitar el dispositivo móvil luego de pasado el tiempo tolerado	Desafío no completado	O K

2.2.2. Invita a tus amigos

Entrada	Salida esperada	R.
No alcanzo el mínimo de invitaciones en el tiempo indicado	Desafío no completado	OK
Logro alcanzar el mínimo de invitaciones	Desafío completado	OK
Supero el mínimo de invitaciones	Desafío completado con puntaje extra	OK
Reintento el desafío sin lograrlo	Desafío completado con antiguo puntaje	OK
Reintento el desafío lográndolo	Desafío completado con puntaje mayor	OK

2.2.3. Callar al perro

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

2.2.4. Usain Bolt

Entrada	Salida esperada	R.
El jugador no logra alcanzar la mínima velocidad	El desafío no inicia	OK
El jugador supera la velocidad mínima pero no logra mantenerla durante el tiempo	El desafío se considera fracasado	OK
El jugador mantiene una velocidad igual o superior a la mínima durante todo el tiempo	El desafío se completo con puntos de acuerdo a la distancia recorrida	OK

2.2.5. El Celular Volador

Entrada	Salida esperada	R.
No supera la altura mínima	El desafío se considera fracasado	OK
Alcanza exactamente la altura mínima	Obtiene los puntos base (60)	OK
Excede la altura mínima por varios metros	Obtiene los puntos base más 60 puntos por cada metro extra	OK
El jugador no pulsa el botón de listo para lanzar	El desafío no inicia	OK

2.2.6. Atrapame si Puedes

Entrada	Salida esperada	R.
No se alcanza a tocar los puntos	El desafío se considera fracasado	OK
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	OK

2.2.7. Bouncing Game!

Entrada	Salida esperada	R.
----------------	------------------------	-----------

No se logra ninguna colisión	El desafío se completó con 0 puntos	OK
Se lograrón X colisiones	El desafío se completó con 5*X puntos	OK

2.2.8. Song Quiz

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

2.2.9. Coinciden Color y Texto?

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

2.2.10. Selfie Group Selfie Group

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

2.3. Servidor

Las pruebas de comunicación cliente-servidor están implícitas en todas las anteriores pruebas de integración.

3. Requerimientos No funcionales

3.1. Tiempo

Entrada	Salida esperada	R.
Ejecución del conjunto de tests definidos para cada plataforma	Ninguno demore más de 3 segundos	OK

4. Métricas de pruebas cubiertas

Se realizaron todas las pruebas de integración planificadas, sobre la versión Alpha del producto, todas arrojan el resultado esperado.