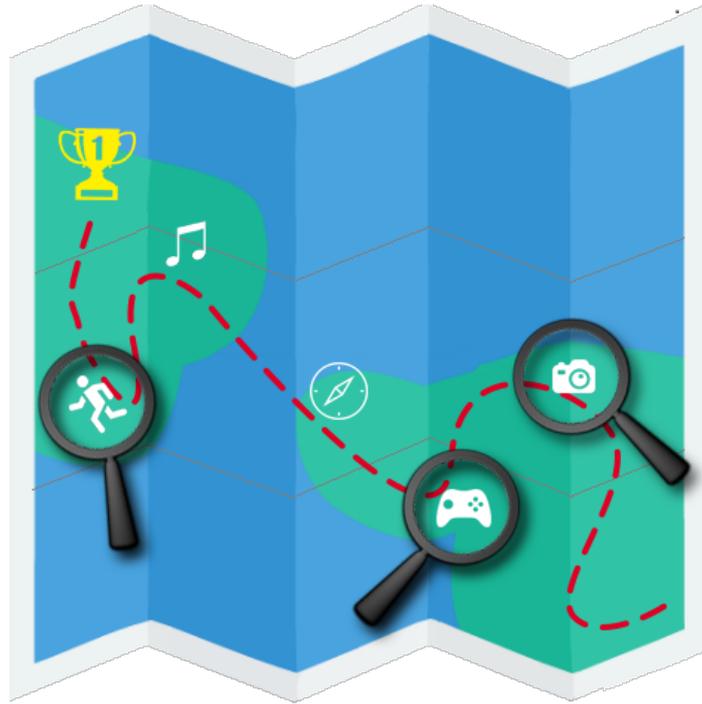


BeatIt!

Informe de Verificación del Sistema 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](#)
- [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](#)
 - [Servidor](#)
 - [Requerimientos No funcionales](#)
 - [En Inglés](#)
 - [En Español](#)
 - [Tiempo de respuesta](#)
- [Métricas de pruebas cubiertas](#)
 - [Android](#)
 - [Windows Phones](#)

1. BeatIt! Versión Alpha

Subsistemas que lo integran

Subsistema	Funcionalidades
Manejador de Sesión	Iniciar y Cerrar Sesión
Manejador de Desafíos	Iniciar, Completar y Cancelar Desafíos
Manejador de Información	Ver perfil, desafíos finalizados y ranking
Manejador de Comunicación	Intercambio de datos entre cliente y servidor
Desafío 01	Usain Bolt
Desafío 02	Invita a tus Amigos
Desafío 03	Callar al perro
Desafío 04	Despertame a Tiempo
Desafío 05	Coinciden Color y Texto?
Desafío 06	Atrapame si puedes
Desafío 07	Bouncing Game!
Desafío 08	Song Quiz
Desafío 09	El Celular Volador
Desafío 10	Selfie Group

2. Requerimientos Funcionales

2.1. Modelo de casos de uso

2.1.1. Iniciar Sesión

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

2.1.2. Cerrar Sesión

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

Expira la autenticación por tiempo de inactividad	Transición a pantalla de login	OK
Sin confirmación	Cierra el panel de confirmación y retorna el foco a la pantalla anterior	OK
Con confirmación	Transición a pantalla de login	OK

2.1.3. Listar ranking

Entrada	Salida esperada	R.
Ningún puntaje, estado inicial	Transición a pantalla de ranking	OK
Varias rondas y varios desafíos	Transición a pantalla de ranking	OK

2.1.4. Iniciar desafío

Entrada	Salida esperada	R.
Primer desafío	Transición a pantalla de presentación desafío	OK
(N - 1)-ésimo desafío	Transición a pantalla de presentación desafío	OK
N-ésimo desafío	Transición a pantalla de presentación desafío	OK
(N + 1)-ésimo desafío	Despliega mensaje de error	OK

2.1.5. Completar desafío

Entrada	Salida esperada	R.
Primer desafío (de la historia)	Actualiza estado ranking y estado desafío	OK
Segundo desafío (de la ronda)	Actualiza estado ranking y estado desafío	OK

2.1.6. Cancelar desafío

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

2.1.7. Ver desafío finalizado

Entrada	Salida esperada	R.
Con sesión, completado y de ronda actual	Transición a pantalla de detalle desafío junto a resultado obtenido	OK

2.1.8. Ver perfil

Entrada	Salida esperada	R.
Sin sesión activa	Transición a pantalla de login de Facebook	OK
Con sesión activa	Transición a pantalla de detalle de perfil	OK

2.2. Especificación de Desafíos

2.2.1. Desafío Despertame a tiempo

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

2.2.2. Invita a tus amigos

Entrada	Salida esperada	R.
No alcanzo el mínimo de invitaciones en el tiempo indicado	Reinicia la pantalla de detalle desafío	OK
Logro alcanzar el mínimo de invitaciones	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado	OK
Supero el mínimo de invitaciones	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado	OK
Reintento el desafío sin lograrlo	El desempeño alcanzado NO pasa a formar parte del desafío finalizado	OK
Reintento el desafío lográndolo	El desempeño alcanzado PUEDE pasar a formar parte del desafío finalizado	OK

2.2.3. Callar al perro

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

2.2.4. Usain Bolt

Entrada	Salida esperada	R.
El jugador no logra alcanzar la mínima velocidad	Se mantiene la pantalla del desafío en curso	OK
El jugador supera la velocidad mínima pero no logra mantenerla durante el tiempo	Reinicia la pantalla de detalle desafío	OK

El jugador mantiene una velocidad igual o superior a la mínima durante todo el tiempo	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado	OK
---	---	----

2.2.5. El Celular Volador

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

2.2.6. Atrapame si Puedes

Entrada	Salida esperada	R.
No se alcanza a tocar los puntos	Reinicia la pantalla de detalle desafío	OK
Se tocan todos los puntos	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado	OK

2.2.7. Bouncing Game!

Entrada	Salida esperada	R.
No se logra ninguna colisión	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado	OK
Se lograron X colisiones	El desempeño alcanzado pasa a formar parte del desafío finalizado	OK

2.2.8. Song Quiz

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

2.2.9. Coinciden Color y Texto?

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

2.2.10. Selfie Group

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

2.2.11. Servidor

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

3.1. Requerimientos No funcionales

3.1.1. En Inglés

Entorno

Sistema operativo en idioma Inglés

Entrada	Salida esperada	R.
Navegación por todas las pantallas	Texto en inglés	OK
Provocar fallos controlados	Mensajes en inglés	OK

3.1.2. En Español

Entorno

Sistema operativo en idioma Español

Entrada	Salida esperada	R.
Navegación por todas las pantallas	Texto en español	OK
Provocar fallos controlados	Mensajes en español	OK

3.1.3. Tiempo de respuesta

Entorno

Uso típico, dispositivo de gamma media y conexión a internet con ancho de banda mínimamente aceptable.

Entrada	Salida esperada	R.
Ejecución de desafíos	Respuestas y transiciones no superan 3 segundos	OK
Ejecución de casos de uso	Respuestas y transiciones no superan 3 segundo	OK

Errores encontrados

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

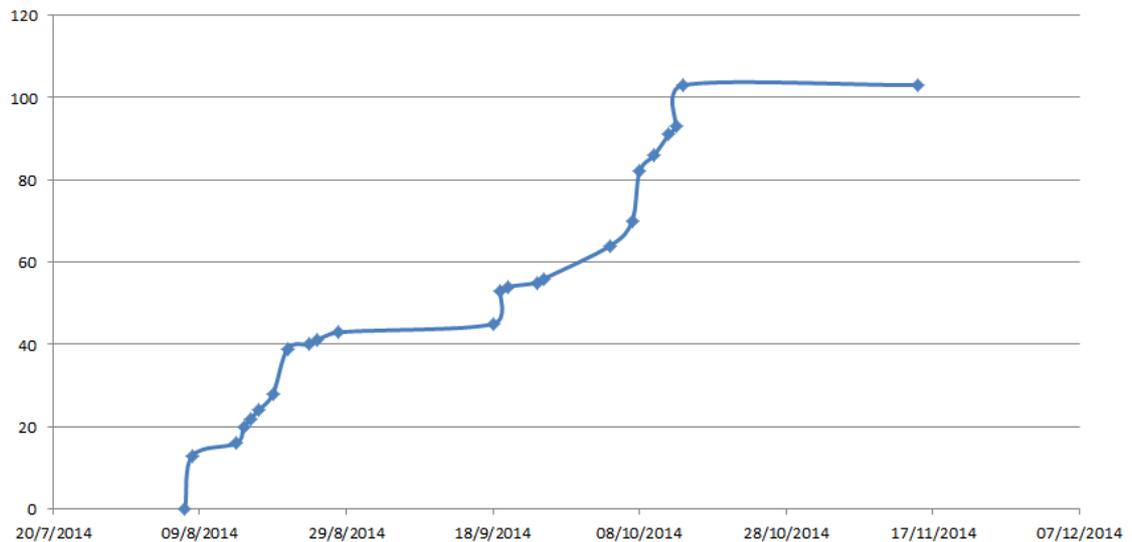
Ejecución Desafío Selfie Group	Procesamiento de imagen en menos de 3 segundos	FALL O
--------------------------------	--	-----------

*la librería utilizada para el reconocimiento de rostros en una fotografía supera el tiempo limite.

4. Métricas de pruebas cubiertas

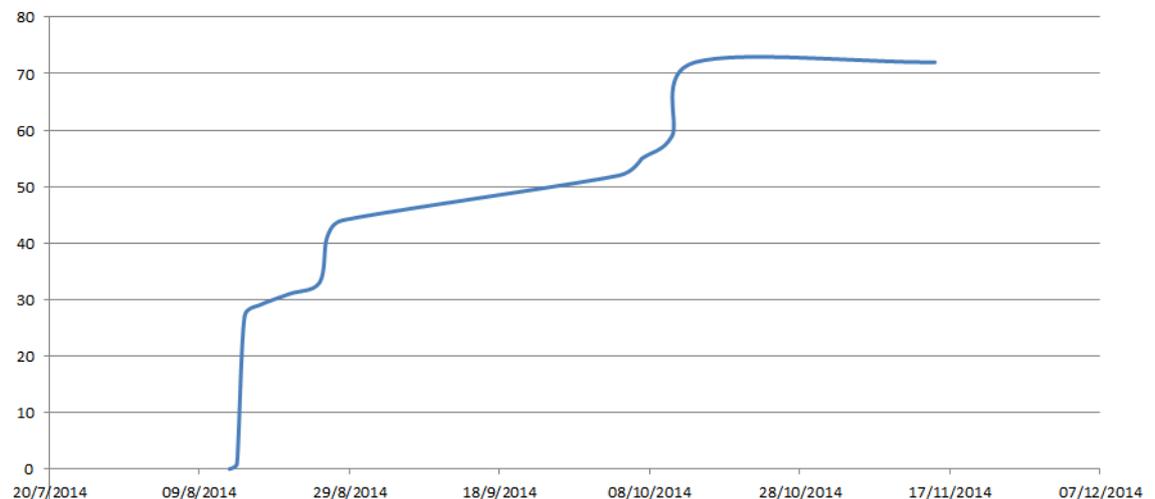
4.1. Android

Defectos remanentes 13, clasificación menores y marginales, principalmente defectos de diseño de interfaz o calibración de parámetros de algunos desafíos.



4.2. Windows Phones

Defecto remanente 1, clasificación marginal. Este defecto es posible este ubicado más allá de las fronteras de la aplicación.



*los gráficos representan el total de bugs detectados a lo largo de todo el desarrollo.