

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
ESCUELA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS INFORMÁTICOS



CURSO DE ESPECIALIZACIÓN DE INGENIERÍA DE CALIDAD

**IMPLEMENTACIÓN DEL PROCESO DE PRUEBAS, PARA LA APLICACIÓN DE DISPOSITIVOS MÓVILES
DE LA NUEVA RED SOCIAL DEPORTIVA FUTBOLIFY, UTILIZANDO PRUEBAS MANUALES Y
AUTOMATIZADAS**

PRESENTADO POR:

ISAAC STANLEY GUILLEN LEÓN

KATIA MARÍA MARROQUÍN AGUILAR

RODOLFO DAVID OTERO MELÉNDEZ

JOSE MIGUEL UMAÑA RAMIREZ

PARA OPTAR AL TÍTULO DE:

INGENIERO (A) DE SISTEMAS INFORMÁTICOS

CIUDAD UNIVERSITARIA, FEBRERO DE 2024

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

RECTOR:

MSc. JUAN ROSA QUINTANILLA

SECRETARIO GENERAL:

LIC. PEDRO ROSALIO ESCOBAR CASTANEDA

FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA

DECANO:

ING. LUIS SALVADOR BARRERA MANCIA

SECRETARIO:

ARQ. RAUL ALEXANDER FABIAN ORELLANA

ESCUELA DE INGENIERIA DE SISTEMAS INFORMATICOS

DIRECTOR:

ING. CESAR AUGUSTO GONZALEZ RODRIGUEZ

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
ESCUELA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS INFORMÁTICOS

Curso de Especialización previo a la opción al Grado de:

INGENIERO DE SISTEMAS INFORMÁTICOS

Título:

CURSO DE ESPECIALIZACIÓN DE INGENIERÍA DE CALIDAD

**IMPLEMENTACIÓN DEL PROCESO DE PRUEBAS, PARA LA APLICACIÓN DE DISPOSITIVOS MÓVILES
DE LA NUEVA RED SOCIAL DEPORTIVA FUTBOLIFY, UTILIZANDO PRUEBAS MANUALES Y
AUTOMATIZADAS**

PRESENTADO POR:

ISAAC STANLEY GUILLEN LEON

KATIA MARÍA MARROQUÍN AGUILAR

RODOLFO DAVID OTERO MELÉNDEZ

JOSE MIGUEL UMAÑA RAMIREZ

Curso de Especialización Aprobado por:

Docente Asesor:

MSC. Carlos Eduardo Contreras Galvez

San Salvador, Febrero 2024

Curso de Especialización aprobado por:

Docente Asesor:

MSC. Carlos Eduardo Contreras Galvez

Índice

Índice	1
Índice de tablas	3
1. Introducción	5
2. Objetivos	6
Objetivo General	6
Objetivos Específicos	6
3. Planteamiento del problema.....	7
4. Importancia.....	8
5. Justificación.....	9
6. Limitaciones.....	10
7. Alcances.....	11
8. Marco Teórico.....	12
Conceptos fundamentales de pruebas de software.....	12
Definición de pruebas de software.....	12
Tipos de pruebas de software.....	12
Etapas del proceso de prueba.....	13
Plan de pruebas.....	14
Estrategia de Prueba.....	14
Técnica de planning Póker.....	14
Pruebas Automatizadas.....	14
Herramienta Appium.....	15
¿Para qué sirve Appium?.....	15
9. Desarrollo.....	16
Planificación de las pruebas.....	16
Evaluación de requisitos.....	16
Estimación de requisitos.....	27
Estrategia de pruebas.....	28
Plan de pruebas.....	30
Monitoreo y control de las pruebas.....	42
Detalle de ejecución de casos de pruebas.....	42
Monitoreo de los CP (ejecución manual).....	42
Esfuerzo de pruebas exploratorias.....	44
Análisis de las pruebas.....	45
Diseño de las pruebas.....	57
Implementación de las pruebas.....	121
Recursos para la ejecución de pruebas.....	121
Pruebas exploratorias.....	122
Pruebas manuales.....	123
Pruebas Automatizadas.....	125



Ejecución de las pruebas	132
Pruebas exploratorias.....	132
Pruebas manuales	136
Evidencia de incidencia	138
Compleción de las pruebas	193
Cierre del proceso de pruebas	193
Datos generales de las pruebas.....	193
Análisis de los resultados obtenidos	194
Situación de la aplicación móvil después de las pruebas	196
Situación actual de la aplicación móvil	196
Mejoras en la aplicación y errores solucionados	200
Otros errores sin solucionar y sus riesgos.....	201
10. Conclusiones	202
11. Bibliografía	204
12. Glosario de términos	205
13. Anexos	206

Índice de tablas

# de Tabla	# de Pagina
1. Tabla 1	26
2. Tabla 2	26
3. Tabla 3	27
4. Tabla 4	28
5. Tabla 5	29
6. Tabla 6	30
7. Tabla 7	32
8. Tabla 8	33
9. Tabla 9	33
10. Tabla 10	33
11. Tabla 11	34
12. Tabla 12	37
13. Tabla 13	38
14. Tabla 14	39
15. Tabla 15	40
16. Tabla 16	40
17. Tabla 17	42
18. Tabla 18	42
19. Tabla 19	44
20. Tabla 20	57
21. Tabla 21	57
22. Tabla 22	121
23. Tabla 23	123
24. Tabla 24	132
25. Tabla 25	134
26. Tabla 26	136
27. Tabla 27	137



28. Tabla 28	193
29. Tabla 29	193
30. Tabla 30	193
31. Tabla 31	194
32. Tabla 32	200
33. Tabla 33	201

1. Introducción

En este documento se presenta el proceso de pruebas de calidad (QA) para Futbolify, una novedosa aplicación móvil y red social deportiva salvadoreña.

Futbolify ha llegado al mercado como una plataforma innovadora, brindando a los entusiastas del deporte una manera única de conectarse, interactuar y compartir su pasión por el fútbol. Sin embargo, reconocemos que todas las aplicaciones tienen margen de error/mejora, Futbolify no es la excepción, y siempre existe la posibilidad de optimizar su funcionalidad.

Realizaremos pruebas minuciosas para identificar posibles problemas, errores o deficiencias que pudieran afectar la experiencia del usuario. Trabajaremos en estrecha colaboración con el equipo de desarrollo de Futbolify para implementar soluciones eficaces y mejorar la aplicación en base al resultado de nuestras pruebas y hallazgos.

Mostraremos de la manera más sencilla posible, el proceso de pruebas y mejora de Futbolify mientras exploramos cada funcionalidad de la aplicación y trabajamos para brindar una experiencia de usuario excepcional.

Estamos comprometidos en llevar a Futbolify al siguiente nivel utilizando nuestro conocimiento en QA para ayudar a la aplicación a alcanzar su máximo potencial y estamos seguros de que Futbolify se convertirá en la aplicación preferida para los amantes del fútbol salvadoreño.

¡Nos sentimos emocionados de formar parte de este proyecto tan único e innovador como lo es Futbolify!

2. Objetivos

Objetivo General

- Implementar el proceso de pruebas para la aplicación de dispositivos móviles de la nueva Red Social Deportiva Futbolify, utilizando pruebas manuales y automatizadas, de forma de reducir errores y defectos que afecten la Calidad de la aplicación.

Objetivos Específicos

- Plantear la situación actual del proyecto Futbolify, de manera que el proceso de pruebas, así como el tipo de pruebas a implementar, sea el más adecuado posible.
- Identificar los requerimientos de la aplicación Futbolify, de forma que las pruebas a ejecutar se ajusten en lo necesario a las expectativas de los clientes.
- Definir el impacto que las pruebas funcionales tendrán en el proyecto Futbolify, así como su importancia para el desarrollo y culminación de este.
- Delimitar las funcionalidades del aplicativo móvil en las cuales se realizará el análisis QA, con el fin de cumplir con los alcances establecidos.
- Diseñar un plan de pruebas de tipo funcionales para la aplicación móvil Futbolify, que contribuya a obtener una aplicación de calidad y agradable a los usuarios finales.
- Elaborar los casos de prueba a implementar durante el análisis QA, adecuándose cada uno a las funcionalidades ya implementadas por parte del equipo de desarrollo.
- Ejecutar de los casos de pruebas funcionales del proyecto Futbolify, que permitan obtener de primera mano los errores, defectos y reducir el riesgo de fallos en la aplicación.
- Documentar el resultado de las pruebas, de forma que el equipo de desarrollo de Futbolify obtenga insumos para mejorar la calidad del producto.

3. Planteamiento del problema.

Futbolify es una aplicación móvil y red social deportiva que intenta captar la atención de los entusiastas del fútbol. Sin embargo, como ocurre con cualquier desarrollo de software, es posible que la aplicación presente desafíos y áreas de mejora que requieran atención. El objetivo de este documento de pruebas de calidad (QA) es identificar y abordar estos problemas para garantizar la mejor experiencia de usuario posible.

Al estudiar los datos y la información proporcionada podemos plantearnos la problemática con las siguientes dudas:

¿Son necesarias las pruebas en la aplicación móvil?, si son necesarias, ¿Qué tipos de pruebas deben realizarse?, ¿Cuáles son las funcionalidades que deberían probarse?, ¿Qué tipos de datos deberían recibir cada caso de prueba?, ¿Cómo deberían ejecutarse las pruebas?, ¿Cómo presentarse los resultados de estas pruebas que se entregan?

En este documento se realizarán todas las pruebas necesarias en la aplicación móvil de Futbolify para las versiones de los sistemas móviles Android y iOS, para un tiempo estimado de ejecución de dos meses.

Las pruebas son un elemento complementario esencial al desarrollo de una aplicación, siendo varios sus objetivos entre los que resaltan: buscar posibles defectos, probar el funcionamiento de los diferentes módulos que componen la app móvil, entregar un producto con una calidad aceptable para el cliente y los usuarios finales, etc.

Otros aspectos que se exploran y evalúan a través de las pruebas y los casos de prueba presentes en el documento del plan de pruebas son las siguientes:

Usabilidad: Un aspecto clave para el éxito de cualquier aplicación es su usabilidad. Es fundamental que los usuarios puedan navegar fácilmente por la interfaz, acceder a las funciones de manera intuitiva y comprender rápidamente cómo aprovechar al máximo todas las características que ofrece Futbolify. Nuestro planteamiento será evaluar la usabilidad de la aplicación, identificando posibles obstáculos que dificulten la experiencia del usuario y proponiendo mejoras para hacerla más amigable y accesible con el usuario.

Estabilidad y resolución de errores: Una aplicación exitosa debe ser estable y confiable. Realizaremos pruebas minuciosas para identificar cualquier error, fallo o comportamiento inesperado en Futbolify. Nos aseguraremos de que los usuarios no se encuentren con situaciones frustrantes como bloqueos, pérdida de datos o errores de funcionamiento. Trabajaremos en colaboración con el equipo de desarrollo para resolver estos problemas y garantizar una experiencia fluida y confiable para los usuarios.

4. Importancia.

La aplicación móvil Futbolify se encuentra en desarrollo, su implementación en producción está cerca, por lo tanto, es necesario realizar un proceso de pruebas en la aplicación móvil del cual se busca obtener los siguientes resultados / beneficios:

- Comprobación del correcto funcionamiento de las funciones de la aplicación móvil.
- Probar la aplicación móvil utilizando los diferentes escenarios de éxito o fracaso.
- Detección de fallas y errores para su depuración.
- Mitigación del riesgo de errores humanos o ambientales.
- Reducción de la posibilidad de defectos graves o vulnerabilidades en la aplicación móvil.
- Mejora de la experiencia de usuario.
- Reportes y documentación sobre las diferentes fallas y vulnerabilidades detectadas en la aplicación, así como la subsecuente depuración de estas.

Futbolify está disponible para descargar en las diferentes tiendas de aplicaciones, este acceso al público en general hace que la importancia del proceso de pruebas sea prioritaria, como se mencionó anteriormente, los beneficios que este brinda son muchos y también le proporciona al equipo de desarrollo una retroalimentación y un segundo punto de vista de la situación actual de la aplicación.

La experiencia de usuario y la satisfacción que este recibe hacen que la aplicación sea atractiva para nuevos o potenciales usuarios, todo lo anterior puede verse afectado por malas experiencias que el usuario presentó por fallas, vulnerabilidades o errores no detectados durante el desarrollo de la aplicación.

En resumen, para el desarrollo de la aplicación móvil Futbolify el proceso de pruebas es una fase fundamental, porque brinda beneficios que mejoran la experiencia y satisfacción del usuario de la aplicación, lo cual la hace más atractiva para el público en general, ampliando la base de usuarios activos de la red social para compartir sus experiencias del fútbol, o simplemente, para divertirse con amigos.

5. Justificación.

La implementación del proceso de pruebas para la aplicación de dispositivos móviles de la nueva Red Social Deportiva Futbolify ¡Es clave! Utilizando pruebas manuales y automatizadas es fundamental identificar y corregir errores en la aplicación antes de que llegue a la etapa de producción.

Se busca mejorar la calidad general de la aplicación móvil Futbolify. Las pruebas tempranas permiten validar y verificar que todas las funcionalidades de la aplicación funcionen correctamente, brindando una experiencia de usuario fluida, amigable y sencilla, ayudando a mantener la satisfacción de los usuarios y a generar confianza en la misma.

Las pruebas tempranas mejorarán la experiencia de la aplicación móvil del usuario final. Con las pruebas manuales y exploratorias se podrán identificar fallas y errores para corregirlos, permitirán identificar los procesos y funciones de los que obtendremos los casos de prueba a automatizar, que permitirán reducir el tiempo de las pruebas en los procesos, emitir informes y reportes de forma rápida y ágil.

También se busca la reducción de posibles costos a largo plazo, puesto que, si los defectos importantes se descubren después de que la aplicación se haya lanzado a producción, corregirlos puede ser costoso y requerir mucho tiempo. Además, los defectos pueden causar interrupciones en el servicio, pérdida de usuarios y por lo tanto la pérdida de confianza del negocio.

Con la implementación de dicho proceso de pruebas en la aplicación Futbolify, también se busca reducir los riesgos y la mitigación de los mismos, garantizando el cumplimiento de requisitos y expectativas garantizando así la calidad del producto final a entregar en la etapa de producción.

En resumen, este documento tiene como objetivo abordar los desafíos y áreas de mejora en Futbolify para ofrecer a los usuarios la mejor experiencia posible. Nos centraremos en mejorar la usabilidad y la estabilidad de la aplicación, utilizando nuestro conocimiento y experiencia en QA para impulsar el éxito de Futbolify como una red social deportiva líder en el mercado.



6. Limitaciones.

- La implementación del proceso de pruebas a la aplicación Futbolify, se limitará a las funcionalidades de la aplicación compatible con dispositivos móviles que cuenten con Sistema Operativo Android (Android 7.0 y superiores) y para dispositivos que cuenten con Sistema Operativos iOS (iOS 14 y superiores).
- El proceso de pruebas se limita únicamente a la implementación de pruebas de tipo funcional, las cuales se aplicarán a las funcionalidades ya desarrolladas y disponibles en la aplicación de Futbolify.
- En el proceso de prueba se aplicarán pruebas exploratorias, manuales y automatizadas.
- Los casos de pruebas se harán únicamente a las funciones del perfil de usuario, administración de usuario, administración de archivos multimedia, visualización e interacción de las publicaciones.
- Las pruebas se ejecutarán únicamente a las historias de usuario ya definidas por el equipo de desarrollo y de pruebas de la aplicación.
- Para la implementación de pruebas automatizadas, se limitará al uso de una herramienta de automatización de código abierto (gratuita).
- Durante la etapa de depuración de fallos y errores, los cambios efectuados al código fuente y la posterior carga del paquete de la aplicación a los servidores que proveen las aplicaciones a los dispositivos iOS y Android, su disponibilidad a los usuarios de prueba dependerá de las políticas establecidas por el proveedor.

7. Alcances.

La ejecución del proceso de pruebas para la red social deportiva Futbolify, será aplicado únicamente a las funcionalidades asociadas a la versión para dispositivos móviles disponible para usuarios con sistemas operativos iOS y Android, que ya han sido completadas por el equipo de desarrollo, pues este proceso de pruebas acompaña como se mencionó anteriormente, al proceso de desarrollo de la aplicación. Esto con el fin de adecuar los resultados del proceso de pruebas al tiempo disponible para elaborar y ejecutar dicho plan.

Las pruebas funcionales propuestas y aceptadas por parte del equipo de desarrollo de Futbolify, tendrán los siguientes alcances:

1. Elaborar un plan de pruebas para determinar la calidad de la funcionalidad de la aplicación para dispositivos móviles Futbolify, orientado a reducir el impacto de potenciales errores, defectos y fallas. Las funcionalidades a probar son las siguientes:
 - Registro de usuarios
 - Inicio de sesión
 - Recuperación de credenciales de acceso
 - Perfil de usuarios
 - Sección de inicio (sección de videos)
 - Carga y edición de contenido multimedia
 - Interacciones entre usuarios
 - Botones presentes en la interfaz de usuario
 - Menú de configuración de perfil
2. Ejecutar los correspondientes casos de prueba a las funcionalidades descritas, de manera de detectar errores en las funcionalidades anteriormente mencionadas.
3. Evaluar el resultado de la implementación de los casos de prueba a las funcionalidades de la aplicación móvil Futbolify.
4. Identificar los errores en la aplicación móvil Futbolify, de forma que se garantice una mejor funcionalidad y experiencia del aplicativo.
5. Presentar la documentación obtenida de las pruebas funcionales realizadas al equipo de desarrollo de Futbolify para hacer efectivas las observaciones y correcciones sugeridas.

8. Marco Teórico

Conceptos fundamentales de pruebas de software.

Definición de pruebas de software.

Proceso que consiste en todas las actividades del ciclo de vida del software, tanto estáticas como dinámicas, concernientes con la planificación, preparación y evaluación de productos software y los productos de trabajo relacionados para determinar que éstos satisfacen los requisitos especificados, para demostrar que se ajustan al propósito y para detectar defectos.”.

Tipos de pruebas de software

Un tipo de prueba es un grupo de actividades de prueba destinadas a probar características específicas de un sistema de software, o de una parte de un sistema, basadas en objetivos de prueba específicos.

- **Prueba Funcional**

La prueba funcional de un sistema incluye pruebas que evalúan las funciones que el sistema debe realizar. Los requisitos funcionales pueden estar descritos en productos de trabajo tales como especificaciones, requisitos de negocio, épicas, historias de usuario, casos de uso, o especificaciones funcionales, o puede estar sin documentar. Las funciones describen “Qué” debe hacer el sistema.

Se deben realizar pruebas funcionales en todos los niveles de prueba, aunque el enfoque es diferente en cada nivel.

La prueba funcional observa el comportamiento del software, por lo que se pueden utilizar técnicas de caja negra para obtener las condiciones de prueba y los casos de prueba para la funcionalidad de componente o sistema.

- **Prueba No Funcional**

La prueba no funcional de un sistema evalúa las características de sistemas y software, como la usabilidad, eficiencia del desempeño y la seguridad. La prueba no funcional prueba “¿Cómo de bien?” se comporta el sistema.

Contrariamente a las percepciones erróneas generalizadas, se puede, y a menudo, se deben realizar pruebas no funcionales en todos los niveles de prueba, y se deben realizar tan pronto como sea posible. El descubriendo tardío de defectos no funcionales puede ser extremadamente peligroso para el éxito de un proyecto.

- **Prueba de Caja Blanca**

La prueba de caja blanca obtiene pruebas basadas en la estructura interna del sistema o en su implementación. La estructura interna puede incluir código, arquitectura, flujos de trabajo y/o flujos de datos dentro del sistema.

- **Prueba asociada al cambio**

Cuando se realizan cambios en un sistema, ya sea para corregir un defecto o debido a una funcionalidad nueva o modificada, se debe probar para confirmar que los cambios han corregido el

defecto o implementado la funcionalidad correctamente, y no han causado ninguna consecuencia adversa imprevista.

- *Prueba de confirmación*: su objetivo es confirmar que el defecto original se ha solucionado de forma satisfactoria.
- *Prueba de regresión*: es posible que un cambio pueda afectar accidentalmente el comportamiento de otras partes del código, ya sea dentro del mismo componente, en otros componentes del sistema o incluso en otros sistemas. Estos efectos secundarios se llaman regresiones. La prueba de regresión implica la realización de pruebas para detectar estos efectos secundarios no deseados.

Etapas del proceso de prueba

- **Planificación**

Implica actividades que definen los objetivos de la prueba y el enfoque para cumplir con los objetivos de la prueba dentro de las restricciones impuestas por el contexto. Los planes de prueba pueden revisarse según la retroalimentación de las actividades de monitorización y control.

- **Análisis**

Durante el análisis de la prueba, se analiza la base de prueba para identificar las prestaciones que presentan capacidad de ser probadas y definir las condiciones de pruebas asociadas. En otras palabras, el análisis de prueba determina “Qué probar” en términos de criterios de cobertura medibles.

- **Diseño**

Durante el diseño de la prueba, las condiciones de prueba se transforman en casos de prueba de alto nivel, conjuntos de casos de prueba de alto nivel y otros productos de prueba. Es decir, el análisis de la prueba responde a la pregunta “¿Qué probar?” y el diseño “¿Cómo probar?”.

- **Implementación**

Se crean y se completan los productos de prueba necesarios para la ejecución de la prueba, incluyendo la secuenciación de los casos de prueba en procedimientos de prueba. La implementación responde a la pregunta “¿Está todo preparado para realizar la prueba?”.

- **Ejecución**

Es la realización de las pruebas como tal y puede hacerse manual o automatizada, cuando se detecte un fallo en el sistema, debe documentarse y registrarse en una herramienta que permita gestionar los defectos y analizar los resultados de las pruebas. Una vez el defecto lo ha corregido el departamento desarrollo en su respectivo proceso de depuración, hay que realizar pruebas de verificación que permitan confirmar que el defecto se solucionó exitosamente.

- **Completación de la prueba**

Se recopilan datos de las actividades de prueba completadas para consolidar la experiencia, los productos de prueba y cualquier otra información relevante.

- **Monitoreo y Control**

Implica la comparación continua del avance real con respecto al plan de prueba utilizando cualquier métrica de monitorización de la prueba definida en el plan de prueba. El control de la prueba implica tomar las medidas necesarias para cumplir los objetivos del plan de prueba.

Plan de pruebas

Es un documento que describe los objetivos de la prueba, lo que debe probarse (dentro del alcance) y lo que no debe probarse (fuera del alcance), y puede tener diferentes enfoques para cada tipo de software que se examina. También ayuda a establecer estándares sobre cómo sucederá cada paso del proceso.

Estrategia de Prueba

Esta proporciona una descripción genérica del proceso de prueba, normalmente a nivel de producto u organización. Entre los tipos comunes se incluyen:

- Analítica: Se basa en el análisis de algún factor (requisitos o riesgos).
- Basada en modelos: Se basa en algún aspecto requerido del producto.
- Metódica: Se basa en el uso sistemático de un conjunto predefinido de pruebas o condiciones de prueba.
- Conforme a proceso: Implica el análisis, diseño e implementación de pruebas basadas en reglas y estándares externos.
- Dirigida: Se basa en el asesoramiento, la orientación o las instrucciones de implicados, expertos en el dominio del negocio o expertos en tecnología.
- Adversa a la regresión: Está motivada por el deseo de evitar la regresión de las capacidades existentes.
- Reactiva: La prueba es reactiva al componente o sistema que se está probando, y a los eventos que ocurren durante la ejecución de la prueba, en lugar de ser planificada con antelación.

Técnica de planning Póker

El planning póker es una herramienta para la estimación de los proyectos de desarrollo de software. Es una técnica que minimiza el anclaje, pidiendo a cada miembro del equipo jugar su tarjeta de estimación para que los demás jugadores no puedan ver.¹

Esta técnica es recomendable porque se llega a consenso por parte de todos los miembros del equipo y presenta las siguientes ventajas:

- Cada miembro del equipo tiene voz y voto.
- Los miembros del equipo tienen la oportunidad de analizar las historias de usuario.
- Las estimaciones de las tareas son relativas a otras tareas.

Pruebas Automatizadas

Son una técnica de prueba de software que se realiza utilizando herramientas especiales de software para ejecutar un conjunto de casos de prueba. Por el contrario, la prueba manual la realiza un humano sentado frente a un ordenador que ejecuta cuidadosamente los pasos de las pruebas.

¹ Laoyan, S. (2022, 19 diciembre). Planning Póker: La estrategia integral para la estimación ágil [2022]

• Asana. Asana. <https://asana.com/es/resources/planning-poker>

Herramienta Appium

Appium es un proyecto de código abierto y un ecosistema de software, diseñado para facilitar la automatización de la interfaz de usuario de muchas plataformas de aplicaciones, incluidas las móviles, navegador, TV y más.

¿Para qué sirve Appium?

Appium se utiliza principalmente en el campo de la automatización de pruebas de software, para ayudar a determinar en si la funcionalidad de una aplicación determinada funciona como se esperaba. A diferencia de otros tipos de software pruebas, la automatización de la interfaz de usuario permite a los evaluadores escribir código que recorre los escenarios de usuario en la interfaz de usuario de una aplicación, imitando lo más cerca posible lo que sucede en el mundo real mientras se utilizan los diversos beneficios de la automatización, incluyendo velocidad, escala y consistencia.

Appium tiene como objetivo proporcionar un conjunto de herramientas que admitan este tipo de automatización de forma estándar a través de cualquier número de plataformas. La mayoría de las plataformas vienen con herramientas que permiten la automatización de la interfaz de usuario en algún nivel, pero por lo general, son específicos de la plataforma y requieren conocimientos especializados y programación específica, experiencia lingüística y cadenas de herramientas. Appium intenta unificar toda esta tecnología de automatización bajo una única interfaz estable, accesible a través de los lenguajes de programación más populares (puede escribir Appium scripts en Java, Python, Ruby, JS y más).²

² Appium Documentation (2012) • <https://appium.io/docs/en/2.1/>

9. Desarrollo

Planificación de las pruebas

Evaluación de requisitos

Se realizó un análisis a la aplicación móvil Futbolify y se muestran a continuación, algunas de las historias de usuario identificadas, las cuales estarán separadas por épicas.

ÉPICA REGISTRO DE USUARIO

HU-01 CREAR CUENTA CON NÚMERO DE TELÉFONO

El usuario de la aplicación necesita crear una cuenta con número de teléfono para iniciar sesión y acceder a las funcionalidades de la aplicación.

Criterios de aceptación

Escenario 1: Crear cuenta con número de teléfono – datos válidos

Dado un formulario de creación de cuenta, el usuario selecciona la opción número de teléfono, se ingresa el número de teléfono correcto, se ingresa el código de verificación enviado al número, luego se ingresan los campos de datos: nombre completo, un nombre de usuario válido, fecha de cumpleaños, se crea la contraseña y se completa el registro, la aplicación muestra un mensaje de registro exitoso e invita a completar el perfil creado (Foto de perfil, biografía, etc.)

Escenario 2: Crear cuenta con número de teléfono – datos inválidos

Dado un formulario de creación de cuenta, cuando se ingresa un número de teléfono inválido, enmarca el campo de teléfono en rojo hasta ingresar un número válido y valida el ingreso en los demás campos y que no se permitan caracteres inválidos.

Escenario 3: Crear cuenta con número de teléfono válido – previamente registrado

Dado un formulario de creación de cuenta, cuando se ingresa un número de teléfono válido, previamente registrado, muestra un mensaje que el número de teléfono ingresado ya se ha registrado anteriormente.

Escenario 4: Crear cuenta con número de teléfono – usuario (username) previamente registrado

Dado un formulario de creación de cuenta, al registrar un usuario con número telefónico válido, al ingresar en su campo un usuario válido, si el usuario ya está registrado debe mostrarse un mensaje de “usuario ya registrado”

HU-02 CREAR CUENTA CON CORREO ELECTRÓNICO

El usuario de la aplicación necesita crear una cuenta con un correo electrónico para iniciar sesión y acceder a las funcionalidades de la aplicación.

Criterios de aceptación

Escenario 1: Crear cuenta con correo electrónico – datos válidos

Dado un formulario de creación de cuenta, el usuario selecciona la opción correo electrónico, se ingresa un correo válido, se acepta la invitación que llega al correo, se ingresan los campos de datos: nombre completo, un nombre de usuario válido, fecha de cumpleaños, se crea la contraseña, y se completa el registro, la aplicación muestra un mensaje de registro exitoso e invita a completar el perfil creado (Foto de Perfil, biografía, etc.)

Escenario 2: Crear cuenta con correo electrónico – datos inválidos

Dado un formulario de creación de cuenta, cuando se ingresa un correo electrónico inválido, enmarca el campo de correo electrónico en rojo hasta ingresar un correo válido, valida el ingreso en los demás campos y verifica que no se permitan caracteres inválidos.

Escenario 3: Crear cuenta con correo electrónico - previamente registrado

Se muestra un formulario de creación de cuenta, cuando se ingresa un correo electrónico válido, previamente registrado, muestra un mensaje que el correo ya está siendo utilizado por otra cuenta.

Escenario 4: Crear cuenta con correo electrónico – usuario (username) previamente registrado

Dado un formulario de creación de cuenta, cuando se ingresa un correo electrónico válido, se llenan los datos, pero el usuario o username ya sido registrado por lo que se muestra un mensaje de error.

ÉPICA INICIO DE SESIÓN

HU-03 INICIAR SESIÓN CON USUARIO Y CONTRASEÑA

El usuario de la aplicación móvil requiere de una opción de iniciar sesión, con solo introducir su usuario (usuario o número de teléfono o correo electrónico) y contraseña para poder ingresar a su perfil en la aplicación.

Nota: el usuario puede ser el username, número telefónico o correo electrónico, cualquiera de ellos es válido para iniciar sesión.

Criterios de aceptación

Escenario 1: Iniciar sesión con usuario y contraseña – (Datos válidos)

Dado un formulario de inicio de sesión, se ingresa el usuario y la contraseña válidos en sus respectivos campos, después la aplicación redirige a la pantalla de home.

Escenario 2: Iniciar sesión con usuario y contraseña – (Datos inválidos)

Dado un formulario de inicio de sesión, se ingresa el usuario y la contraseña inválidos en sus respectivos campos, entonces se muestra un mensaje de error de datos.

Escenario 3: Iniciar sesión con usuario y contraseña – (Campos vacíos)

Dado un formulario de inicio de sesión, no se ingresa el usuario y la contraseña válidos en sus respectivos campos y estos quedan vacíos, el botón “Entrar” queda inhabilitado.

-El campo de usuario y contraseña deben tener un valor, en caso contrario el botón “Entrar” estará inhabilitado.

-El correo ingresado al campo usuario debe tener un formato de email o número teléfono correcto.

HU-04 RECUPERAR CUENTA CON NÚMERO DE TELÉFONO

El usuario de la aplicación necesita recuperar su cuenta con un número de teléfono para poder iniciar sesión y acceder a las funcionalidades de la aplicación.

Escenario 1: Recuperar cuenta con número telefónico – (datos válidos)

Dado una pantalla de recuperación de cuenta, se ingresa el código enviado y se redirige a la pantalla de restablecimiento de contraseña, se ingresa la nueva contraseña y se confirma el cambio.

Escenario 2: Recuperar cuenta con número telefónico – (datos inválidos)

Dado una pantalla de recuperación de cuenta, se ingresa un código no válido y se muestra un mensaje de error.

HU-05 RECUPERAR CUENTA CON CORREO ELECTRÓNICO

El usuario de la aplicación necesita recuperar su cuenta con su correo electrónico para poder iniciar sesión y acceder a las funcionalidades de la aplicación.

Escenario 1: Recuperar cuenta con correo electrónico – (datos válidos)

Dado una pantalla de recuperación de cuenta, se ingresa el código enviado y se redirige a la pantalla de restablecimiento de contraseña, se ingresa la nueva contraseña y se confirma el cambio.

Escenario 2: Recuperar cuenta con correo electrónico – (datos inválidos)

Dado una pantalla de recuperación de cuenta, se ingresa un código no válido y se muestra un mensaje de error.

ÉPICA DE PANTALLA DE HOME

HU-06 VISUALIZAR PUBLICACIONES DE SEGUIDORES

El usuario puede visualizar en la pantalla de home, las publicaciones de las personas que sigue.

Escenario 1: Visualizar publicaciones de seguidores – (con seguidos)

Dada la pantalla de home, tener un apartado de las publicaciones hechas por los perfiles seguidos por el usuario.

Escenario 2: Visualizar publicaciones de seguidores – (sin seguidos)

Dada la pantalla de home, tener un apartado de seguidos se muestra un mensaje de no hay publicaciones para visualizar porque el perfil recientemente creado y no sigue a ningún perfil.

HU-07 VISUALIZAR PUBLICACIONES RECOMENDADAS

El usuario puede visualizar en la pantalla de home, las publicaciones de videos de los usuarios en tendencia o de interés para el usuario.

Escenario 1: Visualizar publicaciones recomendadas– (con recomendaciones)

Dada la pantalla de home, tener un apartado donde se visualizarán los videos recomendados recientemente subidos por los usuarios, según tendencias o temas de interés.

ÉPICA DE MENU PRINCIPAL DE USUARIO

El usuario necesita un menú que contenga las siguientes opciones (botones):

HU-08 BOTÓN DE INICIO

El usuario de la aplicación necesita en el menú un botón de inicio para poder ingresar a la pantalla de inicio del usuario.

Escenario 1: Botón de inicio– (clic en botón)

Dada la pantalla de home, en su barra de menú al hacer clic en la opción de inicio se redirija a la pantalla de inicio del usuario.

HU-09 BOTÓN DE SUBIDA DE VIDEO

El usuario de la aplicación necesita en el menú un botón de subida de video para poder ingresar la pantalla para la subida de videos.

Escenario 1: Botón de subida de video – (clic en botón)

Dada la pantalla de home, en su barra de menú al hacer clic en la opción de subida de video se redirija a la pantalla de subida de video.

HU-10 BOTÓN DE EXPLORAR

El usuario de la aplicación necesita en el menú con un botón de explorar para poder ingresar perfiles recomendados o buscar un usuario en específico.

Escenario 1: Botón de explorar – (clic en botón)

Dada la pantalla de home, en su barra de menú al hacer clic en la opción de explorar se redirija a la pantalla de explorar del usuario.

HU-11 BOTÓN DE NOTIFICACIÓN

El usuario de la aplicación necesita un menú con un botón de notificación para poder visualizar la pantalla de notificaciones del usuario.

Escenario 1: Botón de notificación – (clic en botón)

Dada la pantalla de home, en su barra de menú al hacer clic en la opción de notificación se redirija a la pantalla de notificaciones del usuario.

HU-12 BOTÓN DE PERFIL

El usuario de la aplicación necesita en el menú un botón de perfil para poder ingresar la pantalla de mensajes del usuario.

Escenario 1: Botón de perfil – (clic en botón)

Dada la pantalla de home, en su barra de menú al hacer clic en la opción de perfil se redirija a la pantalla de perfil del usuario.

ÉPICA DE PUBLICACIÓN DE USUARIO

HU-13 CREAR UNA PUBLICACIÓN DE USUARIO

El usuario necesita crear una nueva publicación de video, subiendo un video con su respectiva descripción y clasificación.

Escenario 1: Crear una publicación de usuario – grabar video

Dada la pantalla de grabar, el usuario graba un video, rellena la descripción de la publicación y lo carga, al terminar se muestra la publicación del usuario.

Escenario 2: Crear una publicación de usuario – seleccionar video

Dada la pantalla de grabar, El usuario selecciona un video de su galería, rellena la descripción de la publicación y lo carga, al terminar se muestra la publicación del usuario.

Escenario 3: Crear una publicación de usuario – campos vacíos

Dada la pantalla de grabar, El usuario deja los campos de descripción vacío y no sube un video, se muestra un mensaje de error.

HU-14 CANCELAR CARGA DE PUBLICACIÓN

El usuario podrá cancelar la subida de un video a publicar en la aplicación.

Escenario 1: Cancelar carga de publicación – cancelación exitosa

Dado el mensaje de subida de video, El usuario dará clic en cancelar al intentar subir un video y se detendrá la subida.

HU-15 EDITAR VIDEO A PUBLICAR

El usuario necesita poder editar (recórtalo) el video que previo a subirlo.

Escenario 1: Editar video a publicar – edición exitosa

Dada la pantalla de edición de video, el usuario edita el video recortando según su consideración y después lo publica en su perfil.

HU-16 GUARDAR PREVIA DE VIDEO

El usuario necesita poder guardar un video grabado con la aplicación y almacenarlo en su dispositivo móvil.

Escenario 1: Guardar previa de video – éxito

Dada la pantalla de grabar video, El usuario graba un video y le da a descargar, seguido el video se descarga y se almacena en su dispositivo.

HU-17 SELECCIONAR PORTADA DE VIDEO

El usuario necesita poder seleccionar una portada para su video a publicar, seleccionando una imagen tomada del video o seleccionada de su dispositivo móvil.

Escenario 1: Seleccionar portada de video - éxito

Dado la pantalla de video a publicar, el usuario puede seleccionar una portada para su video, de las imágenes de galería o por defecto de video a publicar.

HU-18 REPRODUCTOR DE VIDEO

El usuario desea poder visualizar y poder interactuar (reproducir, adelantar o pausar) con el video de la publicación a través de un reproductor interno de la aplicación.

Escenario 1: Reproductor de video – reproducción exitosa

Dado la pantalla de la publicación, el usuario puede interactuar (reproducir, adelantar o pausar) el video del usuario a través del reproductor.

Escenario 2: Reproductor de video – reproducción/pausa fallida

Dado la pantalla de la publicación, el usuario intenta interactuar (reproducir, adelantar o pausar) con un video de usuario, la interacción falla (no carga video, no funciona interacción) y se muestra un mensaje de error.

HU-19 VISUALIZACIÓN DE COMENTARIOS DE PUBLICACIÓN

El usuario desea visualizar los comentarios de video publicado y tener la opción de dejar un comentario en un video o realizar otras interacciones con los comentarios.

Escenario 1: Visualización de comentarios de publicación – con comentarios

Dada la pantalla de comentarios, el usuario ve todos los comentarios que tiene una publicación y puede agregar su comentario.

HU-20 AGREGAR COMENTARIO DE PUBLICACIÓN

El usuario desea poder agregar comentarios en las publicaciones de videos propios o de otros usuarios de la aplicación.

Escenario 1: Agregar comentario de publicación - inserción exitosa

Dada la pantalla de comentarios, el usuario ingresa un comentario en el campo correspondiente, presiona comentar y se muestra el comentario insertado en el video.

Escenario 2: Agregar comentario de publicación - inserción fallida

Dada la pantalla de comentarios, el usuario ingresa un comentario en el campo correspondiente, presiona el comentar, se muestra un mensaje de error y no se agrega el comentario.

Escenario 3: Agregar comentario de publicación – campo vacío

Dada la pantalla de comentarios, el usuario deja vacío el campo de comentario, el icono de correspondiente para ingresar el comentario no se activa.

HU-21 ELIMINAR COMENTARIO DE PUBLICACIÓN

El usuario desea tener la opción de eliminar un comentario hecho por el en un video publicado por el o por otro usuario.

Escenario 1: Eliminar comentario de publicación – eliminación exitosa

Dada la pantalla de comentarios, el usuario selecciona la opción de eliminar en el comentario deseado y la presiona, el comentario desaparecerá de la publicación donde se encontraba.

Escenario 2: Eliminar comentario de publicación – eliminación fallida

Dada la pantalla de comentarios, el usuario aplicación selecciona la opción de eliminar en el comentario deseado y la presiona, la eliminación falla por algún factor y se muestra un mensaje de error.

HU-22 AGREGAR REACCIÓN A PUBLICACIÓN

El usuario quiere poder reaccionar (aplauso) a las publicaciones propias o de seguidores que se le muestren en la página de inicio o perfil.

Escenario 1: Agregar reacción a publicación - exitosa

Dado el video publicado, el usuario hace clic en el icono de la reacción, se actualiza el número de reacciones y se ve seleccionado el icono.

Escenario 2: Agregar reacción a publicación - fallida

Dado el video publicado, el usuario hace clic en el icono de la reacción, la inserción falla y se muestra un mensaje de error.

HU-23 ELIMINAR REACCIÓN A PUBLICACIÓN

El usuario quiere eliminar una reaccionar (aplauso) hecha en las publicaciones propias o de seguidores que se le muestren en la página de inicio o perfil.

Escenario 1: Eliminar reacción a publicación - exitosa

Dado el video publicado, el usuario hace clic en el icono para eliminar la reacción, se actualiza el número de reacciones y se ve deselecciona el icono.

Escenario 2: Eliminar reacción a publicación - fallida

Dado el video publicado, el usuario hace clic en el icono de la reacción, la eliminación falla y se muestra un mensaje de error.

HU-24 COMPARTIR UNA PUBLICACIÓN

En el usuario desea tener la opción de compartir en otras redes sociales, el video publicado en Futbolify.

Escenario 1: Compartir una publicación - exitosa

Dado el video publicado, el usuario hace clic en la opción de compartir en la publicación que desea, selecciona la red social deseada, se muestra una ventana donde presiona la opción de compartir y se muestra el mensaje de éxito de la acción.

Escenario 2: Compartir una publicación - fallida

Dado el video publicado, el usuario hace clic en la opción de compartir en la publicación que desea, selecciona la red social desea y se muestra un mensaje de error.

ÉPICA DE PERFIL DE USUARIO

HU-25 AGREGAR FOTO DE PERFIL

El usuario desea agregar una foto a su perfil.

Escenario 1: Agregar foto de perfil - exitosa

Dado la pantalla de edición de perfil, el usuario hace clic sobre cambiar foto de perfil, selecciona la foto a poner, presiona aceptar y se mostrará la foto recién subida en la foto de perfil.

Escenario 2: Agregar foto de perfil - fallida

Dado la pantalla de edición de perfil, el usuario hace clic sobre cambiar foto de perfil por primera vez, selecciona la foto a poner, presiona aceptar y se mostrara un mensaje de error.

HU-26 CAMBIAR FOTO DE PERFIL

El usuario desea cambiar una foto nueva para su perfil cada vez que lo desee.

Escenario 1: Cambiar foto de perfil - exitosa

Dado la pantalla de edición de perfil, el usuario hace clic sobre cambiar foto de perfil, selecciona la foto nueva a poner, presiona aceptar, se actualizará y mostrará la foto recién subida en la foto de perfil.

Escenario 2: Cambiar una publicación - fallida

Dado la pantalla de edición de perfil, el usuario hace clic sobre cambiar foto de perfil, selecciona la foto nueva a poner, presiona aceptar y se mostrara un mensaje de error.

HU-27 MODIFICAR INFORMACIÓN DE PERFIL

El usuario debe poder modificar la información de su perfil, cuando el considere necesario y ver reflejados esos cambios rápidamente.

Escenario 1: Modificar información de perfil - modificación exitosa

Dada la pantalla de perfil, el da clic en la opción de modificación de información de perfil, ingresa al formulario del cambio de información, llena los campos necesarios, da clic en actualizar y se regresa a la página de perfil.

Escenario 2: Modificar información de perfil - modificación fallida

Dada la pantalla de perfil, el usuario da clic en la opción de modificación de información de perfil, se rellena los campos y al dar clic en actualizar se muestra un mensaje de error.

HU-28 ACCEDER A CONFIGURACIÓN DE PERFIL

El usuario debe poder acceder a la configuración del perfil, observar las diferentes opciones de configuración para su perfil ejemplo, seguridad, privacidad, etc.

Escenario 1: Acceder a configuración de perfil – acceso exitoso

Dada la pantalla de perfil, el usuario debe hacer clic en el icono de configuración de usuario y este lo llevara la pantalla de configuración de perfil.

HU-29 MIS VIDEOS DE PERFIL

El usuario desea poder ver en su perfil todos los videos de las publicaciones hechos por él y poder interactuar con ellos.

Escenario 1: Mis videos de perfil– con videos

Dada la pantalla de perfil, el usuario ingresara a la pestaña o sección donde están sus videos y puede visualizarlos, comentarlos, etc.

Escenario 2: Mis videos de perfil – sin videos

Dada la pantalla de perfil, el usuario ingresara a la pestaña/sección donde estarán sus videos, pero aún no se subieron videos a su perfil por lo que solo se mostrara un mensaje en muro vacío.

ÉPICA DE PERFIL DE OTRO USUARIO

HU-30 AGREGAR SEGUIDOR

El usuario al ingresar al perfil de otro usuario debe tener la opción de seguir a ese usuario para poder visualizar las publicaciones o retos que este tiene.

Escenario 1: Agregar seguidor – éxito

Dada la pantalla principal o de perfil, el usuario selecciona la opción seguir en el perfil de otro usuario, al dar clic se actualiza y mostrara la opción actualizada.

Escenario 2: Agregar seguidor – fallida

Dada la pantalla principal, el usuario selecciona la opción seguir en el perfil de otro usuario, al dar clic la acción no se puede realizar y se mostrara un mensaje de error.

HU-31 ELIMINAR SEGUIDOR

El usuario al ingresar al perfil de otro usuario al cual sigue, él pueda seleccionar una opción que le permita dejar de seguir a ese usuario y ya no visualizar las publicaciones de este

Escenario 1: Eliminar seguidor – éxito

Dada la pantalla principal, el usuario selecciona la opción dejar de seguir o unfollow en el perfil de otro usuario, al dar clic se actualiza de seguir.

Escenario 2: Eliminar seguidor – fallida

Dada la pantalla principal, el usuario selecciona la opción dejar de seguir (unfollow) en el perfil de otro usuario, al dar clic la acción no se realizará y se mostrará un mensaje de error.

HU-32 VIDEOS DE OTRO PERFIL

Al ingresar a la pantalla de usuario de otro perfil, podrá ver los videos que otro usuario a agregado y podrá interactuar con ellos (reproducir video, reaccionar, comentar, etc.)

Escenario 1: Videos de otro perfil - éxito

Dado la pantalla de perfil de otro usuario, el usuario principal ingresa al apartado de videos de otro usuario, donde visualiza todos los videos publicados y puede interactuar con ellos.

OTROS REQUISITOS DEL NEGOCIO

HU-33 CERRAR SESIÓN DE USUARIO

Si el usuario desea cerrar la sesión en la aplicación, cuando lo considere necesario.

Escenario 1: Cerrar sesión de usuario – éxito

Dada la pantalla de configuración, el usuario selecciona la opción de cerrar sesión, al presionarlo se redirigirá a la página de inicio.

Escenario 2: Cerrar sesión de usuario – fallida

Dada la pantalla de configuración, el usuario al seleccionar la opción de cerrar sesión, la acción falla y se muestra un mensaje de error, por lo que no se cierra la sesión.

HU-34 SELECCIONAR UN IDIOMA

El usuario desea poder seleccionar el idioma de la aplicación, se verá reflejado en la interfaz de usuario (mensajes y pantallas).

Escenario 1: Seleccionar un idioma – éxito

Dada la pantalla de configuración, el usuario se dirige al apartado de idiomas de sus configuraciones y selecciona el idioma que desea para su aplicación.

Escenario 2: Seleccionar un idioma – por defecto

Dada la pantalla de configuración, el usuario no selecciona ningún idioma y por lo tanto la aplicación seleccionara por defecto el idioma del sistema operativo del dispositivo.

HU-35 SELECCIONAR UN TEMA

El usuario desea seleccionar el tema en su aplicación y se verá reflejado en sus diferentes pantallas.

Escenario 1: Seleccionar un tema – éxito

Dada la pantalla de configuración, el usuario ingresa al apartado de tema de sus configuraciones y selecciona un tema para su aplicación.

Escenario 2: Seleccionar un tema – por defecto

Dada la pantalla de configuración, el usuario no selecciona ningún y por lo tanto la aplicación seleccionara el tema por defecto del sistema operativo del dispositivo.

HU-36 MAQUETACIÓN DE PANTALLA PRINCIPAL

El usuario podrá visualizar en la estructura de pantalla principal una serie elementos principales al estar logueado.

Criterios de aceptación

Escenario 1: Maquetación de pantalla principal (usuario con sesión iniciada)

Dado que, una vez iniciada la sesión en la aplicación móvil, se debe visualizar en la pantalla principal, los siguientes elementos:

- Encabezado: con los apartados de "siguiendo" y "nuevos para ti", también un botón de acceso al apartado de mensajes.
- Cuerpo: video subido con las botones de reacciones, comentario y compartir, al pie del video el nombre del perfil del video y el botón de seguir.
- Pie de pantalla: una barra de menú con los botones de inicio, explorar, cargar video, notificaciones y perfil.

Escenario 2: Maquetación de pantalla principal (usuario con sesión no iniciada)

Dado que el usuario al intentar ingresar a la página principal sin iniciar sesión previamente, se mostrará una ventana emergente con los siguientes elementos:

-Encabezado: con los apartados de siguiendo y nuevos para ti, también un botón de acceso al apartado de mensajes.

-Cuerpo: tendrá las siguientes características para el cuerpo:

La ventana principal de fondo e inactiva.

Una ventana con los siguientes elementos:

- Mensaje de “iniciar sesión para ver su perfil”.
- Enlace o botón para registro.
- Mensaje de consulta de ¿tienes una cuenta? Seguido de un botón para entrar.

-Pie de pantalla: una barra de menú con los botones de inicio, explorar, cargar video, notificaciones y perfil.

Tabla 1

Requerimientos no funcionales

ID	Nombre	prioridad	Descripción
RNF-01	Tiempo de respuesta	Alta	Se requiere un tiempo de carga y respuesta no mayor a 4 segundos
RNF-02	Interfaz de usuario	Alta	Una interfaz sencilla para el usuario, siguiendo los estándares y una navegación sencilla e intuitiva para los usuarios.

Tabla 2

Evaluación de requerimientos

Las omisiones en los requerimientos y los puntos confusos se detallan a continuación.

Requerimiento/HU	Descripción	Omisión/inexactitud
HU-24	El usuario desea tener la opción de compartir en otras redes sociales, el video publicado en Futbolify.	No se ha especificado correctamente la forma que se compartirá el video, si será a través de vinculo o como una publicación en la red social.
RNF02	Una interfaz sencilla para el usuario, siguiendo los estándares, una navegación intuitiva para los usuarios.	No se aclara que normas o estándares de diseño de pantallas se usaran o la estructura de diseño definida para las interfaces.

Estimación de requisitos

Para la estimación de requisitos se hará uso de la técnica recomendada por la metodología ágil, esta técnica es El planning póker.³

NOTA: la escala de calificación por recomendación de la técnica sigue la serie de números de Fibonacci (0,1,2,3,5,8)

Tabla 3

Estimación de requisitos

ID	Nombre	QA1	QA2	QA3	QA4	Estimación
HU-01	Crear cuenta con número de teléfono	8	5	8	8	8
HU-02	Crear cuenta con correo electrónico	8	8	8	5	8
HU-03	Iniciar sesión con usuario y contraseña	5	8	8	8	8
HU-04	Recuperar cuenta con número de teléfono	5	5	5	3	5
HU-05	Recuperar cuenta con correo electrónico	3	5	5	5	5
HU-06	Visualizar publicaciones de seguidores	5	5	5	3	5
HU-07	Visualizar publicaciones recomendadas	5	5	3	5	5
HU-08	Botón de inicio	3	3	3	2	3
HU-09	Botón de subida de video	3	3	3	2	3
HU-10	Botón de explorar	3	3	3	2	3
HU-11	Botón de notificación	3	3	3	2	3
HU-12	Botón de perfil	3	3	3	2	3
HU-13	Crear una publicación de usuario	8	8	5	8	8
HU-14	Cancelar carga de publicación	5	5	5	3	5
HU-15	Editar video a publicar	5	5	3	5	5
HU-16	Guardar previa de video	5	5	3	5	5
HU-17	Seleccionar portada de video	5	5	5	3	5
HU-18	Reproductor de video	3	5	5	5	5
HU-19	Visualización de comentarios de publicación	5	5	3	5	5
HU-20	Agregar comentario de publicación	8	8	5	8	8
HU-21	Eliminar comentario de publicación	8	8	5	8	8

³ Laoyan, S. (2022, 19 diciembre). Planning Póker: La estrategia integral para la estimación ágil [2022] • Asana. Asana. <https://asana.com/es/resources/planning-poker>

HU-22	Agregar reacción a publicación	5	5	5	3	5
HU-23	Eliminar reacción a publicación	5	5	5	3	5
HU-24	Compartir una publicación	5	5	5	3	5
HU-25	Agregar foto de perfil	5	5	8	5	5
HU-26	Cambiar foto de perfil	5	5	5	3	5
HU-27	Modificar información de perfil	5	5	5	3	5
HU-28	Acceder a configuración de perfil	5	5	5	3	5
HU-29	Mis videos de perfil	5	5	3	5	5
HU-30	Agregar seguidor	5	5	5	3	5
HU-31	Eliminar seguidor	5	3	5	5	5
HU-32	Videos de otro perfil	5	5	3	5	5
HU-33	Cerrar sesión de usuario	8	8	8	5	8
HU-34	Seleccionar un idioma	5	5	2	5	5
HU-35	Seleccionar un tema	3	3	2	3	3
HU-36	Maquetación de pantalla principal	8	5	8	8	8
RNF-01	Tiempo de respuesta	8	5	8	8	8
RNF-02	Interfaz de usuario	8	8	5	8	8

Estrategia de pruebas

1. Control de versiones

Tabla 4

Control de versiones

Versión	Autor(es)	Descripción	Fecha
1.0	Isaac Guillen	Creación del documento	07/08/2023
1.2	Miguel Umaña	Definición de ambientes y herramientas de prueba	16/08/2023
1.3	Katia Marroquín	Definición de riesgos y planes de contingencia	20/08/2023
2.0	David Otero	Ambiente y recursos de prueba	02/09/2023

2. Introducción

Este documento de estrategia de pruebas es una descripción con relación al alcance de las pruebas, los riesgos, ambiente de prueba y los recursos para la automatización de las pruebas en la aplicación móvil Futbolify.

Las pruebas automatizadas son un complemento para las pruebas manuales que se realizarán a la aplicación, sirven para reducir la necesidad de ejecutar aquellos casos de prueba que cumplen ciertas condiciones, permitiendo una reducción de tiempo y recursos al reducir las pruebas repetitivas, al ser

complementarias, las pruebas automatizadas se apoyan de las pruebas manuales y viceversa, permitiendo obtener resultados más eficientes y generar mejores reportes sobre la calidad del producto.

3. Alcances

- a) Hacer pruebas funcionales y no funcionales a la aplicación móvil.
- b) Realizar pruebas de caja negra y basadas en experiencia.
- c) Hacer pruebas automatizadas con APPIUM.
- d) Realizar pruebas solo para niveles de sistema y aceptación.

4. Riesgos y planes de contingencia

Tabla 5

Riesgos y planes de contingencia

No.	Riesgo	Probabilidad de ocurrencia (1-10)	Impacto (1-10)	Severidad (1-10)	Plan de contingencia
1	Lento desarrollo del proceso de las pruebas manuales, exploratorias, automatizadas, etc.	6	8	10	Preparar y capacitar al personal con tiempo en el manejo adecuado y óptimo de las diferentes herramientas de pruebas.
2	Deficiente desarrollo de las actividades programadas en el plan de pruebas.	4	6	8	Realizar las actividades del para I y control paralelos a cada una de las etapas del proceso de ejecución del plan de pruebas.
3	Retrasos en la entrega de las diferentes actividades del proceso de pruebas.	6	8	10	Monitorizar el cumplimiento de los tiempos de las actividades del proyecto, visualizar el avance real contra el esperado. Tratar de dejar siempre una holgura adecuada para las actividades prioritarias.

5. Ambientes y herramientas de pruebas

Recurso humano

- Propietario del producto
- 4 ingenieros de calidad

Dispositivos móviles

Se cuenta con los siguientes dispositivos móviles:

- 3 móviles con sistema Android
- 1 móvil con sistema IOS

Estación de trabajo

Computadora tipo laptop: 4

- 3 computadoras laptop con sistema operativo Windows
- 1 computadora Macbook Pro con sistema MacOS

Herramienta para las pruebas automatizadas y la gestión del proyecto

- Appium (pruebas automatizadas)
- Google Drive (documentación y capturas de las pruebas)

Plan de pruebas

Control de versiones

Tabla 6

Control de versiones

Versión	Autor(es)	Descripción	Fecha
1.0	Isaac Guillen	Creación del documento	07/08/2023
1.1	Miguel Umaña	Definición de organización de equipo	15/08/2023
1.2	Katia Marroquín	Enfoque/Adaptación de las pruebas	21/09/2023
2.0	David Otero	Documentación final	05/10/2023

1. Introducción

En la actualidad las tecnologías de comunicación orientadas a dispositivos móviles pueden considerarse como la vanguardia tecnológica del mundo actual. Por tanto, el desarrollo e implementación de una aplicación móvil, debe cumplir con parámetros y estándares de calidad que

favorezcan a sus propietarios a alcanzar sus objetivos de negocios, y también, proponerse de una manera atractiva para el usuario dentro del mercado de las aplicaciones para móviles.

Futbolify es una aplicación móvil que puede ser descargada tanto en Android como iOS, busca posicionarse como una red social deportiva, que busca obtener el respaldo de miles de usuarios de manera atractiva y funcional, de forma que, en el futuro próximo sea reconocida dentro del universo de las redes sociales para dispositivos móviles a nivel internacional.

Con la finalidad de posicionar a Futbolify con una alta calificación dentro del mercado de las aplicaciones para dispositivos móviles, se desarrolla el siguiente plan de pruebas, orientado a garantizar que se cumplan los objetivos establecidos por sus fundadores al momento de lanzar esta aplicación, contribuyendo a reducir los riesgos que implica el pasar por alto aquellos errores y defectos que alteren o afecten el funcionamiento óptimo e ideal de la aplicación; que el usuario encuentre en Futbolify algo innovador, interesante, agradable, funcional y que cumpla lo que se espera de una aplicación de este tipo.

2. Contexto del negocio

Información general de la red social Futbolify

El proyecto de desarrollo de Futbolify nace de la idea de un grupo de desarrolladores liderados por el Br. Wilfredo Noyola en 2021, su idea es impulsar una aplicación que incluyera a todos los amantes del fútbol y otros deportes, darles la herramienta para una interacción social fluida y un medio de comunicación y entretenimiento a la vez.

El equipo está conformado por 8 miembros con diferentes roles, siendo en su mayoría personas originarias de Suchitoto y para la mayoría es su primera experiencia en el mundo laboral y tecnológico.

Oportunidad de negocios

Futbolify es la primera empresa tecnológica en Suchitoto que busca crear oportunidades de empleo en el área de tecnología en la zona.

La aplicación móvil buscar ser una opción fiable para aquellos amantes de los deportes, no solo del fútbol; darles una herramienta para tener más interacción y conocer sobre otras personas con los mismos gustos y pasiones. Al ser un nicho de mercado poco explorado, se espera que tenga un impacto positivo en la comunidad de amantes del deporte, tanto nacional como internacional.

El impacto positivo que se está creando con Futbolify permite ofrecer nuevas oportunidades a estudiantes jóvenes en la carrera de tecnología.

3. Objetivos de las pruebas

- Validar el cumplimiento de los requerimientos de desarrollo de la aplicación Futbolify.
- Verificar que la aplicación cumpla con la funcionalidad esperada por el equipo de Futbolify y por los usuarios finales.
- Facilitar la mitigación de riesgos asociados a errores y defectos que puedan ser encontrados en la aplicación.
- Documentar errores y fallos encontrados durante el proceso de prueba de la aplicación.

- Proporcionar información real sobre la calidad del producto a los usuarios de negocio, de forma que puedan aplicar acciones correctivas en beneficio de la aplicación.

4. Alcance de las pruebas

- Las funcionalidades de la aplicación Futbolify consideradas a evaluar en del desarrollo del plan de pruebas son las siguientes:
 - Registro de usuarios
 - Inicio de sesión
 - Recuperación de cuenta
 - Perfil de usuarios
 - Sección de inicio
 - Carga y edición de contenido multimedia
 - Interacciones entre usuario
 - Menú de configuración básica de perfil

- Se realizará el proceso de pruebas en los sistemas iOS y Android
- Se realizarán pruebas exploratorias
- Se realizarán pruebas manuales
- Se realizarán pruebas automatizadas

5. Riesgos de calidad

Tabla 7

Riesgos de calidad

Riesgo	Probabilidad	Impacto	Severidad	Plan de mitigación
Pantallas poco intuitivas y de difícil comprensión	3	7	10	Crear medidas de control para reducir los riesgos no funcionales, es recomendable seguir los estándares de diseño para dispositivos móviles

6. Tipos de pruebas

Los tipos de pruebas a realizar son las siguientes:

- Pruebas estáticas y dinámicas
- Pruebas funcionales
- Pruebas no funcionales
- Pruebas exploratorias
- Pruebas automatizadas

7. Recursos y preparación para las pruebas

Recurso humano

4 ingenieros de pruebas

Ambiente para las pruebas

Tabla 8

Estación de trabajo para las pruebas

Elemento	Características			
	Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4
Procesador	Intel Core i7 2.9 GHz	Intel Core i3 3.6 GHz	M1 Pro 10C 3.2 GHz	Intel Core i7 3.2 GHz
RAM	8 GB	16 GB	16 GB	8 GB
Sistema Operativo	MacOS Catalina	Windows 11	MacOS Sonoma	Windows 10 Pro
Disco Duro	500GB	1TB	1TB	1 TB
Puerto USB	Si	Si	Si	Si

Tabla 9

Dispositivos móviles

Modelo/Marca (Android)	Sistema operativo
Samsung A23	Android 13
Redmi Note 11S	Android 13
Samsung Note 20 Ultra	Android 13
Modelo/Marca (iOS)	Sistema operativo
iPhone 14 Pro-Max	iOS 17

Tabla 10

Herramientas para la gestión del proyecto y automatización

Herramienta	Función
Google drive	Almacenamiento de la documentación y evidencias de las pruebas del proyecto
Google Docs	Seguimiento y edición de los documentos del proyecto
JDK Java	Java Development Kit es un software que provee herramientas de desarrollo para la creación de programas en Java.

Node js	Entorno de ejecución de un solo hilo, de código abierto y multiplataforma para servidor.
Appium	Es una herramienta de automatización de código abierto para ejecutar scripts y probar aplicaciones nativas, aplicaciones web y aplicaciones híbridas sobre Android o iOS utilizando un web driver.
Appium Studio	Herramienta open-source para la automatización de aplicaciones web nativas e híbridas en móviles iOS y Android en el sistema operativo Windows.
Appium Inspector	Es una aplicación que nos permite de forma rápida inspeccionar una aplicación que se está mostrando en un emulador/simulador Android o iOS.
Sdkmanager Android	Es una herramienta de línea de comandos que permite ver, instalar, actualizar y desinstalar paquetes para el SDK de Android.
Google Chrome	Navegador Web de uso gratuito desarrollado por Google.
SO Windows 10	Sistema Operativo desarrollado por Microsoft.

Tabla 11

Datos de prueba

Datos personales de creación de usuario				
Campos	Tipo	Longitud	Ejemplo válido	Ejemplo inválido
Número de teléfono (opcional al crear)	Numérico	8	77884433 70684423 60086642 63238245	\$%&/&%\$ ABCDEFGG abcdefg
Correo electrónico (opcional al crear)	Texto	100	ejemplo@gmail.com ejemplo@hotmail.com	12abcd \$%&/&%\$
Nombre	Texto	40	Isaac Guillen Miguel Hernández Juan Pérez Ana Guevara	1234 \$%&/&%\$
Usuario	Alfanumérico	40	Ejemplo123 RodríguezT Martínez Hernández5	1234 \$%&/&%\$
Cumpleaños	Fecha (DD/MM/YYYY)	8	26/04/1986 05/05/1955 17/12/2003	\$%&/&%\$9 ABCDEFGG abcdefg
Contraseña	Alfanumérico	Mínimo 8	Ejemplo1234 Usuario1234 Contra1234	3214 \$%&/&%\$ cinco5

Datos de acceso				
Campos	Tipo	Longitud	Ejemplo válido	Ejemplo inválido
Usuario, correo electrónico o número telefónico	Texto	100	Ejemplo@gmail.com 70235569 User_1234	12abcd \$%&/&%\$
Contraseña	Alfanumérico	Mínimo 8	Ejemplo1234 Usuario1234 Contra1234	3214 \$%&/&%\$
Recuperar contraseña				
Campos	Tipo	Longitud	Ejemplo válido	Ejemplo inválido
Usuario, correo electrónico o número telefónico	Texto	100	Ejemplo@gmail.com 70235569 User_1234	12abcd \$%&/&%\$
Código de verificación	Numérico	6	123456 111111 235645 235464	\$%&/&%\$ ABCDEFGH abcdefg
Video a publicar				
Campos	Tipo	Longitud	Ejemplo válido	Ejemplo inválido
Video a subir	MP4		Reto.mp4 Practica.mp4 Dominadas.mp4	Imagen.jpg Imagen.img Imagen.png
Descripción	Texto	100	#dominas #retos Retos dominadas	12abcd \$%&/&%\$
Portada	JPG PNG		Retos.jpg Dominadas.png Practica.png	Practicas.mp4 Retos.mp3
Previa de video publicado				
Campos	Tipo	Longitud	Ejemplo válido	Ejemplo inválido
Publicación	MP4		Reto.mp4 Practica.mp4 Domidas.mp4	Imagen.jpg Imagen.img Imagen.png
Número de recompensas	Numérico		44 55 00 999	ABCDEF \$%&/&%\$ -50

Número de reacciones	Numérico		44 55 00 999	ABCDEF \$%&/&%\$ -50
Número de comentarios	Numérico		44 55 00 999	ABCDEF \$%&/&%\$ -50
Número de compartidos	Numérico		44 55 00 999	ABCDEF \$%&/&%\$ -50
Ventana de comentarios				
Campos	Tipo	Longitud	Ejemplo válido	Ejemplo inválido
Comentario	Texto	500	Este es comentario Reto genial Dómidas bien hechas	\$%&/&%\$ -50
Editar perfil				
Campos	Tipo	Longitud	Ejemplo válido	Ejemplo inválido
Cambiar foto de perfil	JPG PNG		Juan.jpg Miguel.png Ana.png	Practicas.mp4 Retos.mp3
Nombre	Texto	50	Juan Gómez Ana Torrez María Hernández	\$%&/&%\$ -50
Usuario	texto	50	Ejem_plo Ejem.plo Usuario_1	\$%&/&%\$ -50 1234abcd
Descripción	Texto	500	Este es un ejemplo de descripción Mi descripción personal	\$%&/&%\$ -50 1234abcd
Categoría	CheckPoint		Entrenador Arbitro Futbolista Aficionado	\$%&/&%\$ -50 1234abcd
Genero	CheckPoint		Masculino Femenino Prefiero no decir	\$%&/&%\$ -50 1234abcd
Seleccionar idioma				
Campos	Tipo	Longitud	Ejemplo válido	Ejemplo inválido

Idioma	CheckPoint		Español Ingles Sistema por defecto	\$%&/&%\$ -50 1234abcd
Seleccionar tema				
Campos	Tipo	Longitud	Ejemplo válido	Ejemplo inválido
Tema	CheckPoint		Claro Oscuro Sistema por defecto	\$%&/&%\$ -50 1234abcd

Seleccionar dispositivo para las pruebas

Para seleccionar un dispositivo ideal para realizar las pruebas de la aplicación se deben tomar en cuenta varios factores como ejemplo: versión sistema operativo, RAM, procesador, resolución de pantalla, etc.

También es importante tomar en cuenta los siguientes puntos:

Identificar dispositivos más usados por los usuarios: saber identificar los dispositivos más usados por tus potenciales usuarios, permite enfocar las pruebas en estos modelos y por lo tanto reducir la posibilidad de errores en estos.

Las especificaciones técnicas de los dispositivos: las especificaciones de cada dispositivo pueden afectar los resultados las pruebas de calidad que se realicen.

Prueba en dispositivos variados: realizar pruebas en dispositivos de diferentes marcas o modelos permitirá reducir la posibilidad de errores en estos. Se debe tomar una muestra del mercado, pero sin dejar de lado la variedad de modelos y marcas existentes.

8. Organización del equipo de trabajo

Tabla 12

Equipo de trabajo

Ingenieros QA
<p>Nombre: Isaac Stanley Guillen León Correo electrónico: gl08004@ues.edu.sv</p> <p>Nombre: Katia María Marroquín Aguilar Correo electrónico: ma12013@ues.edu.sv</p> <p>Nombre: Rodolfo David Otero Meléndez Correo electrónico: om07014@ues.edu.sv</p> <p>Nombre: José Miguel Umaña Ramírez Correo electrónico: ur08001@ues.edu.sv</p>

Tabla 13

Responsabilidades del equipo de trabajo

Líder QA
Responsabilidades
<ul style="list-style-type: none"> • Liderar el desarrollo del proceso de Pruebas de la aplicación. • Mantener comunicación con los usuarios de negocio. • Desarrollar el cronograma de actividades para el proceso de pruebas. • Verificar el cumplimiento del proceso de pruebas, así como validar que los casos de prueba se ejecuten correctamente. • Realizar actualizaciones al proceso de pruebas según análisis y criterios que se estimen convenientes que fortalezcan la ejecución de las pruebas. • Seleccionar el tipo de pruebas, así como las herramientas de prueba que cumplan con los requisitos y que permitan alcanzar los objetivos del plan de pruebas. • Gestionar el proceso de pruebas, así como monitorear constantemente el resultado de la ejecución de los casos de prueba. • Brindar informes sobre el resultado del proceso de pruebas, de forma que sirvan como insumo para determinar la calidad actual de la aplicación.
Ingeniero QA
Responsabilidades
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer de primera mano los casos de prueba a ejecutar, así como los requerimientos de la aplicación que deben ser evaluados. • Cumplir con el cronograma de actividades. • Trabajar en conjunto con los desarrolladores de forma que el proceso de prueba acompañe el proceso de desarrollo y disminuir el impacto de potenciales fallos y errores. • Diseñar casos de prueba con apoyo del líder de QA, de forma que estos se adapten a los requerimientos de la aplicación. • Preparar y utilizar correctamente los datos de prueba. • Ejecutar el proceso de pruebas a cada historia de usuario. • Poseer conocimiento técnico sobre las herramientas a utilizar durante el proceso de pruebas. • Documentar el resultado de la ejecución de los casos de prueba, fallos, defectos o riesgos encontrados. • Implementar métricas que faciliten el análisis de los resultados del proceso de pruebas, así como detallar la cobertura de la implementación de los casos de prueba. • Informar al líder QA sobre hallazgos que se consideren de alto riesgo, de forma que se ejecuten planes de contingencia tempranos y preventivos. • Garantizar la trazabilidad durante la ejecución del proceso de pruebas.

9. Enfoque / Adaptación de las pruebas

Enfoque de las pruebas

Las estrategias que se utilizarán para las pruebas se basarán en los siguientes enfoques:

Analítica: es base en análisis de algún factor, para este caso serían los riesgos de los casos de prueba.

Reactiva: las pruebas a los componentes o sistemas que se están comprobando son reactivas, y no son planificadas, para este proyecto se realizaran pruebas exploratorias.

Tabla 14

Adaptación de las pruebas

A continuación, se detalla los tipos de pruebas a realizar:

Niveles de pruebas		
Se harán pruebas a nivel de sistema y aceptación.		
Categoría principal	Categoría	técnica
Pruebas estáticas	Se hará una revisión estática sobre las historias de usuarios	
Pruebas dinámicas	Caja negra	-Tablas de decisión -valores limite
	Basada en la experiencia	-Pruebas explotarias
Pruebas funcionales y no funcionales		
-Pruebas a nivel de sistema y aceptación		
-Pruebas no funcionales basadas en norma ISO 25010		
Pruebas automatizadas		
-Pruebas automatizadas con APPIUM		

10. Administración de defectos

Los defectos, fallas o bug se reportarán mediante correo electrónico al líder QA y deberán seguir la siguiente estructura de reporte:

- a) **Título del defecto:** nombre que identificara al defecto
- b) **Descripción:** una breve descripción del defecto
- c) **Probador/Tester:** persona que reporta el defecto
- d) **Versión:** versión del defecto reportado
- e) **Prioridad:** nivel de prioridad del defecto reportado
- f) **Ambiente:** entorno donde se ejecutó la prueba (Dev, Producción, QA)
- g) **Adjunto (imagen/video):** evidencia de la incidencia del defecto
- h) **Versión afectada:** versión donde ocurre el defecto
- i) **Asignado a:** encargado de resolver o dar seguimiento al defecto

Nivel de clasificación de defecto según severidad:

Alto: afecta gravemente a la aplicación y puede causar el cierre o colapso de esta.

Medio: este afecta moderadamente la aplicación, debe prestársele atención.

Bajo: de poco impacto para la aplicación.

11. Administración de la configuración

Tabla 15

Administración de configuraciones – elementos de software

Elementos de software	Tipo	Versión
Aplicación móvil de Futbolify	APK	1.0.194
Appium	Software	2.2.1
Appium Studio	Software	23.10.9231
Appium Inspector	Software	2023.11.1
Node.js	Software	20.9.0
Npm	Software	10.1.0
Jdk Java	Software	21.0.1
Sdk Java	Software	10.40

Tabla 16

Administración de configuraciones – elementos de prueba

Documentos	Tipo	Versión	Herramienta
Estrategia de pruebas	Texto	2.0	-
Plan de pruebas	Texto	2.0	-
Requerimientos	Texto	1.0	Google Drive
Caso de pruebas	Texto	1.0	Google Drive

12. Entregables de pruebas

Para cada caso de prueba se espera entregar la siguiente documentación:

- Informe del estado de la prueba
- Especificaciones del caso de prueba
- Informe de finalización del subproceso

13. Métricas de pruebas

Métricas de la ejecución de los casos de prueba

Se utilizará las siguientes fórmulas para medir la cobertura de casos de pruebas ejecutados, como los casos de pruebas aprobados y no aprobados:

- Cobertura de CP = número de CP ejecutados / número total de CP
- Cobertura de CP aprobados = número de CP ejecutados aprobados / número total de CP
- Cobertura de CP fallados = número de CP fallados ejecutados / número total de CP

Esfuerzo de pruebas exploratorias

Permitirá estimar el tiempo total dedicado por el equipo a las pruebas exploratorias en el ciclo de pruebas.

14. Criterios de salida

Los criterios de salida que permitirán dar por terminada las pruebas son:

- La ejecución total de las pruebas definidas
- No hay ningún defecto de alta prioridad sin resolver
- El nivel de cobertura es el esperado
- El cumplimiento de los objetivos de las pruebas

Monitoreo y control de las pruebas

Detalle de ejecución de casos de pruebas

Tabla 17

Detalle de ID de casos de pruebas

HU	00	E	00	CP	00
Abreviatura de "Historia de usuario"	Correlativo de historia de usuario	Abreviatura de escenario	Correlativo - escenario	Abreviatura de caso de prueba	Correlativo caso de prueba

Monitoreo de los CP (ejecución manual)

Tabla 18

Listados de casos de pruebas

No. CP	ID	Ejecutados(si/no)		Pasado	Fallado
1	HU-01-E-01-CP-01	Si		X	
2	HU-01-E-02-CP-01	Si		X	
3	HU-01-E-02-CP-02	Si		X	
4	HU-01-E-02-CP-03	Si			X
5	HU-01-E-02-CP-04	Si			X
6	HU-01-E-03-CP-01	Si		X	
7	HU-01-E-04-CP-01	Si		X	
8	HU-02-E-01-CP-01	Si		X	
9	HU-02-E-02-CP-01	Si		X	
10	HU-02-E-02-CP-02	Si		X	
11	HU-02-E-02-CP-03	Si			X
12	HU-02-E-02-CP-04	Si			X
13	HU-02-E-03-CP-01	Si		X	
14	HU-02-E-04-CP-01	Si		X	
15	HU-03-E-01-CP-01	Si		X	
16	HU-03-E-01-CP-02	Si		X	
17	HU-03-E-01-CP-03	Si		X	
18	HU-03-E-02-CP-01	Si		X	
19	HU-03-E-02-CP-02	Si		X	
20	HU-03-E-02-CP-03	Si		X	
21	HU-03-E-02-CP-04	Si		X	
22	HU-03-E-03-CP-01	Si		X	
23	HU-04-E-01-CP-01	Si		X	
24	HU-04-E-02-CP-01	Si		X	
25	HU-04-E-02-CP-02	Si		X	
26	HU-05-E-01-CP-01	Si		X	
27	HU-05-E-02-CP-01	Si		X	
28	HU-05-E-02-CP-02	Si		X	



29	HU-06-E-01-CP-01	Si		X	
30	HU-06-E-02-CP-01	Si		X	
31	HU-07-E-01-CP-01	Si		X	
32	HU-08-E-01-CP-01	Si		X	
33	HU-09-E-01-CP-01	Si		X	
34	HU-10-E-01-CP-01	Si		X	
35	HU-11-E-01-CP-01	Si		X	
36	HU-12-E-01-CP-01	Si		X	
37	HU-13-E-01-CP-01	Si		X	
38	HU-13-E-01-CP-02	Si		X	
39	HU-13-E-02-CP-01	Si		X	
40	HU-13-E-02-CP-02	Si		X	
41	HU-13-E-02-CP-03	Si		X	
42	HU-13-E-03-CP-01	Si		X	
43	HU-14-E-01-CP-01	Si			X
44	HU-15-E-01-CP-01	Si		X	
45	HU-16-E-01-CP-01	Si		X	
46	HU-17-E-01-CP-01	Si		X	
47	HU-17-E-01-CP-02	Si		X	
48	HU-18-E-01-CP-01	Si		X	
49	HU-18-E-02-CP-01	Si		X	
50	HU-18-E-02-CP-02	Si		X	
51	HU-19-E-01-CP-01	Si		X	
52	HU-20-E-01-CP-01	Si		X	
53	HU-20-E-01-CP-02	Si		X	
54	HU-20-E-02-CP-01	Si		X	
55	HU-20-E-03-CP-01	Si		X	
56	HU-21-E-01-CP-01	Si		X	
57	HU-21-E-01-CP-02	Si		X	
58	HU-21-E-02-CP-01	Si		X	
59	HU-22-E-01-CP-01	Si		X	
60	HU-22-E-01-CP-02	Si		X	
61	HU-22-E-02-CP-01	Si			X
62	HU-23-E-01-CP-01	Si		X	
63	HU-23-E-01-CP-02	Si		X	
64	HU-23-E-02-CP-01	Si			X
65	HU-24-E-01-CP-01	Si		X	
66	HU-24-E-01-CP-02	Si		X	
67	HU-24-E-02-CP-01	Si		X	
68	HU-25-E-01-CP-01	Si		X	
69	HU-25-E-02-CP-01	Si		X	
70	HU-26-E-01-CP-01	Si		X	
71	HU-26-E-02-CP-01	Si		X	

72	HU-27-E-01-CP-01	Si			X
73	HU-27-E-02-CP-01	Si		X	
74	HU-28-E-01-CP-01	Si		X	
75	HU-29-E-01-CP-01	Si		X	
76	HU-29-E-02-CP-01	Si		X	
77	HU-30-E-01-CP-01	Si		X	
78	HU-30-E-01-CP-02	Si			X
79	HU-30-E-02-CP-01	Si			X
80	HU-31-E-01-CP-01	Si		X	
81	HU-31-E-01-CP-02	Si		X	
82	HU-31-E-02-CP-01	Si			X
83	HU-32-E-01-CP-01	Si		X	
84	HU-33-E-01-CP-01	Si		X	
85	HU-33-E-02-CP-01	Si		X	
86	HU-34-E-01-CP-01	Si		X	
87	HU-34-E-02-CP-01	Si		X	
88	HU-35-E-02-CP-01	Si		X	
89	HU-35-E-02-CP-01	Si		X	
90	HU-36-E-01-CP-01	Si		X	
91	HU-36-E-02-CP-01	Si		X	

Esfuerzo de pruebas exploratorias

Tabla 19

Pruebas exploratorias

ID	Nombre/módulo	Tiempo estimado (minutos)	Tiempo de ejecución (minutos)	Resultado (Aprobado/Fallado)
PE - 01	-Crear cuenta -Recuperar cuenta -Iniciar sesión	30	50	Aprobado
PE – 02	-Crear una publicación -interacción con una publicación -Editar información de perfil -Configuración de perfil	30	50	Aprobado

Análisis de las pruebas

HU-01 CREAR CUENTA CON NÚMERO DE TELÉFONO

- **Escenario 1: Crear cuenta con número de teléfono – datos válidos**

Condición: entrar en la pantalla de crear cuenta y llenar los correspondientes campos.

Escenario de prueba: se elegirá la opción crear cuenta con número telefónico, se ingresa el número telefónico, al recibir el código de verificación se ingresa, se llena información necesaria para la creación de la cuenta.

- **Escenario 2: Crear cuenta con número de teléfono – datos inválidos**

Condición: entrar la pantalla de crear cuenta y llenar los correspondientes campos.

Escenario de prueba: se elegirá la opción crear cuenta con número telefónico, se intentará ingresar número inválido o carácter inválido, y verificar que los demás campos no permitan caracteres inválidos.

- **Escenario 3: Crear cuenta con número de teléfono – previamente registrado**

Condición: entrar la pantalla de crear cuenta y llenar los correspondientes campos.

Escenario de prueba: se elegirá la opción crear cuenta con número telefónico, se ingresará número previamente registrado para intentar crear la cuenta, debería mostrarse un mensaje de error.

- **Escenario 4: Crear cuenta con número de teléfono – usuario (username) previamente registrado**

Condición: entrar la pantalla de crear cuenta y llenar los correspondientes campos.

Escenario de prueba: verificar que, al crear una nueva cuenta, llenar los diferentes campos y llegar al campo nombre de usuario o username, si el nombre de usuario ya fue registrado previamente, se muestre un mensaje de error.

HU-02 CREAR CUENTA CON CORREO ELECTRÓNICO

- **Escenario 1: Crear cuenta con correo electrónico – datos válidos**

Condición: entrar la pantalla de crear cuenta y llenar los correspondientes campos.

Escenario de prueba: se elegirá la opción crear cuenta con correo electrónico, se ingresa el correo, al recibir el código de verificación en el correo, se ingresa el código y posteriormente se llena información necesaria para la creación de la cuenta.

- **Escenario 2: Crear cuenta con correo electrónico – datos inválidos**

Condición: entrar la pantalla de crear cuenta y llenar los correspondientes campos.

Escenario de prueba: se elegirá la opción crear cuenta con correo electrónico se intentará ingresar correo inválido y se mostrará una alerta, y verificar que los demás campos no permitan caracteres inválidos.

- **Escenario 3: Crear cuenta con correo electrónico - previamente registrado**

Condición: entrar la pantalla de crear cuenta y llenar los correspondientes campos.

Escenario de prueba: se elegirá la opción crear cuenta con correo electrónico, se ingresará el correo previamente registrado para intentar crear la cuenta, debería mostrarse un mensaje de error.

Escenario 4: Crear cuenta con correo electrónico – usuario (username) previamente registrado

Condición: entrar la pantalla de crear cuenta y llenar los correspondientes campos.

Escenario de prueba: verificar que, al crear una nueva cuenta, llenar los diferentes campos y llegar campo nombre de usuario o username, si el nombre de usuario ya fue registrado previamente, se muestre un mensaje de error.

HU-03 INICIAR SESION CON USUARIO Y CONTRASEÑA

- **Escenario 1: Iniciar sesión con usuario y contraseña – datos válidos**

Condición: para poder iniciar sesión normalmente en la aplicación móvil, el usuario deber ingresar un username, número de teléfono o correo electrónico válidos seguidos de la contraseña correcta.

Escenario de prueba: se debe verificar que el usuario ingresa un dato válido en el campo de usuario siendo los datos un correo electrónico, un número telefónico o username, seguido de una contraseña válida para poder iniciar sesión y redirigir la página al home.

- **Escenario 2: Iniciar sesión con usuario y contraseña – datos inválidos**

Condición: para poder iniciar sesión normalmente en la aplicación móvil, el usuario deber ingresar un username o número de teléfono o correo electrónico válidos seguidos de la contraseña correcta.

Escenario de prueba: se debe verificar que si el usuario introdujo un dato inválido en el campo de usuario y contraseña invalida, no se le permite iniciar sesión y se muestra un mensaje de error.

- **Escenario 3: Iniciar sesión con usuario y contraseña – campos vacíos**

Condición: para poder iniciar sesión normalmente en la aplicación móvil, los campos de usuario y contraseña no deben estar vacíos y deber tener datos válidos.

Escenario de prueba: se debe verificar que, si el usuario no introdujo un usuario ni una contraseña, no se le habilitara el botón de “entrar”.

HU-04 RECUPERAR CUENTA CON NÚMERO DE TELÉFONO

- **Escenario 1: Recuperar cuenta con número telefónico – datos válidos**

Condición: para poder recuperar la cuenta se debe recibir un código vía mensaje telefónico e introducirlo e introducirlo en el campo de pantalla de recuperación de cuenta para ser redirigido al formulario de restablecimiento de contraseña.

Escenario de prueba: se debe verificar que, si el usuario recibe el código de recuperación por mensaje telefónico y lo introduce en el campo de recuperación de cuenta, se redirige la pantalla de restablecimiento de contraseña.

- **Escenario 2: Recuperar cuenta con número telefónico – datos inválidos**

Condición: para poder recuperar la cuenta se debe recibir un código de recuperación vía mensaje telefónico, y se debe ingresar un código inválido en el campo de código de recuperación.

Escenario de prueba: se debe verificar que, si el usuario ingresa un código de recuperación inválido en el campo correspondiente, se mostrara un mensaje de error.

HU-05 RECUPERAR CUENTA CON CORREO ELECTRÓNICO

- **Escenario 1: Recuperar cuenta con correo electrónico – datos válidos**

Condición: para poder recuperar la cuenta, se debe recibir un código al correo electrónico, introducirlo en el campo de pantalla de recuperación de cuenta para ser redirigido al formulario de restablecimiento de contraseña.

Escenario de prueba: se debe verificar que, si el usuario recibe el código de recuperación por correo electrónico y lo introduce en el campo de recuperación de cuenta, se redirija a la pantalla de restablecimiento de contraseña.

- **Escenario 2: Recuperar cuenta con correo electrónico – datos inválidos**

Condición: para poder recuperar la cuenta, se debe recibir un código de recuperación al correo electrónico y se debe ingresar un código inválido en el campo de código de recuperación.

Escenario de prueba: se debe verificar que, si el usuario ingresa un código de recuperación inválido en el campo correspondiente, se mostrará un mensaje de error.

HU-06 VISUALIZAR PUBLICACIONES DE SEGUIDORES

- **Escenario 1: Visualizar publicaciones de seguidores – (con seguidos)**

Condición: se debe ingresar a la página de inicio y poder visualizar las publicaciones de seguidores.

Escenario de prueba: ingresar a la página de inicio, ir al apartado de "siguiendo" y visualizar las publicaciones de los usuarios que sigue.

- **Escenario 2: Visualizar publicaciones de seguidores – (sin seguidos)**

Condición: se debe ingresar a la página de inicio y poder visualizar las publicaciones de seguidores.

Escenario de prueba: ingresar a la página de inicio, ir al apartado de "siguiendo" y si no se sigue ninguna cuenta se muestra el muro vacío.

HU-07 VISUALIZAR PUBLICACIONES RECOMENDADAS

- **Escenario 1: Visualizar publicaciones recomendadas – (con recomendaciones)**

Condición: se debe ingresar a la página de inicio y poder visualizar las publicaciones de videos recomendados según los gustos previos del usuario.

Escenario de prueba: ingresar a la página de inicio, ir al apartado de "nuevo para ti" y visualizar los nuevos videos recomendados según tendencias, historial, etc.

HU-08 BOTÓN DE INICIO

- **Escenario 1: Botón de inicio – (clic en botón)**

Condición: después de iniciar sesión, desde la pantalla en que se encuentre, se irá a la barra de menú para seleccionar el botón home de la aplicación.

Escenario de prueba: se verificará que, en la barra de menú, al presionar el botón home nos redireccione a la pantalla de inicio de la aplicación.

HU-09 BOTÓN DE SUBIDA DE VIDEO

- **Escenario 1: Botón de subida de video – (clic en botón)**

Condición: después de iniciar sesión, desde la pantalla en que se encuentre, se irá a la barra de menú para seleccionar el botón de carga de video de la aplicación.

Escenario de prueba: se verificará que, en la barra de menú, al presionar el botón de subida de video, este llevará a la pantalla de carga de video de la aplicación.

HU-10 BOTÓN DE EXPLORAR

- **Escenario 1: Botón de explorar – (clic en botón)**

Condición: después de iniciar sesión, desde la pantalla en que se encuentre, se irá a la barra de menú para seleccionar el botón de explorar.

Escenario de prueba: se verificará que, en la barra de menú al presionar el botón de explorar, este llevará a la pantalla de exploración de perfiles de otros usuarios en la aplicación.

HU-11 BOTÓN DE NOTIFICACIÓN

- **Escenario 1: Botón de notificación – (clic en botón)**

Condición: después de iniciar sesión, desde la pantalla en que se encuentre, se irá a la barra de menú para seleccionar el botón de notificaciones de la aplicación.

Escenario de prueba: se verificará que, en la barra de menú, al presionar el botón de notificaciones nos lleve a la pantalla de notificaciones de la aplicación.

HU-12 BOTÓN DE PERFIL

- **Escenario 1: Botón de perfil – (clic en botón)**

Condición: después de iniciar sesión, desde la pantalla en que se encuentre, se irá a la barra de menú para seleccionar el botón de perfil de usuario.

Escenario de prueba: se verificará que, en la barra de menú, al presionar el botón de perfil nos lleve a la pantalla del perfil del usuario.

HU-13 CREAR UNA PUBLICACIÓN DE USUARIO

- **Escenario 1: Crear una publicación de usuario – grabar video**

Condición: después de iniciar sesión, se ingresa a la carga de video, se graba un video, selecciona una portada, se llena su descripción y se sube el video.

Escenario de prueba: se verificará que, al ingresar a la carga de video, se pueda grabar un video con la cámara del dispositivo, llenar el campo descripción, seleccionar una portada y subir el video.

- **Escenario 2: Crear una publicación de usuario – seleccionar video**

Condición: después de iniciar sesión, se ingresa a la carga de video, se selecciona un video de la galería, selecciona una portada, se llena su descripción y se sube el video.

Escenario de prueba: se verificará que, al ingresar a la carga de video, se pueda ingresar a la galería del dispositivo, seleccionar un video, llenar el campo descripción, seleccionar una portada y subir el video.

- **Escenario 3: Crear una publicación – campos vacíos**

Condición: después de iniciar sesión, se ingresa a la carga de video, se graba un video, selecciona una portada, se llena su descripción y se sube el video.

Escenario de prueba: se verificará que, al ingresar a la carga de video, se puede ingresar a la galería del dispositivo, seleccionar un video de esta o grabarlo con la cámara, después dejar vacío el campo de descripción, no seleccionar una portada y subir el video al perfil del usuario.

HU-14 CANCELAR CARGA DE PUBLICACIÓN

- **Escenario 1: Cancelar carga de publicación – cancelación exitosa**

Condición: al ingresar a la pantalla de carga de video, se realiza todos los pasos para subir un video, pero al iniciar la subida del video, se presiona el botón de cancelar y se detiene la subida.

Escenario: se verifica que, al ingresar a la pantalla de carga de video y siguiendo todos los pasos para subir un video, al comenzar a subirse a la aplicación, si presionamos el botón de cancelar, la carga se detendrá y se regresará a la ventana anterior.

HU-15 EDITAR VIDEO A PUBLICAR

- **Escenario 1: Editar video a publicar – edición exitosa**

Condición: haber seleccionado un video o haberlo grabado.

Escenario de prueba: se verificará que al grabar o seleccionar un video para subir, previo a la subida del mismo, el usuario podrá editar, recortar la duración del video y después subirlo con la duración deseada.

HU-16 GUARDAR PREVIA DE VIDEO

- **Escenario 1: Guardar previa de video – éxito**

Condición: haber grabado un video o haberlo seleccionado de galería, y después haberlo editado.

Escenario de prueba: se verifica que, al haber editado un video previo a subirlo, el usuario al dar clic al botón de guardar video se descargue y guarde el video en la galería del dispositivo.

HU-17 SELECCIONAR PORTADA DE VIDEO

- **Escenario 1: Seleccionar portada de video – éxito**

Condición: haber grabado un video o haberlo seleccionado de galería, editarlo y estar en la pantalla de publicar video.

Escenario de prueba: se verifica que, al haber editado el video, el usuario al dar clic en seleccionar portada puede seleccionar la portada por defecto del video o añadir desde la galería y seleccionar la foto de galería para la portada.

HU-18 REPRODUCTOR DE VIDEO

- **Escenario 1: Reproductor de video – reproducción exitosa**

Condición: seleccionar e ingresar el video a visualizar.

Escenario de prueba: verificar que, al seleccionar e ingresar a un video, se redirija a la pantalla de video, donde se puede interactuar con el video, reproducirlo o pausarlo.

- **Escenario 2: Reproductor de video – reproducción/pausa fallida**

Condición: seleccionar e ingresar al video a visualizar.

Escenario de prueba: verificar que, al seleccionar e ingresar a un video, se mostrará un mensaje de error, por ejemplo, el video ya no está disponible o no se tiene los permisos.

HU-19 VISUALIZACIÓN DE COMENTARIOS DE PUBLICACIÓN

- **Escenario 1: Visualización de comentarios de publicación – con comentarios**

Condición: seleccionar la opción comentario en video publicado.

Escenario de prueba: verificar que, al seleccionar los comentarios de un video publicado, se despliegue una pantalla de comentarios, donde se pueda visualizar los comentarios que hay en la publicación y también agregar comentarios si lo deseamos.

HU-20 AGREGAR COMENTARIO DE PUBLICACIÓN

- **Escenario 1: Agregar comentario de publicación – inserción exitosa**

Condición: ingresar a la pantalla de comentarios y hacer clic en el campo de comentario.

Escenario de prueba: verificar que, al ingresar a la pantalla de comentario, hacer clic en el campo de comentario, escribir un comentario, y darle clic al botón de comentar, se agregará el comentario en el video publicado y se actualizará los comentarios, desplazando el campo de comentario.

- **Escenario 2: Agregar comentario de publicación – inserción fallida**

Condición: ingresar a la pantalla de comentarios y hacer clic en el campo de comentario.

Escenario de prueba: verificar que, al ingresar a la pantalla de comentario, hacer clic en el campo de comentario, escribir un comentario, y darle clic al botón de comentar, falle la inserción del comentario y se muestre un mensaje de error.

- **Escenario 3: Agregar comentario de publicación – campo vacío**

Condición: ingresar a la pantalla de comentarios y hacer clic en el campo de comentario.

Escenario de prueba: verificar que, al ingresar a la pantalla de comentario, hacer clic en el campo de comentario, no escribir un comentario, no se habilite el botón de comentar, por lo que no se permite realizar un comentario, hasta que no se digite algo en el campo de comentario.

HU-21 ELIMINAR COMENTARIO DE PUBLICACIÓN

- **Escenario 1: Eliminar comentario de publicación – eliminación exitosa**

Condición: ingresar a la pantalla de comentarios y seleccionar el comentario a eliminar.

Escenario de prueba: verificar que, al ingresar a la pantalla de comentario, hacer clic al comentario a eliminar, y seleccionar la opción de eliminar, nos muestre un mensaje si deseamos eliminar el comentario, se acepta eliminar el comentario, se actualizan y se muestran los comentarios restantes.

- **Escenario 2: Eliminar comentario de publicación – fallida**

Condición: ingresar a la pantalla de comentarios y seleccionar el comentario a eliminar.

Escenario de prueba: verificar que, al ingresar a la pantalla de comentario, hacer clic al comentario a eliminar, y seleccionar la opción de eliminar, nos muestre un mensaje si deseamos eliminar el comentario, se acepta eliminar el comentario y se muestra una notificación que la eliminación falló.

HU-22 AGREGAR REACCION A PUBLICACIÓN

- **Escenario 1: Agregar reacción a publicación – exitosa**

Condición: ubicar el video a reaccionar.

Escenario de prueba: verificar que, al posicionarse sobre un video, y hacer clic sobre el ícono de aplauso, se agrega la reacción, se actualiza el icono resaltándose y el número de reacciones que esta publicación tiene aumenta en uno.

- **Escenario 2: Agregar reacción a publicación – fallida**

Condición: ubicar el video a reaccionar.

Escenario de prueba: verificar que, al posicionarse sobre un video, y hacer clic sobre el ícono de aplauso, la reacción no se agrega y se muestra un mensaje de error.

HU-23 ELIMINAR REACCION A PUBLICACIÓN

- **Escenario 1: Eliminar reacción a publicación – exitosa**

Condición: ubicar el video del cual se eliminará la reacción.

Escenario de prueba: verificar que, al posicionarse sobre un video, y hacer clic sobre el ícono de aplauso, se elimine la reacción, se actualiza el icono y el número de reacciones que esta publicación tiene, se reduce en uno.

- **Escenario 2: Eliminar reacción a publicación – fallida**

Condición: ubicar el video del cual se eliminará la reacción.

Escenario de prueba: verificar que, al posicionarse sobre un video, y hacer clic sobre el ícono de aplauso, la reacción no se elimina y se muestra un mensaje de error.

HU-24 COMPARTIR UNA PUBLICACIÓN

- **Escenario 1: Compartir una publicación – exitosa**

Condición: ubicar el video a compartir.

Escenario de prueba: verificar que, al posicionarse sobre un video, y hacer clic sobre el ícono de compartir, nos muestre las opciones de compartir (redes sociales o enlace), se seleccione una opción, se otorgan los permisos, se presiona aceptar y se muestra el mensaje de video compartido

- **Escenario 2: Compartir una publicación – fallida**

Condición: ubicar el video a compartir.

Escenario de prueba: verificar que, al posicionarse sobre un video, y hacer clic sobre el ícono de compartir, nos muestre las opciones de compartir (redes sociales o enlace), se seleccione una, se otorgan los permisos, se presiona aceptar y se muestra el mensaje de video no compartido debido a un error.

HU-25 AGREGAR FOTO DE PERFIL

- **Escenario 1: Agregar foto de perfil – carga exitosa**

Condición: ingresar al perfil y seleccionar la foto de perfil.

Escenario de prueba: verificar que, al ingresar al perfil, se seleccione la foto de perfil, se tome una foto o se seleccione desde la galería, se da clic en subir foto de perfil, se sube la foto y se actualiza la foto del perfil del usuario.

- **Escenario 2: Agregar foto de perfil – carga fallida**

Condición: ingresar al perfil y seleccionarla foto de perfil.

Escenario de prueba: verificar que, al ingresar al perfil, se seleccione la foto de perfil, se tome una foto o se seleccione desde la galería, se da clic en subir foto de perfil, la foto no se sube y se muestra una notificación de error en subida de foto de perfil.

HU-26 CAMBIAR FOTO DE PERFIL

- **Escenario 1: Cambiar foto de perfil – carga exitosa**

Condición: ingresar al perfil, hacer clic en editar perfil y seleccionar cambiar foto de perfil.

Escenario de prueba: verificar que, al ingresar al perfil, se seleccione la opción editar perfil, seleccionar la opción cambiar foto de perfil, tomar una foto o seleccionarla desde galería, dar clic en cambiar y se actualiza la foto de perfil.

- **Escenario 2: Cambiar una publicación – carga fallida**

Condición: ingresar al perfil, hacer clic en editar perfil y seleccionar cambiar foto de perfil.

Escenario de prueba: verificar que, al ingresar al perfil, se seleccione editar perfil, seleccionar cambiar la foto de perfil, tomar una foto o seleccionarla desde galería y al dar clic en cambiar, no se actualice la foto y muestre una notificación de error.

HU-27 MODIFICAR INFORMACION DE PERFIL

- **Escenario 1: Modificar información de perfil – modificación exitosa**

Condición: ingresar al perfil y hacer clic en editar perfil.

Escenario de prueba: verificar que, al ingresar en perfil se seleccione editar perfil, se modifique cualquiera de los campos de información de perfil, y luego al dar clic en el botón guardar, se almacene el cambio en la información del perfil.

- **Escenario 2: Modificar información de perfil – modificación fallida**

Condición: ingresar al perfil y hacer clic en editar perfil.

Escenario de prueba: verificar que, al ingresar en perfil se seleccione editar perfil, se modifique cualquiera de los campos de información de perfil, y luego al dar clic en el botón guardar, no se guarde el cambio y se muestre un mensaje de error.

HU-28 ACCEDER A CONFIGURACION DE PERFIL

- **Escenario 1: Acceder a configuración de perfil – acceso exitoso**

Condición: ingresar al perfil y dar clic al botón de configuraciones.

Escenario de prueba: verificar que, al entrar en la pantalla del perfil, y al dar clic en el botón de configuraciones, se despliegue la pantalla de configuraciones, donde se muestren todas las opciones de configuración.

HU-29 MIS VIDEOS DE PERFIL

- **Escenario 1: Mis videos de perfil – con videos**

Condición: ingresar a la pantalla de perfil del usuario.

Escenario de prueba: verificar que, al ingresar a la pantalla de perfil y al dar clic en el apartado de mis videos, se muestren todos los videos subidos desde mi perfil.

- **Escenario 2: Mis videos de perfil – sin videos**

Condición: ingresar a la pantalla de perfil del usuario.

Escenario de prueba: verificar que, al ingresar la pantalla de perfil y al dar clic en el apartado de mis videos, y no se tengan videos subidos, se muestre un mensaje de muro vacío.

HU-30 AGREGAR SEGUIDOR

- **Escenario 1: Agregar seguidor – éxito**

Condición: ingresar a la pantalla de perfil de otro usuario.

Escenario de prueba: verificar que, al dar clic en el botón “seguir” en la publicación de otro usuario o en su perfil, se actualice el botón cambiando su color y texto a “siguiendo”.

- **Escenario 2: Agregar seguidor – fallida**

Condición: Ingresar a la pantalla de perfil del otro usuario.

Escenario de prueba: verificar que, al dar clic en el botón “seguir” en la publicación de otro usuario o en su perfil, el botón no se actualice y por lo tanto muestre un mensaje de error.

HU-31 ELIMINAR SEGUIDOR

- **Escenario 1: Eliminar seguidor – éxito**

Condición: Ingresar a la pantalla de perfil del otro usuario.

Escenario de prueba: verificar que, al dar clic en el botón “siguiendo” en la publicación de otro usuario o en su perfil, al cual sigues, se actualice el botón cambiando su color y texto a “seguir”.

- **Escenario 2: Eliminar seguidor – fallida**

Condición: Ingresar a la pantalla de perfil del otro usuario.

Escenario de prueba: verificar que, al dar clic en el botón “siguiendo” en la publicación de otro usuario o en su perfil, al cual sigues, al dar clic en el botón este no se actualice y se muestre un mensaje de error.

HU-32 VIDEOS DE OTRO PERFIL

- **Escenario 1: Videos de otro perfil – éxito**

Condición: Ingresar a la pantalla de perfil del otro usuario.

Escenario de prueba: verificar que, al ingresar a la pantalla de perfil de otro usuario, al ir apartado de videos, se muestren los videos que este usuario haya subido.

HU-33 CERRAR SESIÓN DE USUARIO

- **Escenario 1: Cerrar sesión de usuario – éxito**

Condición: en la pantalla de perfil, seleccionar configuraciones de perfil y visualizar las opciones de configuración.

Escenario de prueba: verificar que, al ir a las configuraciones del perfil y seleccionar la opción de cerrar sesión, se cierre la sesión activa y se redirija a la pantalla de inicio de sesión de la aplicación.

- **Escenario 2: Cerrar sesión de usuario – fallida**

Condición: en la pantalla de perfil, seleccionar configuraciones de perfil y visualizar las opciones de configuración.

Escenario de prueba: verificar que, al ir a las configuraciones del perfil y seleccionar la opción de cerrar sesión, no se cierre la sesión activa y se muestre un mensaje de error.

HU-34 SELECCIONAR UN IDIOMA

- **Escenario 1: Seleccionar un idioma – éxito**

Condición: en la pantalla de perfil, seleccionar configuraciones de perfil y visualizar las opciones de configuración.

Escenario de prueba: verificar que, al ir a las configuraciones del perfil y seleccionar la opción de idioma, se seleccione el idioma deseado para la aplicación, y se cambie el texto de las pantallas y mensajes, al del idioma seleccionado.

- **Escenario 2: Seleccionar un idioma – por defecto**

Condición: en la pantalla de perfil, seleccionar configuraciones de perfil y visualizar las opciones de configuración.

Escenario de prueba: verificar que, al ingresar por primera vez a la aplicación, el idioma que se muestra en los textos de pantallas y mensajes es el mismo que del sistema operativo, y al ir a configuraciones, y entrar en la opción de idioma, veremos seleccionada la opción de sistema por defecto.

HU-35 SELECCIONAR UN TEMA

- **Escenario 1: Seleccionar un tema – éxito**

Condición: en la pantalla de perfil, seleccionar configuraciones de perfil y visualizar las opciones de configuración.

Escenario de prueba: verificar que, al ir a las configuraciones del perfil y seleccionar la opción de temas, se seleccione el tema deseado para la aplicación, y se cambie el tema de las pantallas y mensajes, al del tema seleccionado.

- **Escenario 2: Seleccionar un tema – por defecto**

Condición: en pantalla de perfil, seleccionar configuraciones de perfil y visualizar las opciones de configuración.

Escenario de prueba: verificar que, al ingresar por primera vez a la aplicación, el tema que se muestra en las pantallas y mensajes es el mismo que del sistema operativo, y al ir a configuraciones, y entrar en la opción de temas, veremos seleccionada la opción de sistema por defecto.

HU-36 MAQUETACION DE PANTALLA PRINCIPAL

- **Escenario 1: Maquetación de pantalla principal (usuario con sesión iniciada)**

Condición: Ingresar a la aplicación móvil con la sesión iniciada.

Escenario de prueba: verificar que, al ingresar a la aplicación en la pantalla de inicio o home, las posiciones de los elementos, colores y tamaños sean que los mismos que del diseño dado:

-Encabezado: con los apartados de siguiendo y nuevos para ti, también un botón de acceso al apartado de mensajes.

-Cuerpo: video subido con las botones de reacciones, comentario y compartir, al pie del video el nombre del perfil del video y un botón de seguir.

-Pie de aplicación: una barra de menú con los botones de inicio, explorar, cargar video, notificaciones y perfil.

- **Escenario 2: Maquetación de pantalla principal (usuario con sesión no iniciada)**

Condición: Ingresar a la aplicación móvil sin haber iniciado sesión.

Escenario de prueba: verificar que, al ingresar a la aplicación sin una sesión iniciada, se muestre una pantalla emergente donde este los siguientes segmentos:

-Encabezado: con los apartados de siguiendo y nuevos para ti, también un botón de acceso al apartado de mensajes.

- Cuerpo: una pantalla con los siguientes elementos

- El mensaje: "Para ver perfil, debes iniciar sesión".
- El enlace o botón para registrarse.
- El mensaje "¿ya tienes una cuenta?", seguido de un botón o enlace a la página de inicio de sesión.

-Pie de aplicación: una barra de menú con los botones de inicio, explorar, cargar video, notificaciones y perfil.

Diseño de las pruebas

Para el diseño de las pruebas se utilizará la técnica de caja de negra según sea necesario en cada caso de prueba, la **técnica de caja negra** consiste en probar un sistema o programa informático sin tener conocimiento previo de su funcionamiento interno.

El código (ID) de cada caso de prueba tendrá una estructura como la siguiente:

Tabla 20

Formato para el código o ID de caso de prueba

HU	00	E	00	CP	00
Abreviatura de historia de usuario	Correlativo de historia de usuario	Abreviatura de escenario	Correlativo - escenario	Abreviatura de caso de prueba	Correlativo caso de prueba

El nivel de prioridad de los casos de pruebas serán los siguientes:

Alto: los casos de prueba con mayor nivel complejidad de ejecución y vitales para el correcto funcionamiento de la aplicación móvil.

Medio: los casos de pruebas con un nivel de complejidad menor de ejecución y de menor relevancia en la aplicación móvil.

Bajo: los casos de pruebas con poca complejidad y de poca relevancia en la aplicación móvil.

A continuación, se detallan todos los casos de uso y sus casos de prueba identificados:

Tabla 21

HU-01 CREAR CUENTA CON NÚMERO DE TELÉFONO

Escenario 1: Crear cuenta usando con número de teléfono – datos válidos

Nombre del caso de prueba	Crear cuenta con número de teléfono (número telefónico válido)				
Identificador	HU-01-E-01-CP-01				
Responsable	Isaac Guillen				
Prioridad	Alto: X	Medio:	Bajo:		
Precondición: ingresar a la aplicación					
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido	
1	Hacer clic en "Registrarte"		Se abre la pantalla de registro	APROBADO	
2	Se selecciona la opción de número de teléfono y presiona el botón continuar		Se remarca la opción de número de teléfono y se continua el registro	APROBADO	

3	Se ingresa el número telefónico válido (8 caracteres numéricos) en el campo correspondiente	70043554	Se muestra la pantalla de registro de número telefónico, ingresa un número telefónico válido y el botón continuar se habilita	APROBADO
4	Se recibe un mensaje con el código de verificación, y se introduce	Código de verificación	Se recibe un mensaje con el código de verificación se introduce y se habilita la opción de continuar	APROBADO
5	Se continua con el registro ingresando nombre y usuario	Isaac Guillen isastan	Se ingresa a la pantalla de registro se ingresa el nombre en el campo, se da siguiente y se ingresa el usuario en el campo correspondiente	APROBADO
6	Se ingresa la fecha de cumpleaños	11/06/1989	Se ingresa en la fecha de cumpleaños en el campo de cumpleaños y se da clic en continuar	APROBADO
7	Se ingresa la contraseña dos veces para su segura confirmación, se da clic en completar registro	isa12345	Se ingresa la contraseña en dos campos, en el primero es para ingresar y el otro campo de confirmación, luego se da clic en confirmar registro	APROBADO
8	Se muestra pantalla de bienvenida		Se muestra una pantalla de bienvenida con la opción de continuar o completar perfil	APROBADO

Escenario 2: Crear cuenta con número de teléfono – datos inválidos

Nombre del caso de prueba	Crear cuenta con número de teléfono (número telefónico inválido)			
Identificador	HU-01-E-02-CP-01			
Responsable	Isaac Guillen			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido

1	Hacer clic en "Registrarte"		Se abre la pantalla de registro	APROBADO
2	Se selecciona la opción de número de teléfono y se presiona el botón continuar		Se remarca la opción de número de teléfono y se continua el registro	APROBADO
3	Se ingresa el número telefónico Inválido (menos o más de 8 caracteres numéricos) en el campo correspondiente	7004355 700435444	Se ingresa el numero inválido en su campo correspondiente, se remarca de rojo el campo y no se habilita el botón continuar, en caso de contrario, un mensaje de error número no válido	APROBADO
4	No se puede continuar con el registro hasta no ingresar un numero válido		No se habilita la opción de continuar, mientras no se ingrese un numero válido	APROBADO

Nombre del caso de prueba		Crear cuenta con número de teléfono (Código de confirmación incorrecto)		
Identificador		HU-01-E-02-CP-02		
Responsable		Isaac Guillen		
Prioridad		Alto:	Medio: X	Bajo:
Precondición: ingresar a la aplicación e ir a la pantalla de registro de usuario				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en "Registrarte"		Se abre la pantalla de registro	APROBADO
2	Se selecciona la opción de número de teléfono y presiona el botón continuar		Se remarca la opción de número de teléfono y se continua el registro	APROBADO
3	Se ingresa el número telefónico válido (8 caracteres numéricos) en el campo correspondiente	70043554	Se muestra la pantalla de registro de número telefónico, ingresa un número telefónico válido y el botón continuar se habilita.	APROBADO
4	Se introduce un código de verificación inválido	123456	Se marca el error y se muestra un mensaje de código inválido	APROBADO

Nombre del caso de prueba		Crear cuenta con número de teléfono (nombre de usuario inválido)		
Identificador		HU-01-E-02-CP-03		
Responsable		Isaac Guillen		
Prioridad		Alto:	Medio: X	Bajo:
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en “Registrarte”		Se abre la pantalla de registro	APROBADO
2	Se selecciona la opción de número de teléfono y presiona el botón continuar		Se remarca la opción de número de teléfono y se continua el registro	APROBADO
3	Se ingresa el número telefónico válido (8 caracteres numéricos)	70043554	Se muestra la pantalla de registro de número telefónico y ingresa un número telefónico válido.	APROBADO
4	Se recibe un mensaje con el código de verificación, y se introduce	Código de verificación	Se recibe un mensaje con el código de verificación se introduce y se habilita la opción de continuar	APROBADO
5	Se ingresa un nombre de usuario inválido	123456	Se ingresa en el campo correspondiente un nombre usuario inválido	APROBADO
6	Se clic en continuar y se muestra un mensaje de error		Al dar clic en continuar, se debe mostrar un mensaje de error	APROBADO

Nombre del caso de prueba		Crear cuenta con número de teléfono (usuario inválido)		
Identificador		HU-01-E-02-CP-04		
Responsable		Miguel Umaña		
Prioridad		Alto:	Medio: X	Bajo:
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido

1	Hacer clic en "Registrarte"		Se abre la pantalla de registro	APROBADO
2	Se selecciona la opción de número de teléfono y presiona el botón continuar		Se remarca la opción de número de teléfono y se continua el registro	APROBADO
3	Se ingresa el número telefónico válido (8 caracteres numéricos)	70043554	Se muestra la pantalla de registro de número telefónico e ingresa un número telefónico válido.	APROBADO
4	Se recibe un mensaje con el código de verificación, y se introduce	Código de verificación	Se recibe un mensaje con el código de verificación, se introduce el código y se habilita la opción de continuar	APROBADO
5	Se ingresa un nombre de usuario	Isaac Guillen	Se ingresa en el campo correspondiente un nombre de usuario	APROBADO
6	Se clic en continuar, se da muestra la siguiente pantalla y se ingresa un usuario inválido en el campo	123456	Al dar clic en continuar, se muestra la siguiente pantalla y se ingresa un usuario inválido en el campo	APROBADO
7	Se clic en continuar y se muestra un mensaje de error		Al dar clic en continuar, se debe mostrar un mensaje de error	APROBADO

Escenario 3: Crear cuenta con número de teléfono – previamente registrado

Nombre del caso de prueba	Crear cuenta con número de teléfono (número telefónico ya registrado)		
Identificador	HU-01-E-03-CP-01		
Responsable	Isaac Guillen		
Prioridad	Alto: X	Medio:	Bajo:
Precondición: ingresar a la aplicación			

Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en "Registrarte"		Se abre la pantalla de registro	APROBADO
2	Se selecciona la opción de número de teléfono y presiona el botón continuar		Se remarca la opción de número de teléfono y se continua el registro	APROBADO
3	Se ingresa el número telefónico válido (8 caracteres numéricos) previamente registrado	70043554	Se muestra la pantalla de registro de número telefónico, ingresa un número telefónico válido y se muestra un mensaje número ya registrado en una cuenta	APROBADO
4	Deberá ingresar un número telefónico que no esté registrado para crear la cuenta		Ingresar un numero sin registrar para proseguir el registro	Aprobado

Escenario 4: Crear cuenta con número de teléfono – usuario(username) previamente registrado

Nombre del caso de prueba	Crear cuenta con correo electrónico (username ya registrado)			
Identificador	HU-01-E-04-CP-01			
Responsable	Isaac Guillen			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en "Registrarte"		Se abre la pantalla de registro	APROBADO
2	Se selecciona la opción de correo electrónico y presiona el botón continuar		Se remarca la opción de correo y se continua el registro	APROBADO
3	Se ingresa el número telefónico válido (8 caracteres numéricos)	70043554	Se muestra la pantalla de registro de número telefónico e ingresa un número telefónico válido.	APROBADO

4	Se recibe un mensaje con un código de validación y se introduce en el campo	Código de verificación	En un mensaje de texto, se recibe un código de verificación de 6 dígitos y se introduce en el campo correspondiente	APROBADO
5	Se continua con el registro ingresando nombre	Isaac Guillen	Se ingresa a la pantalla de registro se ingresa el nombre en el campo, se da siguiente	APROBADO
6	Se ingresa un usuario previamente registrado	isastan	Al llenar el campo de usuario, ingresar un usuario previamente registrado	APROBADO
7	Al presionar continuar, se muestra un mensaje de "usuario ya registrado"		Al dar clic en continuar, se muestra el mensaje de usuario ya está tomado	APROBADO

HU-02 CREAR CUENTA CON CORREO ELECTRÓNICO

Escenario 1: Crear cuenta con correo electrónico – datos válidos

Nombre del caso de prueba	Crear cuenta con correo electrónico (correo electrónico válido)			
identificador	HU-02-E-01-CP-01			
Responsable	Isaac Guillen			
Prioridad	Alto: X	Medio:	Bajo:	
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en "Registrarte"		Se abre la pantalla de registro	APROBADO
2	Se selecciona la opción de correo electrónico y presiona el botón continuar		Se remarca la opción de correo y se continua el registro	APROBADO
3	En el campo de correo, se ingresa el correo válido	Isastan611@gmail.com	Se ingresa el correo y se habilita el botón de continuar	APROBADO
4	Se recibe en el correo un código de validación y se	Código de verificación	En correo se recibe un código de verificación de 6 dígitos y se ingresa	APROBADO

	introduce en el campo.		en el campo correspondiente	
5	Se continua con el registro ingresando nombre y usuario	Isaac Guillen Isastan	Se ingresa a la pantalla de registro se ingresa el nombre en el campo, se da clic en siguiente y se ingresa el usuario en el campo correspondiente	APROBADO
6	Se ingresa la fecha de cumpleaños	11/06/1989	Se ingresa la fecha de cumpleaños en el campo de cumpleaños y se da clic en continuar	APROBADO
7	Se ingresa la contraseña dos veces para su confirmación, se da clic en completar registro	isa12345	Se ingresa la contraseña en dos campos, en el primero es para ingresar la clave y el otro campo de confirmación. Luego se da clic en confirmar registro	APROBADO
8	Se muestra pantalla de bienvenida		Se muestra una pantalla de bienvenida con la opción de continuar o completar perfil	APROBADO

Escenario 2: Crear cuenta con correo electrónico – datos inválidos

Nombre del caso de prueba	Crear cuenta con correo electrónico (correo electrónico inválido)			
Identificador	HU-02-E-02-CP-01			
Responsable	Isaac Guillen			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en "Registrarte"		Se abre la pantalla de registro	APROBADO
2	Se selecciona la opción de correo electrónico y presiona el botón continuar		Se remarca la opción de correo y se continua el registro	APROBADO
3	Se ingresa un correo inválido en el campo de correo	Isastan0611gmail.com	Se remarcará el campo y no se habilitará la opción de continuar	APROBADO

4	No se podrá continuar el registro hasta ingresar un correo válido		El botón de continuar esta inactivo	APROBADO
---	---	--	-------------------------------------	----------

Nombre del caso de prueba		Crear cuenta con correo electrónico (código de confirmación incorrecto)		
Identificador		HU-02-E-02-CP-02		
Responsable		Isaac Guillen		
Prioridad		Alto:	Medio: X	Bajo:
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en "Registrarte"		Se abre la pantalla de registro	APROBADO
2	Se selecciona la opción de correo electrónico y presiona el botón continuar		Se remarca la opción de correo y se continua el registro	APROBADO
3	En el campo de correo, se ingresa el correo válido	Isastan611@gmail.com	Se ingresa el correo y se habilita el botón de continuar	APROBADO
4	Se ingresa un código de verificación inválido	123456	Se marca el error y se muestra un mensaje de código inválido	APROBADO

Nombre del caso de prueba		Crear cuenta con correo electrónico (nombre de usuario inválido)		
Identificador		HU-02-E-02-CP-03		
Responsable		Isaac Guillen		
Prioridad		Alto:	Medio: X	Bajo:
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en "Registrarte"		Se abre la pantalla de registro	APROBADO
2	Se selecciona la opción de correo electrónico y presiona el botón continuar		Se remarca la opción de correo y se continua el registro	APROBADO
3	En el campo de correo, se ingresa el correo válido	Isastan611@gmail.com	Se ingresó el correo y se habilita el botón de continuar	APROBADO

4	Se ingresa un código de verificación inválido	Código de verificación	Se ingresa el código y se prosigue el registro	APROBADO
4	Ingresa un nombre de usuario inválido (Caracteres numéricos)	123456	Se muestra el campo de nombre se ingresa en el nombre inválido	
	Se presiona continuar y se muestra mensaje de error		Al presionar continuar, se visualiza un mensaje de error	

Nombre del caso de prueba		Crear cuenta con correo electrónico (usuario inválido)		
Identificador		HU-02-E-02-CP-04		
Responsable		Isaac Guillen		
Prioridad		Alto:	Medio: X	Bajo:
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en "Registrarte"		Se abre la pantalla de registro	APROBADO
2	Se selecciona la opción de correo electrónico y presiona el botón continuar		Se remarca la opción de correo y se continua el registro	APROBADO
3	En el campo de correo, se ingresa el correo válido	Isastan611@gmail.com	Se ingresó el correo y se habilitó el botón de continuar	APROBADO
4	Se ingresa un código de verificación inválido	Código de verificación	Se ingresa el código y se prosigue con el registro	APROBADO
5	Se ingresa un nombre de usuario	Isaac Guillen	Se muestra el campo de nombre, se ingresa el nombre y se da clic en el botón y se da clic en continuar	APROBADO
6	Se ingresa un usuario inválido	123456	Se ingresa un usuario inválido	APROBADO
7	Se presiona continuar y se muestra mensaje de error		Al presionar continuar, se visualiza un mensaje de error	APROBADO

Escenario 3: Crear cuenta con correo electrónico

Nombre del caso de prueba	Crear cuenta con correo electrónico (correo previamente registrado)			
Identificador	HU-02-E-03-CP-01			
Responsable	Isaac Guillen			
Prioridad	Alto: X	Medio:	Bajo:	
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en "Registrarte"		Se abre la pantalla de registro	APROBADO
2	Se selecciona la opción de correo electrónico y presiona el botón continuar		Se remarca la opción de correo y se continua el registro	APROBADO
3	En el campo de correo, se introduce el correo previamente registrado	Isastan611@gmail.com	Se introdujo el correo y se muestra un mensaje de error "correo vinculado a otra cuenta"	APROBADO

Escenario 4: Crear cuenta con correo electrónico – usuario(username) previamente registrado

Nombre del caso de prueba	Crear cuenta con correo electrónico (username ya registrado)			
Identificador	HU-02-E-04-CP-01			
Responsable	Isaac Guillen			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en "Registrarte"		Se abre la pantalla de registro	APROBADO
2	Se selecciona la opción de correo electrónico y presiona el botón continuar		Se remarca la opción de correo y se continua el registro	APROBADO
3	En el campo de correo, se ingresa el correo válido	Isastan611@gmail.com	Se ingresa el correo y se habilita el botón de continuar	APROBADO
4	Se recibe en el correo un código de validación y se	Código de verificación	En correo se recibe un código de verificación de 6 dígitos y se ingresa en	APROBADO

	introduce en el campo		el campo correspondiente	
5	Se continua con el registro ingresando nombre	Isaac Guillen	Se ingresa a la pantalla de registro, se ingresa el nombre en el campo y se da clic en siguiente	APROBADO
6	Se ingresa un usuario previamente registrado	Isastan	Al llenar el campo de usuario e ingresar un usuario previamente registrado	APROBADO
7	Al presionar continuar, se muestra un mensaje de "usuario ya registrado"		Al dar clic en continuar, se muestra el mensaje de usuario ya está tomado	APROBADO

HU-03 INICIAR SESIÓN CON USUARIO Y CONTRASEÑA

Escenario 1: Iniciar sesión con usuario y contraseña – (Datos válidos)

Nombre del caso de prueba	Iniciar sesión con usuario y contraseña (usuario y contraseña válidos)			
Identificador	HU-03-E-01-CP-01			
Responsable	Isaac Guillen			
Prioridad	Alto: X	Medio:	Bajo:	
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Se ingresa el usuario en el campo correspondiente.	isastan	Se muestra la pantalla de inicio de sesión, y se ingresa el dato de usuario en su respectivo campo	APROBADO
2	Se ingresa la contraseña en su campo correspondiente	isa12345	La contraseña se introduce en su campo y no es visible.	APROBADO
3	Procesionamos el botón "Entrar"		Se redirige a la página de inicio.	APROBADO
4	Se muestra la pantalla de inicio con mensaje de " inicio de sesión exitoso"		Se carga la pantalla de inicio y se muestra el mensaje correcto	APROBADO

Nombre del caso de prueba	Iniciar sesión con usuario y contraseña (correo y contraseña válidos)			
Identificador	HU-03-E-01-CP-02			
Responsable	Isaac Guillen			
Prioridad	Alto: X	Medio:	Bajo:	
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Se ingresa el correo electrónico en el campo correspondiente	lsastan611@gmail.com	Se muestra la pantalla de inicio de sesión, y se ingresa el dato de correo en su respectivo campo	APROBADO
2	Se ingresa la contraseña en su campo correspondiente	isa12345	La contraseña se ingresa en su campo correspondiente y no es visible	APROBADO
3	Procesionamos el botón "Entrar"		Se redirige a la página de inicio	APROBADO
4	Se muestra la pantalla de inicio con mensaje de "inicio de sesión exitoso"		Se carga la pantalla de inicio y se muestra el mensaje correcto	APROBADO

Nombre del caso de prueba	Iniciar sesión con usuario y contraseña (número telefónico y contraseña validas)			
Identificador	HU-03-E-01-CP-03			
Responsable	Isaac Guillen			
Prioridad	Alto: X	Medio:	Bajo:	
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Se ingresa el número telefónico en el campo correspondiente	70043554	Se muestra la pantalla de inicio de sesión, y se ingresa el dato de número telefónico en su respectivo campo	APROBADO
2	Se ingresa la contraseña en su campo correspondiente	isa12345	La contraseña se ingresa en su campo y no es visible	APROBADO
3	Procesionamos el botón "Entrar"		Se redirige a la página de inicio	APROBADO

4	Se muestra la pantalla de inicio con mensaje de " inicio de sesión exitoso"		Se carga la pantalla de inicio y se muestra el mensaje correcto	APROBADO
---	---	--	---	----------

Escenario 2: Iniciar sesión con usuario y contraseña – datos inválidos

Nombre del caso de prueba		Iniciar sesión con usuario y contraseña (usuario y contraseña no válidos)		
Identificador		HU-03-E-02-CP-01		
Responsable		Isaac Guillen		
Prioridad		Alto: X	Medio:	Bajo:
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Se ingresa el usuario en el campo correspondiente	Isastan11	Se muestra la pantalla de inicio de sesión, y se ingresa el dato de usuario en su respectivo campo	APROBADO
2	Se ingresa la contraseña en su campo correspondiente	isa12346	La contraseña se ingresa en su campo y no es visible	APROBADO
3	Procesionamos el botón "Entrar"		Se presiona el botón de "Entrar"	APROBADO
4	Se muestra un mensaje de error "identificador o contraseña incorrectos"		Se muestra una notificación con error "identificador o contraseña incorrectos"	APROBADO

Nombre del caso de prueba		Iniciar sesión con usuario y contraseña (correo y contraseña no válidos)		
Identificador		HU-03-E-02-CP-02		
Responsable		Isaac Guillen		
Prioridad		Alto: X	Medio:	Bajo:
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Se ingresa el correo electrónico en el campo correspondiente.	Isastangmail.com	Se ingresa el dato de correo inválido en su respectivo campo y se remarca de rojo	APROBADO

2	Se ingresa la contraseña en su campo correspondiente	isa12346	La contraseña se ingresa en su campo y no es visible	APROBADO
3	Se debe presionar el botón "entrar"		Se debe mostrar una notificación de error "identificador o contraseña incorrectos"	APROBADO

Nombre del caso de prueba		Iniciar sesión con usuario y contraseña (número telefónico y contraseña no válidos)		
Identificador		HU-03-E-02-CP-03		
Responsable		Isaac Guillen		
Prioridad		Alto: X	Medio:	Bajo:
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Se ingresa el número telefónico en el campo correspondiente	7004355 7004355444	Se ingresa el dato de número telefónico inválido en su respectivo campo y se remarca de rojo	APROBADO
2	Se ingresa la contraseña en su campo correspondiente	isa12346	Se ingresa la contraseña en el campo correspondiente y no es visible	APROBADO
3	Se debe presionar el botón "entrar"		Se debe mostrar una notificación de error "identificador o contraseña incorrectos"	APROBADO

Nombre del caso de prueba		Iniciar sesión con usuario y contraseña (identificador correcto y contraseña incorrecta)		
Identificador		HU-03-E-02-CP-04		
Responsable		Isaac Guillen		
Prioridad		Alto:	Medio: X	Bajo:
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Se ingresa el identificador en el	isastan isastan611#gmail.com	Se ingresa el dato de identificador en su	APROBADO

	campo correspondiente	70043554	respectivo campo y se remarca de rojo	
2	Se ingresa la contraseña en su campo correspondiente	isa12346	La contraseña se introduce en su campo y no es visible	APROBADO
3	Se debe presionar el botón "entrar"		Se debe mostrar una notificación de error "identificador o contraseña incorrectos"	APROBADO

Escenario 3: Iniciar sesión con usuario y contraseña – (Campos vacíos)

Nombre del caso de prueba	Iniciar sesión con usuario y contraseña (identificador y contraseña vacíos)			
Identificador	HU-03-E-03-CP-01			
Responsable	Isaac Guillen			
Prioridad	Alto:	Medio:	Bajo: X	
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	El campo de usuario está vacío		No hay ningún dato en el campo usuario, se muestra el mensaje de "usuario, contraseña o número telefónico"	APROBADO
2	El campo de contraseña está vacío	i	No hay ningún dato en el campo de contraseña	APROBADO
3	Se debe presionar el botón "entrar"		No sucede nada, el botón entrar esta deshabilitado	APROBADO

HU-04 RECUPERAR CUENTA CON NÚMERO DE TELÉFONO

Escenario 1: Recuperar cuenta con número telefónico – datos válidos

Nombre del caso de prueba	Recuperar cuenta con número telefónico (código de verificación válido)		
Identificador	HU-04-E-01-CP-01		
Responsable	Isaac Guillen		
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:
Precondición: ingresar a la aplicación			

Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en el enlace: "Olvidaste tu contraseña"		Al hacer clic nos redirige al formulario para recuperar contraseña	APROBADO
2	Se ingresa un número telefónico, se presiona el botón continuar	70043554	Se ingresa el número telefónico y se presiona el botón continuar	APROBADO
3	Se selecciona el método de recuperación, en este caso número telefónico y clic en continuar		Se selecciona número telefónico como método de recuperación	APROBADO
4	Se recibe un mensaje de texto con el código el cual se ingresa	Código de recuperación	Se recibe un mensaje con el código de recuperación y se ingresa	APROBADO
5	Se dirige a la pantalla de cambio de contraseña, se ingresa la contraseña dos veces para su confirmación	Isa12345	En la pantalla de nueva contraseña, se ingresa la contraseña dos veces y se clic en continuar	APROBADO
6	Se muestra la pantalla de inicio y un mensaje de confirmación de cambio de contraseña		Se muestra pantalla de inicio, junto con mensaje de confirmación de cambio de contraseña	APROBADO

Escenario 2: Recuperar cuenta con número telefónico – datos inválidos

Nombre del caso de prueba	Recuperar cuenta con número telefónico (número telefónico no registrado)			
Identificador	HU-04-E-02-CP-01			
Responsable	Isaac Guillen			
Prioridad	Alto:	Medio:	Bajo: X	
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en el enlace "Olvidaste tu contraseña"		Al hace clic nos redirige a la opción de recuperar contraseña	APROBADO

2	Se ingresa un número telefónico no registrado para la cuenta de usuario, se presiona el botón continuar	70043553	Se ingresa el número telefónico y se presiona el botón continuar	APROBADO
3	Se muestra una notificación del error		Se muestra una notificación de "cuenta no encontrada"	APROBADO

Nombre del caso de prueba		Recuperar cuenta con número telefónico (código de verificación no válido)		
Identificador		HU-04-E-02-CP-02		
Responsable		Isaac Guillen		
Prioridad		Alto:	Medio: X	Bajo:
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en el "Olvidaste tu contraseña"		Al hacer clic nos redirige a la opción para recuperar la contraseña	APROBADO
2	Se ingresa un identificador para la cuenta de usuario, se presiona el botón continuar	70043554	Se ingresa el número telefónico y se presiona el botón continuar	APROBADO
3	Se selecciona el método de recuperación, en este caso número telefónico y clic en continuar		Se selecciona número telefónico como método de recuperación	APROBADO
4	Se recibe un mensaje de texto con el código, el cual se ingresa un código incorrecto	123456	Se recibe un mensaje con el código de recuperación y se ingresa un incorrecto	APROBADO
5	Se recibe un mensaje de error		Se muestra un mensaje de "token no válido" y se resaltan los campos de código	APROBADO

HU-05 RECUPERAR CUENTA CON CORREO ELECTRÓNICO

Escenario 1: Recuperar cuenta con correo electrónico – datos válidos

Nombre del caso de prueba		Recuperar cuenta con correo electrónico (código de verificación válido)		
Identificador		HU-05-E-01-CP-01		
Responsable		Isaac Guillen		
Prioridad		Alto:	Medio: X	Bajo:
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en el enlace “Olvidaste tu contraseña”		Al hacer clic, nos redirige al formulario para recuperar contraseña	APROBADO
2	Se ingresa un identificador para la cuenta de usuario, se presiona el botón continuar	Isastan611@gmail.com isastan	Se ingresa el identificador y se presiona el botón continuar	APROBADO
3	Se selecciona el método de recuperación, en este caso correo electrónico y se da clic en continuar		Se selecciona correo electrónico como método de recuperación y se da clic en continuar	APROBADO
4	Se recibe un correo electrónico con el código, el cual se ingresa	Código de recuperación	Se recibe un correo con el código de recuperación y se ingresa en el campo correspondiente	APROBADO
5	Se dirige a la pantalla de cambio de contraseña, se ingresa la contraseña dos veces para su confirmación	Isa12345	En la pantalla de nueva contraseña, se ingresa la contraseña dos veces y se da clic en continuar	APROBADO
6	Se muestra la pantalla de inicio y un mensaje de confirmación de cambio de contraseña		Se muestra pantalla de inicio, junto con mensaje de confirmación de cambio de contraseña	APROBADO

Escenario 2: Recuperar cuenta con correo electrónico – datos inválidos

Nombre del caso de prueba	Recuperar cuenta con correo electrónico (correo no registrado)
---------------------------	--

Identificador	HU-05-E-02-CP-01			
Responsable	Isaac Guillen			
Prioridad	Alto:	Medio:	Bajo: X	
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en el enlace "Olvidaste tu contraseña"		Al hace clic, nos redirige al formulario para recuperar contraseña	APROBADO
2	Se ingresa un correo no registrado, se presiona el botón continuar	Isastan610@gmail.com	Se ingresa el identificador y se presiona el botón continuar	APROBADO
3	Se muestra una notificación del error		Se muestra una notificación de "cuenta no encontrada"	APROBADO

Nombre del caso de prueba	Recuperar cuenta con correo electrónico (código de verificación incorrecto)			
Identificador	HU-05-E-02-CP-02			
Responsable	Isaac Guillen			
Prioridad	Alto:	Medio:	Bajo: X	
Precondición: ingresar a la aplicación				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en el enlace "Olvidaste tu contraseña"		Al hacer clic nos redirige al formulario para recuperar contraseña	APROBADO
2	Se ingresa un identificador para la cuenta de usuario, se presiona el botón continuar	Isastan611@gmail.com isastan	Se ingresa el identificador y se presiona el botón continuar	APROBADO
3	Se selecciona el método de recuperación, en este caso correo electrónico y se da clic en continuar		Se selecciona correo electrónico como método de recuperación y se da clic en continuar	APROBADO
4	Se recibe un correo electrónico con el	123456	Se recibe un correo con el código de	APROBADO

	código, se ingresa un código incorrecto		recuperación y se ingresa un código incorrecto en el campo	
5	Se muestra un mensaje de error		Se muestra un mensaje de "token no válido" y se resaltan los campos de código	APROBADO

HU-06 VISUALIZAR PUBLICACIONES DE SEGUIDORES

Escenario 1: Visualizar publicaciones de seguidores – (con seguidores)

Nombre del caso de prueba		Visualizar publicaciones de seguidores (con seguidores)		
Identificador		HU-06-E-01-CP-01		
Responsable		Isaac Guillen		
Prioridad		Alto:	Medio: X	Bajo:
Precondición: Iniciar sesión con una cuenta registrada				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	En la pantalla principal de la aplicación ubicarse sobre "Siguiendo"		Ubicarse en la pantalla de inicio sobre "siguiendo"	Aprobado
2	Dar clic en "Siguiendo"		Al dar clic en "Siguiendo", se muestra el apartado de siguiendo	Aprobado
3	Se visualiza un video publicado por una cuenta seguida		Se muestra un video publicado por algún seguidor y se puede interactuar con este	Aprobado
4	Deslizar sobre la pantalla de "Siguiendo" hacia arriba, para ver otro video publicado		Deslizar en la pantalla de "Siguiendo" hacia arriba, para ver más videos publicados	Aprobado

Escenario 2: Visualizar publicaciones de seguidores – (sin seguidos)

Nombre del caso de prueba		Visualizar publicaciones de seguidores (sin seguidores)		
identificador		HU-06-E-02-CP-01		
Responsable		Isaac Guillen		

Prioridad		Alto:	Medio: X	Bajo:
Precondición: Iniciar sesión con una cuenta registrada				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Ubicarse en la opción de “Siguiendo”		Ubicarse en la pantalla de inicio sobre “Siguiendo”	Aprobado
2	Dar clic en “Siguiendo”		Al dar clic en “Siguiendo”, se muestra el apartado de “Siguiendo” y su respectivo contenido	Aprobado
3	No se visualiza videos por no seguir a ninguna cuenta		No se muestra ningún video, por no seguir a ninguna cuenta	Aprobado
4	Se mostrará un mensaje de no hay publicaciones o la pantalla no mostrará nada		Se mostrará el mensaje “No hay publicaciones” o la pantalla no mostrará nada	Aprobado

HU-07 VISUALIZAR PUBLICACIONES RECOMENDADAS

Escenario 1: Visualizar publicaciones recomendadas – (con recomendaciones)

Nombre del caso de prueba	visualizar publicaciones recomendadas (con videos recomendados)			
Identificador	HU-07-E-01-CP-01			
Responsable	Isaac Guillen			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: Iniciar sesión con una cuenta registrada				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	En la pantalla ubicarse en la opción: “nuevo para ti”		Ubicarse en la pantalla de inicio sobre la opción “nuevo para ti”	Aprobado
2	Dar clic en nuevo para ti		Al dar clic en nuevo para ti, se muestra el apartado de videos recomendados	Aprobado
3	Se visualiza un video publicado que es recomendado por tus		Se muestra un video publicado video recomendado y se	Aprobado

	gustos o cuentas seguidas		puede interactuar con este	
4	Deslizar la pantalla hacia arriba, para poder ver otro video recomendado		Deslizar la pantalla hacia arriba, para ver más videos recomendados	Aprobado

HU-08 BOTÓN DE INICIO

Escenario 1: Botón de inicio– (clic en botón)

Nombre del caso de prueba	botón de inicio (clic en el botón)			
Identificador	HU-08-E-01-CP-01			
Responsable	Isaac Guillen			
Prioridad	Alto:	Medio:	Bajo: X	
Precondición: Iniciar sesión con una cuenta registrada				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	En la pantalla ubicarse sobre el botón inicio de la barra de menú		En la pantalla ubicarse sobre el botón de inicio de la barra de menú, el icono del botón se resaltará	Aprobado
2	Hacer clic en el botón		Hacer clic y dirigirse a pantalla de inicio	Aprobado
3	Se mostrará la pantalla de inicio de la aplicación		Se visualiza la pantalla de inicio	Aprobado
4	Se visualizará los elementos de la pantalla de inicio		Se mostrará en la pantalla de inicio, un tap de siguiendo y otro de videos para ti, además del botón de mensajes, un video del tap de siguiendo con el que se puede interactuar	Aprobado

HU-09 BOTÓN DE SUBIDA DE VIDEO

Escenario 1: Botón de subida de video– (clic en botón)

Nombre del caso de prueba	Botón de subida de video (clic en el botón)
Identificador	HU-09-E-01-CP-01

Responsable	Isaac Guillen			
Prioridad	Alto:	Medio:	Bajo: X	
Precondición: Iniciar sesión con una cuenta registrada				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	En la pantalla ubicarse sobre el botón cargar video de la barra de menú		En la pantalla ubicarse sobre el botón de cargar video de la barra de menú, el icono del botón se resaltará	Aprobado
2	Hacer clic en el botón		Hacer clic y dirigirse a pantalla de carga de video.	Aprobado
3	Se mostrará la pantalla para cargar un video para su publicación		Se visualiza la pantalla de carga de video para publicar	Aprobado
4	Se visualizará los elementos de la pantalla de carga de video a publicar		Se visualiza la pantalla de carga con la opción de grabar video con la cámara del dispositivo o cargar el video desde la galería	Aprobado

HU-10 BOTÓN DE EXPLORAR

Escenario 1: Botón de explorar – (clic en botón)

Nombre del caso de prueba	Botón de explorar (clic en el botón)			
Identificador	HU-10-E-01-CP-01			
Responsable	Isaac Guillen			
Prioridad	Alto:	Medio:	Bajo: X	
Precondición: Iniciar sesión con una cuenta registrada				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	En la pantalla ubicarse sobre el botón explorar de la barra de menú		En la pantalla ubicarse sobre el botón de explorar de la barra de menú, el icono del botón se resaltará	Aprobado

2	Hacer clic en el botón de explorar		Hacer clic y dirigirse a pantalla de explorar de la aplicación	Aprobado
3	Se mostrará la pantalla de explorar, mostrar otros usuarios de la aplicación		Se visualiza la pantalla de explorar	Aprobado
4	Se visualizará los elementos de la pantalla de explorar		Se visualiza la pantalla de explorar con una lista de otros usuarios que podríamos seguir y buscar un usuario específico	Aprobado

HU-11 BOTÓN DE NOTIFICACIÓN

Escenario 1: Botón de notificación– (clic en botón)

Nombre del caso de prueba	Botón de notificación (clic en el botón)			
Identificador	HU-11-E-01-CP-01			
Responsable	Miguel Umaña			
Prioridad	Alto:	Medio:	Bajo: X	
Precondición: Iniciar sesión con una cuenta registrada				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	En la pantalla ubicarse sobre el botón de notificaciones de la barra de menú		En la pantalla ubicarse sobre el botón de notificaciones de la barra de menú, el icono del botón se resaltar	Aprobado
2	Hacer clic en el botón de notificaciones		Hacer clic y dirigirse a pantalla de notificaciones del usuario	Aprobado
3	Se mostrará la pantalla de notificaciones		Se visualiza la pantalla de notificaciones	Aprobado
4	Se visualizará los elementos de la pantalla de notificaciones		Se visualiza la pantalla de notificaciones con las notificaciones de los	Aprobado



			videos publicados y de otros usuarios que sigamos.	
--	--	--	--	--

HU-12 BOTÓN DE PERFIL

Escenario 1: Botón de perfil – (clic en botón)

Nombre del caso de prueba	botón de perfil (clic en el botón)			
Identificador	HU-12-E-01-CP-01			
Responsable	Miguel Umaña			
Prioridad	Alto:	Medio:	Bajo: X	
Precondición: Iniciar sesión con una cuenta registrada				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	En la pantalla ubicarse sobre el botón de perfil de usuario de la barra de menú		En la pantalla ubicarse sobre el botón de perfil de usuario de la barra de menú, el icono del botón se resaltará	Aprobado
2	Hacer clic en el botón de perfil de usuarios		Hacer clic y dirigirse a pantalla de perfil del usuario	Aprobado
3	Se mostrará la pantalla de perfil del usuario		Se visualiza la pantalla del perfil del usuario	Aprobado
4	Se visualizará los elementos del perfil del usuario		Se visualiza la pantalla de perfil de usuario con la información básica del usuario, edición del perfil y las secciones de videos y retos publicados.	Aprobado

HU-13 CREAR UNA PUBLICACIÓN DE USUARIO

Escenario 1: Crear una publicación de usuario – grabar video

Nombre del caso de prueba	Crear una publicación de usuario (grabar un video)			
Identificador	HU-13-E-01-CP-01			
Responsable	Miguel Umaña			
Prioridad	Alto: X	Medio:	Bajo:	
Precondición: Iniciar sesión e ingresar a pantalla de carga de video				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Ingresar a la pantalla de carga de video		Se visualiza la pantalla de carga	Aprobado



2	Ubicarse sobre el botón de grabar y se presiona para grabar		Al posicionarse sobre el botón y se presiona comienza la grabación	Aprobado
3	Se graba el video y se presiona el botón que finaliza la grabación		Comienza la grabación del video y para finalizar se presiona el botón de palomilla para finalizar	Aprobado
4	Se visualiza el video y se da clic en siguiente		Se muestra la pantalla de edición y se clic en continuar	Aprobado
5	En la pantalla de subir video y se llena la descripción	#EsteEsUnReto	Se visualiza la pantalla de subir video con el campo descripción y la elección de portada. Se ingresa la descripción	Aprobado
6	Se selecciona una portada de galería o se deja la por defecto	Portada.jpg	Selecciona la portada desde galería o se deja la que esté por defecto	Aprobado
7	Se da clic en publicar y se sube el video		Se da clic en continuar y el video comienza a subirse	Aprobado
8	Se muestra en pantalla un mensaje de completado		Se muestra el video subido en la pantalla de inicio	Aprobado

Nombre del caso de prueba		Crear una publicación de usuario (cancelar grabación)		
Identificador		HU-13-E-01-CP-02		
Responsable		Miguel Umaña		
Prioridad		Alto:	Medio:	Bajo: X
Precondición: Iniciar sesión e ingresar a pantalla de carga de video				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Ingresar a la pantalla de carga de video		Se visualiza la pantalla de carga	Aprobado
2	Se posiciona sobre el botón de grabar y se presiona para grabar		Al posicionarse sobre el botón y se da clic y se comienza la grabación	Aprobado

3	Se graba el video, pero se presiona el icono de X para cancelar y se presiona "yes"		Comienza la grabación del video, para cancelarla se ubica en el botón de X para cancelar y se presiona "yes" en el mensaje de consulta	Aprobado
4	Se debe regresar a la pantalla de carga de video		Se visualiza nuevamente la pantalla de carga de video	Aprobado

Escenario 2: Crear una publicación de usuario – seleccionar video.

Nombre del caso de prueba	Crear una publicación de usuario (seleccionar video de galería por defecto)			
Identificador	HU-13-E-02-CP-01			
Responsable	Isaac Guillen			
Prioridad	Alto: X	Medio:	Bajo:	
Precondición: Iniciar sesión e ingresar a pantalla de carga de video				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Ingresar a la pantalla de carga de video		Se visualiza la pantalla de carga	Aprobado
2	Se da clic en galería		Se da clic en el botón de galería y se ingresa a la galería	Aprobado
3	Se selecciona el video a publicar ya se dé recientes o por álbumes	Reto.mp4	Se muestra la galería y se da clic de las secciones de recientes o álbumes, el video a publicar	Aprobado
4	Se visualiza el video a publicar y se da clic en siguiente		Se muestra la pantalla de edición y se da clic en continuar	Aprobado
5	Ubicarse en la pantalla de subir video, se llena la descripción	#EsteEsUnReto	Se visualiza la pantalla de subir video con el campo descripción y la elección de portada y se ingresa la descripción	Aprobado

6	Se selecciona una portada de galería o se deja la portada por defecto	Portada.jpg	Selecciona la portada desde galería o se deja la que esté por defecto	Aprobado
7	Se da clic en publicar y se sube el video		Se da clic en continuar y el video comienza a subirse	Aprobado
8	Se muestra el video publicado en el inicio		Se muestra el video subido en la pantalla de inicio	Aprobado

Nombre del caso de prueba		Crear una publicación de usuario (seleccionar video de explorado del dispositivo)		
Identificador		HU-13-E-02-CP-02		
Responsable		Miguel Umaña		
Prioridad		Alto: X	Medio:	Bajo:
Precondición: Iniciar sesión e ingresar a pantalla de carga de video				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Ingresar a la pantalla de carga de video		Se visualiza la pantalla de carga	Aprobado
2	Se da clic en galería		Se da clic en el botón de galería y se ingresa a la galería	Aprobado
3	Se da clic en el icono de los tres puntos y selecciona explorar		En la galería se da clic en el botón de tres puntos, se muestra la opción de explorar y se da clic en esa opción	Aprobado
4	Se selecciona el video a publicar desde el explorador del dispositivo	Reto.mp4	Se muestra la galería del dispositivo y se selecciona el video a publicar	Aprobado
5	Se visualiza el video a publicar y se da clic en siguiente		Se muestra la pantalla de edición y se da clic en continuar	Aprobado
6	Ubicarse en la pantalla de subir video y se llena la descripción	#EsteEsUnReto	Se visualiza la pantalla de subir video con el campo descripción y la elección de portada y	Aprobado

			se ingresa la descripción	
7	Se selecciona una portada de galería o se deja la portada por defecto	Portada.jpg	Selecciona la portada desde galería o se deja la portada por defecto	Aprobado
8	Se da clic en publicar y se sube el video		Se da clic en continuar y el video comienza a subirse	Aprobado
9	Se muestra el video publicado en el inicio		Se muestra el video subido en la pantalla de inicio	Aprobado

Nombre del caso de prueba		Crear una publicación de usuario (cancelar proceso de video de galería)		
Identificador		HU-13-E-02-CP-03		
Responsable		Miguel Umaña		
Prioridad		Alto:	Medio:	Bajo: X
Precondición: Iniciar sesión e ingresar a pantalla de carga de video				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Ingresar a la pantalla de carga de video		Se visualiza la pantalla de carga	Aprobado
2	Se da clic en galería		Se da clic en el botón de galería y se ingresa a la galería	Aprobado
3	Se selecciona el video a publicar ya sea de la opción recientes o por álbumes		Se muestra la galería y se da clic de las secciones de recientes o álbumes, el video a publicar	Aprobado
4	Se visualiza el video a publicar y se da clic en el icono de regresar atrás		Se muestra la pantalla de edición y para cancelar la publicación del video, se da clic en icono de una fecha de atrás	Aprobado
5	Se regresa a la pantalla de grabar video		Se regresa a la pantalla inicial de la grabar video	Aprobado

Escenario 3: Crear una publicación de usuario – campos vacíos

Nombre del caso de prueba	Crear una publicación de usuario (descripción vacía y portada por defecto)			
Identificador	HU-13-E-03-CP-01			
Responsable	Miguel Umaña			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: Iniciar sesión e ingresar a pantalla de carga de video				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Ingresar a la pantalla de carga de video		Se visualiza la pantalla de carga	Aprobado
2	Se posiciona sobre el botón de grabar y se presiona para grabar		Al posicionarse sobre el botón de grabar y se presiona, comienza la grabación	Aprobado
3	Se graba el video y se presiona el botón que finaliza la grabación		Comienza la grabación del video y para finalizar se presiona el botón de palomilla para finalizar	Aprobado
4	Se visualiza el video y se da clic en siguiente		Se muestra la pantalla de edición y se da clic en continuar	Aprobado
5	En la pantalla de subir video, se deja vacía la descripción	#EsteEsUnReto	Se visualiza la pantalla de subir video con el campo descripción y la elección de portada. Se deja vacía la descripción	Aprobado
6	Se deja la portada por defecto		Se deja la portada que este por defecto	Aprobado
7	Se da clic en publicar y se sube el video		Se da clic en continuar y el video comienza a subirse	Aprobado
8	Se muestra en pantalla un mensaje de completado		Se muestra el video subido en la pantalla de inicio	Aprobado

HU-14 CANCELAR CARGA DE PUBLICACIÓN

Escenario 1: Cancelar carga de publicación– cancelación exitosa

Nombre del caso de prueba	cancelar carga de publicación (cancelación exitosa de la subida de video)			
Identificador	HU-14-E-01-CP-01			
Responsable	Miguel Umaña			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: Iniciar sesión e ingresar a pantalla de carga de video				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Ingresar a la pantalla de carga de video		Se visualiza la pantalla de carga	Aprobado
2	Se posiciona sobre el botón de grabar y se presiona para grabar		Al posicionarse sobre el botón grabar y se presiona, comienza la grabación	Aprobado
3	Se graba el video y se presiona el botón que finaliza la grabación		Comienza la grabación del video y para finalizar se presiona el botón de palomilla para finalizar	Aprobado
4	Se visualiza el video y se da clic en siguiente		Se muestra la pantalla de edición y se da clic en continuar	Aprobado
5	Ubicarse en la pantalla de subir video y llenar la descripción	#EsteEsUnReto	Se visualiza la pantalla de subir video con el campo descripción y la elección de portada. Se ingresa la descripción	Aprobado
6	Se selecciona una portada de galería o se deja la portada por defecto	Portada.jpg	Selecciona la portada desde galería o se deja la portada por defecto	Aprobado
7	Se da clic en publicar y aparece la barra de subida el video		Se da clic en continuar y el video comienza a subirse	Aprobado
8	Se da clic en cancelar		Se da clic en el botón de cancelar para cancelar la subida del video	Aprobado
9	Se regresa a la pantalla de inicio		Se regresa a la pantalla de inicio	Aprobado

HU-15 EDITAR VIDEO A PUBLICAR

Escenario 1: Editar video a publicar – edición exitosa

Nombre del caso de prueba	Editar video a publicar (video editado para subir)			
identificador	HU-15-E-01-CP-01			
Responsable	Miguel Umaña			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: Iniciar sesión e ingresar a pantalla de carga de video				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Seleccionar un video a editar en la pantalla grabar un video	Reto.mp4	En la pantalla de grabar un video, se graba o selecciona un video	Aprobado
2	En la pantalla siguiente, se visualiza y recorta el video según sea necesario		En la pantalla se visualiza el video y sus segmentos, se puede reproducir o recortar.	Aprobado
3	Se presiona el botón de siguiente		Se presiona el botón de siguiente, se sigue a la página de publicación	Aprobado
4	En la página de publicar, se dejan vacíos los campos y se da clic en el botón de publicar		Se muestra la página con los diferentes campos, se da clic en publicar y comienza a subir el video	Aprobado
5	El video comienza a subirse y se va llenando la barra de carga		Se va llenando la barra de carga hasta completarse	Aprobado
6	Aparece un mensaje de completado con un botón para cerrar		Se muestra una ventana con mensaje de completado y un botón para cerrar.	Aprobado

HU-16 GUARDAR PREVIA DE VIDEO

Escenario 1: Guardar previa de video –éxito

Nombre del caso de prueba	editar video a publicar (video editado para subir)
---------------------------	--

Identificador	HU-16-E-01-CP-01			
Responsable	Miguel Umaña			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: Iniciar sesión e ingresar a pantalla de carga de video				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Seleccionar de galería un video editar para subir.	Reto.mp4	En la pantalla de grabar un video, grabar o seleccionar un video	Aprobado
2	En la pantalla siguiente, se visualiza y recorta el video según sea necesario		En la pantalla se visualiza el video y sus segmentos, se puede reproducir o recortar.	Aprobado
3	Se presiona el botón para guardar la previa del video		Se presiona el botón de guardar	Aprobado
4	Se descarga el archivo del video en el dispositivo		Comienza a descargarse el archivo y al terminar se muestra el mensaje de éxito	Aprobado
5	El archivo se encuentra en el dispositivo para interactuar con el		Al dar clic en el ícono de descarga, se puede interactuar con el archivo del video	Aprobado

HU-17 SELECCIONAR PORTADA DE VIDEO

Escenario 1: Seleccionar portada de video - éxito

Nombre del caso de prueba	seleccionar portada de video (desde galería)			
Identificador	HU-17-E-01-CP-01			
Responsable	Miguel Umaña			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: Iniciar sesión e ingresar a pantalla de grabar				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Seleccionar video de galería o grabar		Desde galería se selecciona un video o se graba con el dispositivo	Aprobado



2	Se edita el video y/o se da continuar		Muestra la pantalla de edición y se da clic en continuar	Aprobado
3	Se muestra la pantalla de publicación de video		Se visualiza la pantalla de publicación	Aprobado
4	Se clic en seleccionar portada		Dar clic en el botón seleccionar portada	Aprobado
5	Se visualiza la portada por defecto y se clic en añadir desde la galería		Se muestra la pantalla de selección con la portada por defecto, se da clic en el botón de añadir desde la galería	Aprobado
6	Se despliega la galería y selecciona la foto para portada	Portada.jpeg	Se muestra el explorador con las opciones de exploración, se selecciona la imagen para portada	Aprobado
7	Se da clic en la imagen y se actualiza a la nueva portada		Al dar clic en la nueva portada, nos muestra la ventana anterior y se actualiza la nueva portada	Aprobado
8	Se da clic en OK para terminar el proceso		Al dar clic en el botón OK, actualiza la foto portada del video y se puede terminar con el proceso	Aprobado

Nombre del caso de prueba	Seleccionar portada de video (portada por defecto)			
Identificador	HU-17-E-01-CP-02			
Responsable	Miguel Umaña			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: Iniciar sesión e ingresar a pantalla de grabar				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Seleccionar video desde la galería o grabar un nuevo video	Reto.mp4	Se selecciona un video desde la galería del dispositivo o se graba uno nuevo	Aprobado

2	Se edita el video y/o se da clic en continuar		Muestra la pantalla de edición y se da clic en continuar	Aprobado
3	Se muestra la pantalla de publicación de video		Se visualiza la pantalla de publicación	Aprobado
4	Se da clic en seleccionar portada		Se da clic en el botón seleccionar portada	Aprobado
5	Se visualiza la portada por defecto y se da clic en Ok para finalizar		Se muestra la pantalla de selección con la portada por defecto, se da clic en Ok para finalizar	Aprobado
6	Se muestra el video con la portada por defecto		Se actualiza y se deja la portada por defecto para el video	Aprobado

HU-18 REPRODUCTOR DE VIDEO

Escenario 1: Reproductor de video – reproducción exitosa

Nombre del caso de prueba	Reproductor de video (reproducción/pausa exitosa)			
Identificador	HU-18-E-01-CP-01			
Responsable	Miguel Umaña			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: Iniciar sesión e ingresar a pantalla de perfil/home				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Dar clic sobre el video a visualizar		Posicionarse sobre el video a visualizar, dar clic y dirigirse a la reproducción	Aprobado
2	Interactuar con el video publicado para reproducir		Al hacer clic el video para reproducirlo	Aprobado
3	Interactuar nuevamente con el video para pausarlo		Al hacer clic en el video nuevamente, este se pausará	Aprobado
4	Interactuar con otros elementos de pantalla para probar su estado		Interactuar con los elementos de reacción, comentar y compartir.	Aprobado
5	Deslizar hacia arriba o abajo para visualizar e		Deslizar hacia arriba para interactuar con el video siguiente y	Aprobado

	interactuar con otros videos		deslizar hacia abajo para interactuar con el video anterior	
--	------------------------------	--	---	--

Escenario 2: Reproductor de video – reproducción/pausa fallida

Nombre del caso de prueba		Reproductor de video (reproducción/pausa fallida)		
Identificador		HU-18-E-02-CP-01		
Responsable		Miguel Umaña		
Prioridad		Alto:	Medio:	Bajo: X
Precondición: Iniciar sesión e ingresar a pantalla de perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Dar clic sobre el video a visualizar		Posicionarse sobre el video, dar clic y dirigirse a la reproducción	Aprobado
2	Interactuar con el video publicado para reproducir/pausarlo		Al hacer clic, el video es reproducido o pausado	Aprobado
3	Se presenta una falla para reproducirlo o pausarlo se mostrará un mensaje de error o no sucede la acción esperada		Al fallar la interacción para reproducir o pausar el video, se mostrará un mensaje de error o no sucede nada	Aprobado

Nombre del caso de prueba		Reproductor de video (deslizar a video siguiente o anterior falla)		
Identificador		HU-18-E-02-CP-02		
Responsable		Miguel Umaña		
Prioridad		Alto:	Medio:	Bajo: X
Precondición: Iniciar sesión e ingresar a pantalla de perfil/home				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Dar clic sobre el video a visualizar		Posicionarse sobre el video, dar clic y dirigirse a la reproducción	Aprobado
2	Deslizar hacia arriba/abajo para pasar al video siguiente/anterior		Deslizar hacia arriba/abajo para pasar al video siguiente/anterior	Aprobado

3	Se presenta una falla al pasar a video siguiente/anterior, se mostrará un mensaje de error o no sucede la acción		Al deslizar hacia arriba/abajo, se presenta una falla y se muestra un mensaje de error o no sucede la acción esperada	Aprobado
---	--	--	---	----------

HU-19 VISUALIZACIÓN DE COMENTARIOS DE PUBLICACIÓN

Escenario 1: Visualización de comentarios de publicación – con comentarios

Nombre del caso de prueba	Visualización de comentarios de publicación (con comentarios)			
Identificador	HU-19-E-01-CP-01			
Responsable	Miguel Umaña			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo	
Precondición: ingresar a pantalla de video o interactuar con video en home				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Dar clic sobre el video a comentar		Interactuar con el video a comentar	Aprobado
2	Dar clic en icono de comentario		Dar clic sobre el icono de comentario en el video, para desplegar los comentarios	Aprobado
3	Se muestra la pantalla de comentarios		Se visualiza la pantalla de comentarios de la publicación	Aprobado
4	Se visualiza las opciones de comentar y los comentarios de la publicación		Se muestra la vista de comentarios y las opciones que contiene	Aprobado

HU-20 AGREGAR COMENTARIO DE PUBLICACIÓN

Escenario 1: Agregar comentario de publicación - inserción exitosa

Nombre del caso de prueba	Agregar comentario de publicación (video en home/inicio)			
Identificador	HU-20-E-01-CP-01			
Responsable	Miguel Umaña			
Prioridad	Alto: X	Medio:	Bajo	
Precondición: ingresar a pantalla de inicio/home				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido

1	Dar clic sobre el video a comentar		Interactuar con el video a comentar	Aprobado
2	Dar clic en icono de comentario		Dar clic sobre el icono de comentario en el video, para desplegar los comentarios	Aprobado
3	Se muestra la pantalla de comentarios		Se visualiza la pantalla de comentarios de la publicación	Aprobado
4	En el campo de comentario, ingresar el texto a agregar	#EsteEsUnComentario	En el campo de comentario, se digita el texto a agregar	Aprobado
5	Se da clic en comentar y se actualizan los comentarios		Al dar clic en el botón comentar y se actualizan los comentarios	Aprobado
6	Se visualiza el nuevo comentario agregado		El comentario es agregado y se muestra en la publicación	Aprobado

Nombre del caso de prueba		Agregar comentario de publicación (video en perfil)		
Identificador		HU-20-E-01-CP-02		
Responsable		Miguel Umaña		
Prioridad		Alto: X	Medio:	Bajo
Precondición: ingresar a pantalla de perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Dar clic sobre el video a comentar y cargar la pantalla de video		Al dar clic en video a comentar, se carga la pantalla de video	Aprobado
2	Dar clic en el ícono de comentario		Dar clic sobre el ícono de comentario en el video, para desplegar los comentarios	Aprobado
3	Se muestra la pantalla de comentarios		Se visualiza la pantalla de comentarios de la publicación	Aprobado
4	En el campo de comentario, ingresar el texto a agregar	#EsteEsUnComentario	En el campo de comentario, se digita el texto a agregar	Aprobado
5	Se clic en comentar y se actualizan los comentarios		Al dar clic en el botón comentar, se	Aprobado

			actualizan los comentarios	
6	Se visualiza el nuevo comentario agregado		El comentario es agregado y se muestra en la publicación	Aprobado

Escenario 2: Agregar comentario de publicación - inserción fallida

Nombre del caso de prueba		Agregar comentario de publicación (falla agregar el comentario)		
Identificador		HU-20-E-02-CP-01		
Responsable		Miguel Umaña		
Prioridad		Alto:	Medio:	Bajo X
Precondición: ingresar a pantalla de inicio/home o perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Dar clic sobre el video a comentar		Interactuar con el video a comentar	Aprobado
2	Dar clic en icono de comentario		Dar clic sobre el icono de comentario en el video, para desplegar los comentarios	Aprobado
3	Se muestra la pantalla de comentarios		Se visualiza la pantalla de comentarios de la publicación	Aprobado
4	En el campo de comentario, ingresar el texto a agregar	#EsteEsUnComentario	En el campo de comentario, se digita el texto a agregar	Aprobado
5	Se da clic en comentar y falla la inserción del comentario		Al dar clic en el botón comentar, falla la inserción y no se actualiza los comentarios	Aprobado
6	Se muestra un mensaje de error o no hay cambio		Un mensaje de error se muestra en pantalla o no sucede la acción esperada	Aprobado

Escenario 3: Agregar comentario de publicación – campo vacío

Nombre del caso de prueba		Agregar comentario de publicación (campo vacío)		
Identificador		HU-20-E-03-CP-01		
Responsable		Miguel Umaña		
Prioridad		Alto:	Medio:	Bajo: X

Precondición: ingresar a pantalla de inicio/home				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Dar clic sobre el video a comentar		Interactuar con el video a comentar	Aprobado
2	Dar clic en ícono de comentario		Dar clic sobre el ícono de comentario en el video, para desplegar los comentarios	Aprobado
3	Se muestra la pantalla de comentarios		Se visualiza la pantalla de comentarios de la publicación	Aprobado
4	No se ingresa ningún carácter en el campo de comentario		El campo de comentario queda vacío	Aprobado
5	El botón de comentar se muestra deshabilitado y al hacer clic no hará nada		El botón de comentar estará deshabilitado	Aprobado

HU-21 ELIMINAR COMENTARIO DE PUBLICACIÓN

Escenario 1: Eliminar comentario de publicación – eliminación exitosa

Nombre del caso de prueba	Eliminar comentario de publicación (video en home/inicio)			
Identificador	HU-21-E-01-CP-01			
Responsable	Katia Marroquín			
Prioridad	Alto: X	Medio:	Bajo	
Precondición: ingresar a pantalla de inicio/home				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Dar clic sobre el video del cual se eliminará el comentario		Interactuar con el video del cual se eliminará el comentario	Aprobado
2	Dar clic en el ícono de comentario		Dar clic sobre el ícono de comentario en el video, para desplegar los comentarios	Aprobado
3	Se muestra la pantalla de comentarios		Se visualiza la pantalla de comentarios de la publicación	Aprobado

4	Se selecciona el comentario y se da clic en las opciones		Seleccionar el comentario y dar clic en las opciones de comentario	Aprobado
5	Clic en eliminar y aceptar		Clic en opción eliminar y aceptar	Aprobado
6	Se actualizarán los comentarios y desaparecerá el comentario eliminado		El comentario eliminado desaparecerá de los comentarios de la publicación	Aprobado

Nombre del caso de prueba		Eliminar comentario de publicación (video en perfil)		
Identificador		HU-21-E-01-CP-02		
Responsable		Katia Marroquín		
Prioridad		Alto: X	Medio:	Bajo
Precondición: ingresar a pantalla de perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Dar clic sobre el video y se carga la pantalla de video		Al dar clic en el video, se carga la pantalla de video	Aprobado
2	Dar clic en ícono de comentario		Dar clic sobre el ícono de comentario en el video, para desplegar los comentarios	Aprobado
3	Se muestra la pantalla de comentarios		Se visualiza la pantalla de comentarios de la publicación	Aprobado
4	Se selecciona el comentario y se da clic en las opciones		Seleccionar el comentario y dar clic en las opciones de comentario	Aprobado
5	Clic en eliminar y aceptar		Clic en opción eliminar y aceptar	Aprobado
6	Se actualizarán los comentarios y desaparecerá el comentario eliminado		El comentario eliminado desaparecerá de los comentarios de la publicación	Aprobado

Escenario 2: Eliminar comentario de publicación - fallida

Nombre del caso de prueba	Eliminar comentario de publicación (eliminación de comentario falla)			
Identificador	HU-21-E-02-CP-01			
Responsable	Katia Marroquín			
Prioridad	Alto:	Medio:	Bajo X	
Precondición: ingresar a pantalla de inicio/home o perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Dar clic sobre el video a eliminar comentario		Interactuar con el video a eliminar comentario	Aprobado
2	Dar clic en ícono de comentario		Dar clic sobre el ícono de comentario en el video, para desplegar los comentarios	Aprobado
3	Se muestra la pantalla de comentarios		Se visualiza la pantalla de comentarios de la publicación	Aprobado
4	Se selecciona el comentario y se da clic en las opciones		Seleccionar el comentario y dar clic en las opciones de comentario	Aprobado
5	Clic en eliminar y aceptar		Clic en opción eliminar y aceptar	Aprobado
6	La eliminación falla y muestra un mensaje de error o no elimina el comentario		La eliminación no se realiza y se muestra un mensaje de error o no sucede la acción esperada	Aprobado

HU-22 AGREGAR REACCION A PUBLICACIÓN

Escenario 1: Agregar reacción a publicación - exitosa

Nombre del caso de prueba	Agregar reacción a publicación (video de inicio)			
Identificador	HU-22-E-01-CP-01			
Responsable	Katia Marroquín			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: Iniciar sesión e ingresar a pantalla de home/inicio				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Posicionarse sobre video y dar clic para interactuar		Posicionarse sobre el video a interactuar	Aprobado

2	Hacer clic sobre la reacción de aplauso		Hacer clic sobre la reacción de aplauso	Aprobado
3	Se actualiza el ícono de la reacción		La reacción se resalta y toma un color	Aprobado
4	Se actualiza el número de reacciones de la publicación en una reacción mas		Bajo la reacción se actualizará el número total de reacciones en el video aumentando en uno	Aprobado

Nombre del caso de prueba		Agregar reacción a publicación (video de perfil)		
Identificador		HU-22-E-01-CP-02		
Responsable		Katia Marroquín		
Prioridad		Alto:	Medio: X	Bajo:
Precondición: Iniciar sesión e ingresar a pantalla de home/inicio				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Clic en el video a reaccionar, para visualizarlo		Hacer clic en el video a reaccionar para ingresar en él y visualizarlo	Aprobado
2	Posicionarse sobre el video y dar clic para interactuar		Posicionarse sobre el video a interactuar	Aprobado
3	Hacer clic sobre la reacción de aplauso		Hacer clic sobre la reacción de aplauso	Aprobado
4	Se actualiza el ícono de la reacción		La reacción se resalta y toma un color	Aprobado
5	Se actualiza el número de reacciones en publicación en uno reacción mas		Bajo la reacción se actualizará el número total de reacciones en el video aumenta en uno	Aprobado

Escenario 2: Agregar reacción de publicación - fallida

Nombre del caso de prueba		Agregar reacción a publicación (no se agrega por falla)		
Identificador		HU-22-E-02-CP-01		
Responsable		Katia Marroquín		
Prioridad		Alto:	Medio:	Bajo: X
Precondición: Iniciar sesión e ingresar a pantalla de home/inicio				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido

1	Posicionarse sobre el video y dar clic para interactuar		Posicionarse sobre el video a interactuar	Aprobado
2	Hacer clic sobre la reacción de aplauso del video		Hacer clic sobre la reacción de aplauso de video	Aprobado
3	Al hacer clic no sucede nada		No se actualiza el ícono ni aumenta el número de reacciones	Aprobado
4	Se muestra un mensaje de error, no se agrega la reacción		Un mensaje de error se muestra en la pantalla y avisa sobre la falla de la acción	Aprobado

HU-23 ELIMINAR REACCION A PUBLICACIÓN

Escenario 1: Eliminar reacción de publicación - exitosa

Nombre del caso de prueba	Eliminar reacción de publicación (video de perfil)			
Identificador	HU-23-E-01-CP-01			
Responsable	Katia Marroquín			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: Iniciar sesión e ingresar a pantalla de home/inicio				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Posicionarse sobre el video y dar clic para interactuar		Posicionarse sobre el video con el cual se va a interactuar	Aprobado
2	Hacer clic sobre la reacción de aplauso resaltada		Hacer clic sobre la reacción de aplauso resaltada	Aprobado
3	Se actualiza el ícono de la reacción		La reacción deja de estar resaltada y regresa a su estado normal	Aprobado
4	Se actualiza el número de reacciones en la publicación, en menos una reacción		Bajo la reacción se actualizará el número total de reacciones en el video disminuyendo en uno	Aprobado

Nombre del caso de prueba	Eliminar reacción de publicación (video de inicio)
---------------------------	--

identificador	HU-23-E-01-CP-02			
Responsable	Katia Marroquín			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: Iniciar sesión e ingresar a pantalla de home/inicio				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Clic en el video del cual se eliminará la reacción para poder visualizarlo		Hacer clic en el video del cual se eliminará la reacción	Aprobado
2	Posicionarse sobre el video y dar clic para interactuar		Posicionarse sobre el video con el que se va a interactuar	Aprobado
3	Hacer clic sobre la reacción de aplauso resaltada		Hacer clic sobre la reacción de aplauso resaltada	Aprobado
4	Se actualiza el ícono de la reacción		La reacción deja de estar resaltada y regresa a su estado normal	Aprobado
5	Se actualiza el número de reacciones en publicación en menos uno		Bajo la reacción se actualizará el número total de reacciones en el video disminuyendo en uno	Aprobado

Escenario 2: Eliminar reacción a publicación - fallida

Nombre del caso de prueba	Eliminar reacción de publicación (no se elimina por falla)			
Identificador	HU-23-E-02-CP-01			
Responsable	Katia Marroquín			
Prioridad	Alto:	Medio:	Bajo: X	
Precondición: Iniciar sesión e ingresar a pantalla de home/inicio				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Posicionarse sobre video y clic para interactuar		Posicionarse sobre el video a interactuar	Aprobado
2	Hacer clic sobre el icono de aplauso del video para eliminar reacción		Hacer clic sobre el icono de aplauso de video	Aprobado

3	Al hacer clic no sucede nada		No se actualiza el ícono ni disminuye el número de reacciones	Aprobado
4	Se muestra un mensaje de error, no se eliminó la reacción		Un mensaje de error se muestra y avisa sobre la falla de la acción	Aprobado

HU-24 COMPARTIR UNA PUBLICACIÓN

Escenario 1: Compartir una publicación - exitosa

Nombre del caso de prueba	Compartir una publicación (compartir enlace de video)			
Identificador	HU-24-E-01-CP-01			
Responsable	Katia Marroquín			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: ingresar a pantalla de home/inicio o perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Posicionarse sobre el video y dar clic para interactuar		Posicionarse sobre el video a interactuar	Aprobado
2	Hacer clic sobre el icono de compartir		Hacer clic sobre el icono compartir	Aprobado
3	Se muestra las opciones para compartir		Aparece la ventana de compartir por defecto	Aprobado
4	Copiamos el enlace del video		Seleccionamos y le damos copiar al enlace	Aprobado
5	Pegamos el enlace donde vayamos a compartirlo		Pegamos el enlace en el lugar donde se compartirá	Aprobado

Nombre del caso de prueba	Compartir una publicación (compartir en otra red social)			
Identificador	HU-24-E-01-CP-02			
Responsable	Katia Marroquín			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: ingresar a pantalla de home/inicio o perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Posicionarse sobre el video y dar clic para interactuar		Posicionarse sobre el video a interactuar	Aprobado

2	Hacer clic sobre el icono de compartir		Hacer clic sobre el ícono compartir	Aprobado
3	Se muestra las opciones para compartir		Aparece la ventana de compartir por defecto	Aprobado
4	Seleccionamos una red social para compartir		Clic en la red social donde se va a compartir el enlace	Aprobado
5	Seguimos los pasos de red social para compartir el enlace		Seguir el proceso de la red social para compartir el enlace del video	Aprobado

Escenario 2: Compartir una publicación - fallida

Nombre del caso de prueba	Compartir una publicación (compartir enlace falla)			
Identificador	HU-24-E-02-CP-01			
Responsable	Katia Marroquín			
Prioridad	Alto:	Medio:	Bajo: X	
Precondición: ingresar a pantalla de home/inicio o perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Posicionarse sobre el video y dar clic para interactuar		Posicionarse sobre el video a interactuar	Aprobado
2	Hacer clic sobre el icono de compartir		Hacer clic sobre el ícono compartir	Aprobado
3	No sucede nada y no se muestran las opciones de compartir		No se muestra la ventana de compartir	Aprobado
4	Se muestra un mensaje de error por permiso u otro error		Se desplegará un mensaje de error por permisos u otro error	Aprobado

HU-25 AGREGAR FOTO DE PERFIL

Escenario 1: Agregar foto de perfil - exitosa

Nombre del caso de prueba	Agregar foto de perfil (cambiar foto por defecto)		
Identificador	HU-25-E-01-CP-01		
Responsable	Katia Marroquín		
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:
Precondición: ingresar a pantalla de perfil			

Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en editar perfil		Clic en editar perfil	Aprobado
2	Visualiza la información de perfil y se da clic en cambiar foto de perfil, para cambiar la foto por defecto		Carga la pantalla de información de perfil y hacer clic en cambiar foto de perfil	Aprobado
3	Se desplegará el explorador para seleccionar foto desde galería		Aparece el explorador y seleccionamos la foto a subir desde la galería	Aprobado
4	Damos clic en la foto a subir y se carga la foto	FotoDePerfil.jpeg	Dar clic en la foto y esta se carga en el perfil	Aprobado
5	Se actualizará la pantalla de edición y mostrará la nueva foto		Cambia la foto de perfil a la foto seleccionada	Aprobado
6	Clic en el botón para regresar al perfil		Clic en atrás para regresar al perfil	

Escenario 2: Agregar foto de perfil - fallida

Nombre del caso de prueba	Agregar foto de perfil (cambiar foto falla)			
identificador	HU-25-E-02-CP-01			
Responsable	Katia Marroquín			
Prioridad	Alto:	Medio:	Bajo: X	
Precondición: ingresar a pantalla de perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en editar perfil		Clic en editar perfil	Aprobado
2	Visualiza la información de perfil y se da clic en cambiar foto de perfil para cambiar la foto por defecto		Carga la pantalla de información de perfil y hacer clic en cambiar foto de perfil	Aprobado
3	Se desplegará el explorador para		Aparece el explorador y seleccionamos la	Aprobado

	seleccionar foto desde galería		foto a subir de la galería	
4	Damos clic en la foto a subir	FotoDePerfil.jpeg	Dar clic en la foto para subirla	Aprobado
5	La foto no se actualiza en la pantalla de edición		No hay cambio en la foto de perfil de la pantalla de edición	Aprobado
6	Se muestra un mensaje de error por la carga de la foto o sucede otro error		Aparece un mensaje de error o no se cambia la foto por defecto	Aprobado

HU-26 CAMBIAR FOTO DE PERFIL

Escenario 1: Cambiar foto de perfil - exitosa

Nombre del caso de prueba	Cambiar foto de perfil (cambiar foto de perfil)			
Identificador	HU-26-E-01-CP-01			
Responsable	Katia Marroquín			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: ingresar a pantalla de perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en editar perfil		Clic en editar perfil	Aprobado
2	Visualiza la información de perfil y se da clic en cambiar foto de perfil para actualizar la foto		Carga la pantalla de información de perfil y hacer clic en cambiar foto de perfil	Aprobado
3	Se desplegará el explorador para seleccionar foto desde galería		Aparece el explorador y seleccionamos la foto a subir de la galería	Aprobado
4	Damos clic en la foto a subir y se carga la foto	FotoDePerfil.jpeg	Dar clic en la foto y esta carga en el perfil	Aprobado
5	Se actualizará la pantalla de edición y mostrará la nueva foto de perfil		Cambia la foto de perfil a la foto seleccionada	Aprobado
6	Clic en el botón para regresar al perfil		Clic en atrás para regresar al perfil	Aprobado

Escenario 2: Cambiar foto de perfil - fallida

Nombre del caso de prueba	Cambiar foto de perfil (cambiar foto de perfil)			
identificador	HU-26-E-02-CP-01			
Responsable	Katia Marroquín			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: ingresar a pantalla de perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en editar perfil		Clic en editar perfil	Aprobado
2	Visualiza la información de perfil y se da clic en cambiar foto de perfil para actualizar la foto		Carga la pantalla de información de perfil y hacer clic en cambiar foto de perfil	Aprobado
3	Se desplegará el explorador para seleccionar foto desde galería		Aparece el explorador y seleccionamos la foto a subir de la galería	Aprobado
4	Damos clic en la foto a subir y se carga la foto	FotoDePerfil.jpeg	Dar clic en la foto y esta carga en el perfil	Aprobado
5	La foto no se actualiza en la pantalla de edición		No hay cambio en la foto de perfil de la pantalla de edición	Aprobado
6	Se muestra un mensaje de error por la carga de la foto o sucede otra acción no esperada		Aparece un mensaje de error o no cambia la foto de perfil	Aprobado

HU-27 MODIFICAR INFORMACION DE PERFIL

Escenario 1: Modificar información de perfil - modificación exitosa

Nombre del caso de prueba	Modificar información de perfil (modificación exitosa)			
Identificador	HU-27-E-01-CP-01			
Responsable	Katia Marroquín			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: ingresar a pantalla de perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en editar perfil		Clic en el botón de editar perfil	Aprobado
2	Visualiza la información de perfil		Carga la pantalla de información de perfil	Aprobado

3	Se seleccionado el campo deseado (biografía, categoría o genero)		Clic en el campo a modificar	Aprobado
4	Se ingresa en el campo o selecciona el dato a cambiar	#EstaEsMiBiografia	Clic en el campo y se ingresa el dato o en CheckPoint del dato	Aprobado
5	Se da clic en guardar		Clic en el botón guardar para hacer los cambios	Aprobado
6	Se actualiza la pantalla de edición con los datos actualizados		La pantalla de edición se actualiza con los datos modificados	Aprobado

Escenario 2: Modificar información de perfil - modificación fallida

Nombre del caso de prueba	Modificar información de perfil (modificación fallida)			
Identificador	HU-27-E-02-CP-01			
Responsable	Katia Marroquín			
Prioridad	Alto:	Medio:	Bajo: X	
Precondición: ingresar a pantalla de perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en editar perfil		Clic en el botón de editar perfil	Aprobado
2	Visualiza la información de perfil		Carga la pantalla de información de perfil	Aprobado
3	Se selecciona el campo deseado (biografía, categoría o genero)		Clic en el campo a modificar	Aprobado
4	Se ingresa en el campo o selecciona el dato a cambiar	#EstaEsMiBiografia	Clic en el campo y se ingresa el dato o en CheckPoint del dato	Aprobado
5	Se da clic en guardar		Clic en el botón guardar para hacer los cambios	Aprobado
6	Se muestra un mensaje de error		Se muestra un mensaje de error	Aprobado
7	no se actualiza los datos en la pantalla de edición		La pantalla de edición no cambia y los	

			cambios no se guardan	
--	--	--	-----------------------	--

HU-28 ACCEDER A CONFIGURACION DE PERFIL

Escenario 1: Acceder a configuración de perfil – acceso exitoso

Nombre del caso de prueba	Acceder a configuración de perfil (modificación exitosa)			
Identificador	HU-28-E-01-CP-01			
Responsable	Katia Marroquín			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: ingresar a pantalla de perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en ícono de configuraciones		Clic sobre el ícono de engranaje en perfil	Aprobado
2	Se desplegará la pantalla de opciones de configuraciones		Aparece la pantalla de configuraciones	Aprobado
3	Seleccionamos la opción a acceder		Clic en la opción de menú a acceder	Aprobado
4	Se muestra la pantalla de la opción seleccionada con sus opciones		Aparece la pantalla de opción seleccionada con sus opciones de configuración	Aprobado

HU-29 MIS VIDEOS DE PERFIL

Escenario 1: Mis videos de perfil – con videos

Nombre del caso de prueba	Mis videos de perfil (con videos)			
Identificador	HU-29-E-01-CP-01			
Responsable	Katia Marroquín			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: iniciar sesión				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Ingresar a la pantalla de perfil		Al ingresar al perfil se mostrará la pantalla de perfil	Aprobado
2	En un segmento del perfil se muestran todos los videos subidos		En la inferior central en apartado se muestran los videos subidos por el usuario	Aprobado

3	Los videos se muestran con una portada y la cantidad de visualizaciones como miniatura		Los videos subidos se muestran con la información básica de estos y su miniatura.	Aprobado
4	Se muestran en los videos ordenados en filas con un orden de izquierda a derecha		Los videos se visualizarán en filas con orden reciente de izquierda a derecha.	Aprobado

Escenario 2: Mis videos de perfil – sin videos

Nombre del caso de prueba		Mis videos de perfil (sin videos)		
Identificador		HU-29-E-02-CP-01		
Responsable		Katia Marroquín		
Prioridad		Alto:	Medio: X	Bajo:
Precondición: iniciar sesión				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Ingresar a la pantalla de perfil		Al ingresar al perfil se mostrará la pantalla de perfil	Aprobado
2	En un segmento del perfil se muestran todos los videos subidos		En la inferior central en apartado se muestran los videos subidos por el usuario	Aprobado
3	Al no haber videos subidos se mostrará vacío el segmento con mensaje corto		El segmento estará vacío, no se visualizaría nada y se mostrará un mensaje de no tienes videos.	Aprobado

HU-30 AGREGAR SEGUIDOR

Escenario 1: Agregar seguidor – éxito

Nombre del caso de prueba		Agregar seguidor (seguir desde video publicado)		
Identificador		HU-30-E-01-CP-01		
Responsable		Katia Marroquín		
Prioridad		Alto: X	Medio:	Bajo:
Precondición: Ingresar a pantalla de video o en home				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido

1	Interactuar con el video del seguidor a agregar		Interactuar con el video del usuario a seguir	Aprobado
2	En la parte inferior del video hacer clic en seguir		Clic en el botón de "Seguir" que se encuentra junto enlace del perfil del usuario	Aprobado
3	Se actualizará el botón, cambiará de color y mostrará el texto siguiendo		El botón cambia de color y su texto a siguiendo	Aprobado
4	Ahora la información de "Siguiendo" se actualiza en el perfil		En perfil se actualiza la información de "Siguiendo"	Aprobado
5	Sus videos saldrán el apartado de "siguiendo"		En el apartado de "Siguiendo" se visualizarán los videos subidos por este usuario	Aprobado

Nombre del caso de prueba		Agregar seguidor (seguir desde perfil a seguir)		
Identificador		HU-30-E-01-CP-02		
Responsable		Katia Marroquín		
Prioridad		Alto: X	Medio:	Bajo:
Precondición: ingresar a la página de inicio				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic al link con nombre del usuario que aparece en el video para acceder al perfil a seguir		Al hacer clic al usuario que aparece en el video, se muestra su perfil	Aprobado
2	Hacer clic en el botón de "Seguir" en el perfil		En la información de perfil, hacer clic en "Seguir"	Aprobado
3	Se actualizará el botón, cambiará de color y mostrará el texto "Siguiendo"		El botón cambia de color y su texto a "Siguiendo"	Aprobado
4	Ahora la información de "Siguiendo" se actualiza en el perfil		En perfil se actualiza la información de "Siguiendo"	Aprobado

5	Sus videos saldrán en el apartado de "Siguiendo"		En el apartado de "Siguiendo" se visualizarán los videos subidos por este usuario	Aprobado
---	--	--	---	----------

Escenario 2: Agregar seguidor – fallida

Nombre del caso de prueba		Agregar seguidor (seguir falla)		
Identificador		HU-30-E-02-CP-01		
Responsable		Katia Marroquín		
Prioridad		Alto:	Medio:	Bajo: X
Precondición: ingresar a la página de inicio o perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Interactuar con video o perfil		Interactuar con un video publicado o con el perfil	Aprobado
2	Hacer clic en el botón de "Seguir" en el perfil o video publicado		En la información de perfil, hacer clic en "Seguir" o en el botón "Seguir" del video publicado	Aprobado
3	No se realiza ningún cambio		No hay cambios al hacer clic en "Seguir"	Aprobado
4	Se muestra un mensaje de error		Un mensaje de error aparece en pantalla	Aprobado

HU-31 ELIMINAR SEGUIDOR

Escenario 1: Eliminar seguidor – éxito

Nombre del caso de prueba		Eliminar seguidor (eliminar desde video publicado)		
Identificador		HU-31-E-01-CP-01		
Responsable		David Otero		
Prioridad		Alto: X	Medio:	Bajo:
Precondición: Ingresar a pantalla de video o en home				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Interactuar con el video del seguidor a eliminar		Interactuar con el video del usuario a eliminar	Aprobado



2	En la parte inferior del video hacer clic en "Siguiendo"		Clic en el botón de "Siguiendo" que se encuentra junto enlace del perfil usuario	Aprobado
3	Se actualizará el botón, cambiará de color y mostrará el texto "Seguir"		El botón cambia de color y su texto a "Seguir"	Aprobado
4	Ahora la información de "Siguiendo" se actualiza en el perfil		En perfil se actualiza la información de "Siguiendo"	Aprobado
5	Sus videos ya no saldrán en el apartado de "Siguiendo"		En el apartado de siguiendo no se visualizarán los videos subidos por el usuario eliminado	Aprobado

Nombre del caso de prueba		Agregar seguidor (eliminar desde perfil seguido)		
Identificador		HU-31-E-01-CP-02		
Responsable		David Otero		
Prioridad		Alto: X	Medio:	Bajo:
Precondición: ingresar a la página de inicio				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en el link con nombre del usuario, que aparece en el video para acceder al perfil seguido		Al hacer clic, el usuario que aparece en el video nos muestra su perfil	Aprobado
2	Hacer clic en el botón de "Seguido" en el perfil		En la información de perfil, hacer clic en "Seguido"	Aprobado
3	Se actualizará el botón, cambiará de color y mostrará el texto "Seguir"		El botón cambia de color y su texto a "Seguir"	Aprobado
4	Ahora la información de "Siguiendo" se actualiza en el perfil		En perfil se actualiza la información de "Siguiendo"	Aprobado
5	Sus videos no saldrán más en el apartado de "Siguiendo"		En el apartado de siguiendo ya no se visualizarán los videos	Aprobado

			subidos por este usuario	
--	--	--	--------------------------	--

Escenario 2: Eliminar seguidor – fallida

Nombre del caso de prueba		Eliminar seguidor (eliminar falla)		
Identificador		HU-31-E-02-CP-01		
Responsable		David Otero		
Prioridad		Alto:	Medio:	Bajo: X
Precondición: ingresar a la página de inicio o perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Interactuar con video o perfil		Interactuar con video publicado o con el perfil	Aprobado
2	Hacer clic en el botón de “Siguiendo” en el perfil o video publicado		En la información de perfil, hacer clic en siguiendo o en el botón “Siguiendo” de video publicado	Aprobado
3	No se realiza ningún cambio		No hay cambios al hacer clic en “Siguiendo”	Aprobado
4	Se muestra un mensaje de error o sucede otra acción no esperada		Un mensaje de error aparece en pantalla u otro evento inesperado	Aprobado

HU-32 VIDEOS DE OTRO PERFIL

Escenario 1: Videos de otro perfil - éxito

Nombre del caso de prueba		Videos de otro perfil (con videos)		
Identificador		HU-32-E-01-CP-01		
Responsable		David Otero		
Prioridad		Alto:	Medio: X	Bajo:
Precondición: Ingresar a home				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	En el video hacer clic sobre ícono de foto o usuario		En la publicación del otro perfil, hacer clic en foto o usuario	Aprobado

2	Se Ingresa a la pantalla de perfil		Al ingresar al perfil se mostrará la pantalla de perfil	Aprobado
3	En un segmento del perfil se muestran todos los videos subidos por el usuario		En la parte inferior central del apartado se muestran los videos subidos por el usuario	Aprobado
4	Los videos se muestran con una portada y la cantidad de visualizaciones como miniatura		Los videos subidos se muestran con la información básica de estos y su miniatura.	Aprobado
5	Se muestran en los videos ordenados en filas con un orden de izquierda a derecha		Los videos se visualizarán en filas con orden reciente de izquierda a derecha.	Aprobado

HU-33 CERRAR SESION DE USUARIO

Escenario 1: Cerrar sesión de usuario – éxito

Nombre del caso de prueba	Cerrar sesión de usuario (con éxito)			
Identificado	HU-33-E-01-CP-01			
Responsable	David Otero			
Prioridad	Alto: X	Medio:	Bajo:	
Precondición: Ingresar a pantalla de perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en el ícono de configuraciones		Clic en ícono de configuraciones	Aprobado
2	Se muestra el menú de configuraciones		Aparece el menú de configuraciones con sus opciones	Aprobado
3	Clic en cerrar sesión		Hacer clic en la opción de cerrar sesión	Aprobado
4	Se cierra la ventana de menú		Se cierra el menú de configuraciones	Aprobado
5	Se regresa a la pantalla principal con una pantalla de inicio de sesión		Se regresa a la pantalla de inicio, pero pide iniciar sesión	Aprobado

Escenario 2: Cerrar sesión de usuario – fallida

Nombre del caso de prueba	Cerrar sesión de usuario (con éxito)			
Identificador	HU-33-E-02-CP-01			
Responsable	David Otero			
Prioridad	Alto:	Medio:	Bajo: X	
Precondición: Ingresar a pantalla de perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en el ícono de configuraciones		Clic en ícono de configuraciones	Aprobado
2	Se muestra el menú de configuraciones		Aparece el menú de configuraciones con sus opciones	Aprobado
3	Clic en cerrar sesión		Hacer clic en la opción de cerrar sesión	Aprobado
4	No sucede nada al dar el clic		No se actualiza la pantalla de menú	Aprobado
5	Se muestra un mensaje de error o sucede otro evento no esperado		Aparece un mensaje de error al cerrar sesión u otra acción no esperada	Aprobado

HU-34 SELECCIONAR UN IDIOMA

Escenario 1: Seleccionar un idioma – éxito

Nombre del caso de prueba	Seleccionar un idioma (con éxito)			
Identificador	HU-34-E-01-CP-01			
Responsable	David Otero			
Prioridad	Alto:	Medio: X	Bajo:	
Precondición: Ingresar a pantalla de perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en el ícono de configuraciones		Clic en el ícono de configuraciones	Aprobado
2	Se muestra el menú de configuraciones		Aparece el menú de configuraciones con sus opciones	Aprobado
3	Clic en idioma		Hacer clic en la opción de idioma	Aprobado
4	Seleccionamos el idioma deseado		Clic en el idioma deseado y seleccionamos	Aprobado

5	Al volver a configuraciones se actualiza al idioma deseado		El menú de configuraciones y los demás textos de la aplicación cambian al idioma deseado.	Aprobado
---	--	--	---	----------

Escenario 2: Seleccionar un idioma – por defecto

Nombre del caso de prueba		Seleccionar un idioma (el idioma del sistema)		
Identificador		HU-34-E-02-CP-01		
Responsable		David Otero		
Prioridad		Alto:	Medio: X	Bajo:
Precondición: Ingresar a pantalla de perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en el ícono de configuraciones		Clic en el ícono de configuraciones	Aprobado
2	Se muestra el menú de configuraciones		Aparece el menú de configuraciones con sus opciones	Aprobado
3	Clic en idioma		Hacer clic en la opción de idioma	Aprobado
4	Seleccionamos el sistema por defecto		Clic en sistema por defecto para que sea el mismo que el sistema	Aprobado
5	Al volver a configuraciones se actualiza el idioma al del sistema operativo.		El menú de configuraciones y los demás textos de la aplicación cambian al idioma del sistema operativo	Aprobado

HU-35 SELECCIONAR UN TEMA

Escenario 1: Seleccionar un tema – éxito

Nombre del caso de prueba		Seleccionar un tema (con éxito)		
Identificador		HU-35-E-01-CP-01		
Responsable		David Otero		
Prioridad		Alto:	Medio: X	Bajo:
Precondición: Ingresar a pantalla de perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido

1	Hacer clic en el ícono de configuraciones		Clic en el ícono de configuraciones	Aprobado
2	Se muestra el menú de configuraciones		Aparece el menú de configuraciones con sus opciones	Aprobado
3	Clic en App theme		Hacer clic en la opción de App theme	Aprobado
4	Seleccionamos el tema deseado		Clic en el tema deseado y seleccionamos	Aprobado
5	Al volver a configuraciones se actualiza al tema deseado		El menú de configuraciones y las demás pantallas cambian su tema al deseado	Aprobado

Escenario 2: Seleccionar un tema – por defecto

Nombre del caso de prueba		Seleccionar un tema (el tema del sistema)		
Identificador		HU-35-E-02-CP-01		
Responsable		David Otero		
Prioridad		Alto:	Medio: X	Bajo:
Precondición: Ingresar a pantalla de perfil				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Hacer clic en el ícono de configuraciones		Clic en el ícono de configuraciones	Aprobado
2	Se muestra el menú de configuraciones		Aparece el menú de configuraciones con sus opciones	Aprobado
3	Clic en App theme		Hacer clic en la opción de App theme	Aprobado
4	Seleccionamos el sistema por defecto		Clic en sistema por defecto para que sea el mismo que el sistema	Aprobado
5	Al volver a configuraciones se actualiza el tema al del sistema operativo.		El menú de configuraciones y las demás pantallas de la aplicación cambian al tema del sistema operativo	Aprobado

HU-36 MAQUETACION DE PANTALLA PRINCIPAL

Escenario 1: Maquetación de pantalla principal (usuario con sesión iniciada)

Nombre del caso de prueba		Maquetación de pantalla principal (sesión iniciada)		
Identificador		HU-36-E-01-CP-01		
Responsable		David Otero		
Prioridad		Alto: X	Medio:	Bajo:
Precondición: sesión iniciada				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Abrimos la aplicación móvil y visualizamos la pantalla principal		<p>La pantalla principal desplegada contendrá los siguientes elementos principales:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Encabezado: con los apartados de “Siguiendo” y “Nuevos para ti”, también un botón de acceso al apartado de mensajes - Cuerpo: video subido con las botones de reacciones, comentario y compartir, al pie del video el nombre del perfil del video y un botón de seguir - Pie de aplicación: una barra de menú con los botones de inicio, explorar, cargar video, notificaciones y perfil. 	Aprobado

Escenario 2: Maquetación de pantalla principal (usuario con sesión no iniciada)

Nombre del caso de prueba		Maquetación de pantalla principal (sin sesión iniciada)		
Identificador		HU-36-E-02-CP-01		
Responsable		David Otero		
Prioridad		Alto:	Medio: X	Bajo:
Precondición: sesión no iniciada				
Paso	Paso de prueba	Datos de prueba	Resultado esperado	Resultado obtenido
1	Abrimos la aplicación móvil y visualizamos la pantalla principal		<p>La pantalla principal desplegada contendrá los siguientes elementos principales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Encabezado: con los apartados de “Siguiendo” y “Nuevos para ti”, también 	Aprobado

			<p>un botón de acceso al apartado de mensajes</p> <p>-Cuerpo: una pantalla con los siguientes elementos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un mensaje de “Para ver perfil, debes iniciar sesión”. • Un enlace o botón para registrarse. • Un mensaje “¿ya tienes una cuenta?”, seguido de un botón o enlace a la página de inicio de sesión. <p>- Pie de aplicación: una barra de menú con los botones de inicio, explorar, cargar video, notificaciones y perfil.</p>	
--	--	--	---	--

Nota: Los escenarios de prueba de falla, mostraran un mensaje genérico de “se produjo un error”.

Implementación de las pruebas

Recursos para la ejecución de pruebas

A continuación, se muestra en forma básica los recursos que se tiene para la ejecución de las pruebas:

Tabla 22

Recursos para implementación de las pruebas

Recurso	Elemento	Estado de recurso/elemento			Comentario
		Si	No	En proceso	
Recurso humano	Líder QA	X			
	Ingeniero QA	X			
Tecnológico/Estación de trabajo	Computadora Escritorio	X			
	Laptop	X			
Dispositivo móvil	Dispositivo Android	X			
	Dispositivo IOS	X			
Herramienta para la gestión	Google Drive	X			
Herramienta para la automatización	Appium	X			
Datos de prueba	-	X			

Pruebas exploratorias

Para la realización de pruebas exploratorias, se utilizará una carta de pruebas (test charter) para la estructura del documento, se usará el método de gestión de pruebas basadas por sesiones.

Los tiempos que se utilizarán para cada sesión de trabajo, se registrarán por el método de pomodoro, el cual consiste en sesiones de 20 minutos cada uno, seguido de 5 minutos de descanso, cada sesión de trabajo estará compuesto por 1 (25 minutos) o 2 (50 minutos) pomodoro, dependiendo de los módulos a explorar y de su complejidad.⁴

Pasos para la ejecución de una prueba exploratorias:

1. Elegir los módulos o componentes para explorar.
2. Elegir el tiempo para la sesión
3. Ejecutar la prueba exploratoria
4. Generar las observaciones y resultados.

Para la ejecución de las pruebas exploratorias se tomará mucho en cuenta la experiencia del probador a la hora de la emisión de observaciones y resultados.

A continuación, se muestran algunos de los criterios que se tomaran en cuenta en las pruebas exploratorias:

- **Diseño intuitivo:** un diseño óptimo y limpio de pantallas para que el usuario no tenga que pensar mucho en la función de cada elemento de la pantalla.
- **Navegación sencilla:** una navegación entre los elementos y pantallas sencilla, eficiente en el tiempo.
- **Calidad de video e imagen:** una buena calidad de video e imagen siempre será un buen atractivo para los usuarios, sin importar el tamaño de pantalla.
- **Mínima cantidad de entradas:** Escribir muchas nunca será algo cómodo en dispositivo móvil, por lo que debe buscarse la mayor eficiencia en las entradas.

Revisiones estáticas

Se hará una revisión informal utilizando la técnica INVEST, verificar que una técnica está escrita correctamente, para su evaluación se utilizará los siguientes criterios:

- Independent (independiente)
- Negotiable (negociable)
- Valuable (aporta valor)
- Estimable (Estimable)
- Short (pequeña)
- Testable (probable)

Aplicación en una historia de usuario

HU-17 SELECCIONAR PORTADA DE VIDEO

⁴ Laura Scroggs, La técnica Pomodoro. Vence la procrastinación y mejora tu concentración un pomodoro a la vez, disponible en: <https://todoist.com/es/productivity-methods/pomodoro-technique>

Es el usuario necesita poder seleccionar una portada para su video a publicar, seleccionado una imagen tomada del video o seleccionada de su dispositivo móvil

Escenario 1: seleccionar portada de video - éxito

Dado la pantalla de video a publicar, el usuario puede seleccionar una portada para su video, de las imágenes de galería o por defecto de video a publicar.

Poder observar que la historia cumple con los criterios de evaluación que son proporcionados por la técnica INVEST, al plantear las demás historias se siguió un proceso similar para su selección.

Pruebas manuales

A continuación, se muestra el listado de los casos de pruebas manuales:

Tabla 23

Listados de casos de prueba

No. De caso de prueba	ID	Prioridad		
		Alto	Medio	Bajo
1	HU-01-E-01-CP-01	X		
2	HU-01-E-02-CP-01		X	
3	HU-01-E-02-CP-02		X	
4	HU-01-E-02-CP-03		X	
5	HU-01-E-02-CP-04		X	
6	HU-01-E-03-CP-01	X		
7	HU-01-E-04-CP-01		X	
8	HU-02-E-01-CP-01	X		
9	HU-02-E-02-CP-01		X	
10	HU-02-E-02-CP-02		X	
11	HU-02-E-02-CP-03		X	
12	HU-02-E-02-CP-04		X	
13	HU-02-E-03-CP-01	X		
14	HU-02-E-04-CP-01		X	
15	HU-03-E-01-CP-01	X		
16	HU-03-E-01-CP-02	X		
17	HU-03-E-01-CP-03	X		
18	HU-03-E-02-CP-01	X		
19	HU-03-E-02-CP-02	X		
20	HU-03-E-02-CP-03	X		
21	HU-03-E-02-CP-04		X	
22	HU-03-E-03-CP-01			X
23	HU-04-E-01-CP-01		X	
24	HU-04-E-02-CP-01			X
25	HU-04-E-02-CP-02		X	
26	HU-05-E-01-CP-01		X	
27	HU-05-E-02-CP-01			X
28	HU-05-E-02-CP-02			X



29	HU-06-E-01-CP-01		X	
30	HU-06-E-02-CP-01		X	
31	HU-07-E-01-CP-01		X	
32	HU-08-E-01-CP-01			X
33	HU-09-E-01-CP-01			X
34	HU-10-E-01-CP-01			X
35	HU-11-E-01-CP-01			X
36	HU-12-E-01-CP-01			X
37	HU-13-E-01-CP-01	X		
38	HU-13-E-01-CP-02			X
39	HU-13-E-02-CP-01	X		
40	HU-13-E-02-CP-02	X		
41	HU-13-E-02-CP-03			X
42	HU-13-E-03-CP-01		X	
43	HU-14-E-01-CP-01		X	
44	HU-15-E-01-CP-01		X	
45	HU-16-E-01-CP-01		X	
46	HU-17-E-01-CP-01		X	
47	HU-17-E-01-CP-02		X	
48	HU-18-E-01-CP-01		X	
49	HU-18-E-02-CP-01			X
50	HU-18-E-02-CP-02			X
51	HU-19-E-01-CP-01		X	
52	HU-20-E-01-CP-01	X		
53	HU-20-E-01-CP-02	X		
54	HU-20-E-02-CP-01			X
55	HU-20-E-03-CP-01			X
56	HU-21-E-01-CP-01	X		
57	HU-21-E-01-CP-02	X		
58	HU-21-E-02-CP-01			X
59	HU-22-E-01-CP-01		X	
60	HU-22-E-01-CP-02		X	
61	HU-22-E-02-CP-01			X
62	HU-23-E-01-CP-01		X	
63	HU-23-E-01-CP-02		X	
64	HU-23-E-02-CP-01			X
65	HU-24-E-01-CP-01		X	
66	HU-24-E-01-CP-02		X	
67	HU-24-E-02-CP-01			X
68	HU-25-E-01-CP-01		X	
69	HU-25-E-02-CP-01			X
70	HU-26-E-01-CP-01		X	
71	HU-26-E-02-CP-01			X

72	HU-27-E-01-CP-01		X	
73	HU-27-E-02-CP-01			X
74	HU-28-E-01-CP-01		X	
75	HU-29-E-01-CP-01		X	
76	HU-29-E-02-CP-01		X	
77	HU-30-E-01-CP-01	X		
78	HU-30-E-01-CP-02	X		
79	HU-30-E-02-CP-01			X
80	HU-31-E-01-CP-01	X		
81	HU-31-E-01-CP-02	X		
82	HU-31-E-02-CP-01			X
83	HU-32-E-01-CP-01		X	
84	HU-33-E-01-CP-01	X		
85	HU-33-E-02-CP-01			X
86	HU-34-E-01-CP-01		X	
87	HU-34-E-02-CP-01		X	
88	HU-35-E-01-CP-01		X	
89	HU-35-E-02-CP-01		X	
90	HU-36-E-01-CP-01	X		
91	HU-36-E-02-CP-01		X	

Pruebas Automatizadas

Para seleccionar los casos de prueba a automatizar, se utilizaron los siguientes criterios para su selección:

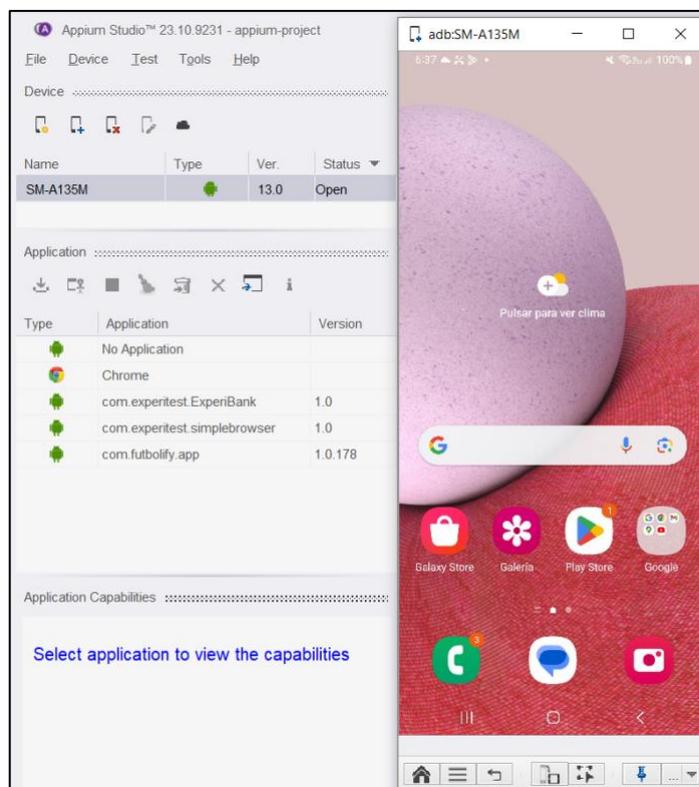
- **Estabilidad:** Casos de prueba que sus datos son contantes o no cambian frecuentemente, ejemplo el inicio de sesión con correo electrónico.
- **Repetitividad:** Casos de prueba que se ejecutan con frecuencia o se realizan periódicamente.
- **Importancia crítica:** los casos de prueba con una importancia alta para la aplicación móvil ejemplo "carga de video".
- **Volumen alto de datos:** casos de prueba que tienen gran volumen datos a procesar o evaluar.
- **Ejecución larga:** casos de prueba cuya ejecución manual requiera mucho tiempo.
- **Claridad y estabilidad en requisitos:** son los casos de prueba con requisitos definidos y con procesos estables.

Herramienta de Automatización Appium:

Appium es una herramienta o Software de código abierto diseñado para facilitar la automatización de la interfaz de usuario de muchas plataformas de aplicaciones, incluidas dispositivos móviles (iOS, Android, Tizen), navegadores (Chrome, Firefox, Safari), computadoras de escritorio (macOS, Windows) y TV. (Roku, tvOS, Android TV, Samsung) y más, según información del sitio web oficial de Appium <https://appium.io/docs/en/2.1/>.

Al ser de código abierto, Appium en la actualidad, cuenta con múltiples plataformas que permiten a los desarrolladores y probadores de aplicaciones, una amplia gama de formas posibles de ejecutar pruebas automatizadas.⁵

Appium Studio, es la herramienta utilizada para realizar el proceso de pruebas automatizadas a la aplicación de Futbolify. La instalación y configuración de Appium, así como de las herramientas complementarias, se presentan de forma detallada en el anexo 1.

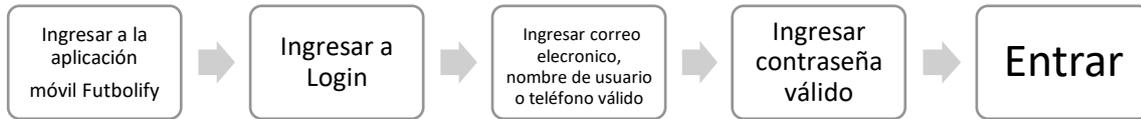


Una vez completada la instalación y configuración de todas las herramientas, se inicia con los procesos de pruebas automatizadas a los casos que se presentan a continuación.

Casos de Prueba a automatizar.

⁵ Appium Documentation, (2012) disponible en: <https://appium.io/docs/en/2.1/>

1. Flujo 1: Iniciar Sesión en aplicación móvil Futbolify.



Caso de Prueba 1: Iniciar sesión con cuenta de correo electrónico y contraseña válidos.

- ✓ Ingresar a la aplicación de Futbolify.
- ✓ Tap en icono de perfil.
- ✓ Tap en opción "Entrar".
- ✓ Ingresar correo electrónico válido.
- ✓ Ingresar contraseña válida.
- ✓ Tap en botón "Entrar".

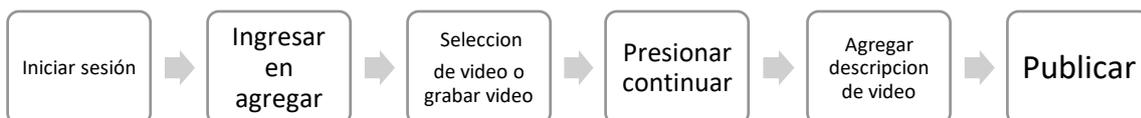
Caso de Prueba 2: Iniciar sesión con nombre de Usuario y contraseña válidos.

- ✓ Ingresar a la aplicación de Futbolify.
- ✓ Tap en icono de perfil.
- ✓ Tap en opción "Entrar".
- ✓ Ingresar nombre de Usuario válido.
- ✓ Ingresar contraseña válida.
- ✓ Tap en botón "Entrar".

Caso de Prueba 3: Iniciar sesión con número de teléfono y contraseña válidos.

- ✓ Ingresar a la aplicación de Futbolify.
- ✓ Tap en icono de perfil.
- ✓ Tap en opción "Entrar".
- ✓ Ingresar número de teléfono válido.
- ✓ Ingresar contraseña válida.
- ✓ Tap en botón "Entrar".

2. Flujo 2: Cargar videos en aplicación Futbolify desde el dispositivo móvil.



Caso de Prueba 4: Cargar video desde cámara del dispositivo móvil.

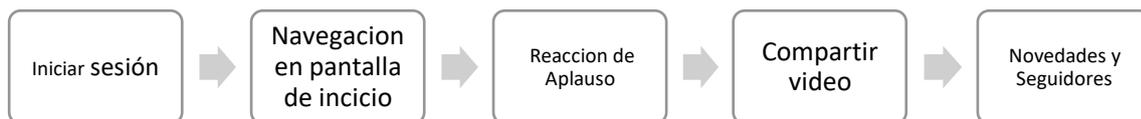
- ✓ Iniciar sesión en aplicación de Futbolify.

- ✓ Tap en icono agregar (“+”).
- ✓ Presionar botón de grabar de cámara del dispositivo móvil
- ✓ Tap en botón continuar.
- ✓ Agregar título del video.
- ✓ Tap en botón “Publicar”.

Caso de Prueba 5: Cargar video desde galería del dispositivo móvil.

- ✓ Iniciar sesión en aplicación de Futbolify.
- ✓ Tap en icono agregar (“+”).
- ✓ Tap botón “Galería”
- ✓ Seleccionar videoclip desde galería del dispositivo.
- ✓ Tap en botón “Siguiendo”
- ✓ Agregar título del video.
- ✓ Tap en botón “Publicar”.

3. Flujo 3: Interacciones en pantalla de Inicio de aplicación Futbolify



Caso de Prueba 6: Navegación en pantalla de inicio de aplicación Futbolify.

- ✓ Iniciar sesión en aplicación de Futbolify.
- ✓ Desplazar pantalla de videos cargados por usuarios.
- ✓ Tap botón “Siguiendo”
- ✓ Desplazar en pantalla para visualizar videos de usuarios seguidos en la aplicación.

Caso de Prueba 7: Reacción de “Aplauso” a videos cargados por usuarios.

- ✓ Iniciar sesión en aplicación de Futbolify.
- ✓ Desplazar pantalla de videos cargados por usuarios.
- ✓ Tap botón “Aplauso” de video seleccionado.
- ✓ Desplazar en pantalla para visualizar reacción enviada correctamente.

Caso de Prueba 8: Compartir video desde la aplicación.

- ✓ Iniciar sesión en aplicación de Futbolify.
- ✓ Desplazar pantalla de videos cargados por usuarios.

- ✓ Tap botón “Compartir” de video seleccionado.
- ✓ Mostrar vinculo de video a compartir.
- ✓ Mostrar opciones para compartir vinculo de video seleccionado.

Caso de Prueba 9: Ver perfil de usuarios seguidos en la aplicación.

- ✓ Iniciar sesión en aplicación de Futbolify.
- ✓ Desplazar pantalla de videos cargados por usuarios.
- ✓ Tap en nombre de usuario asociado en cada video.
- ✓ Mostrar perfil del usuario.
- ✓ Repetir cantidad de veces según número de pruebas.

4. Flujo 4: Opciones de perfil de Usuario.



Caso de Prueba 10: Ingresar a opción: Editar Perfil

- ✓ Iniciar sesión en aplicación de Futbolify.
- ✓ Tap en icono de perfil de usuario.
- ✓ Tap en opción “Editar Perfil”
- ✓ Mostar opciones de edición de Perfil.

Caso de Prueba 11: Editar foto de Perfil de usuario

- ✓ Iniciar sesión en aplicación de Futbolify.
- ✓ Tap en icono de perfil de usuario.
- ✓ Tap en opción “Editar Perfil”
- ✓ Tap en opción “Cambiar foto de Perfil”
- ✓ Tap en imagen a seleccionar desde el dispositivo móvil.
- ✓ Tap en icono de validar en esquina superior derecha de la pantalla.
- ✓ Mostar nueva imagen de perfil.

Caso de Prueba 12: Editar categoría de Usuario.

- ✓ Iniciar sesión en aplicación de Futbolify.
- ✓ Tap en icono de perfil de usuario.
- ✓ Tap en opción “Editar Perfil”

- ✓ Tap en opción “Categoría – cuadro de texto”
- ✓ Tap en nombre de categoría “Arbitro”.
- ✓ Tap en botón “Guardar”.
- ✓ Mostar categoría de usuario actualizada.
- ✓ Repetir caso de prueba para cada elemento de la lista “Categoría”

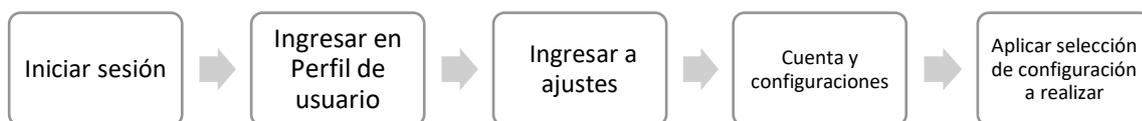
Caso de Prueba 13: Editar genero de Usuario: opción “Femenino”.

- ✓ Iniciar sesión en aplicación de Futbolify.
- ✓ Tap en icono de perfil de usuario.
- ✓ Tap en opción “Editar Perfil”
- ✓ Tap en opción “Género – cuadro de texto”
- ✓ Tap en nombre de género: “Femenino”.
- ✓ Tap en botón “Guardar”.
- ✓ Mostar categoría de usuario actualizada.

Caso de Prueba 14: Editar género de Usuario: opción “Masculino”.

- ✓ Iniciar sesión en aplicación de Futbolify.
- ✓ Tap en icono de perfil de usuario.
- ✓ Tap en opción “Editar Perfil”
- ✓ Tap en opción “Género – cuadro de texto”
- ✓ Tap en nombre de género: “Masculino”.
- ✓ Tap en botón “Guardar”.
- ✓ Mostar categoría de usuario actualizada.

5. Flujo 4: Cuenta y configuraciones.



Caso de Prueba 15: Ingresar a configuración de la aplicación: “Cuenta y configuraciones”

- ✓ Iniciar sesión en aplicación de Futbolify.
- ✓ Tap en icono de “perfil de usuario”.
- ✓ Tap en botón de ajustes de esquina superior derecha de la pantalla.
- ✓ Mostar opciones de cuenta y configuraciones.

Caso de Prueba 16: Cambiar idioma de la aplicación: “Idioma Ingles”

- ✓ Iniciar sesión en aplicación de Futbolify.
- ✓ Tap en icono de “perfil de usuario”.
- ✓ Tap en botón de ajustes de esquina superior derecha de la pantalla.

- ✓ Tap en botón de “Idioma”
- ✓ Tap en botón “Ingles”
- ✓ Tap en botón atrás de esquina superior izquierda.
- ✓ Mostrar cambio de idioma a Ingles.

Caso de Prueba 17: Cambiar idioma de la aplicación: “Idioma Español”

- ✓ Iniciar sesión en aplicación de Futbolify.
- ✓ Tap en icono de “perfil de usuario”.
- ✓ Tap en botón de ajustes de esquina superior derecha de la pantalla.
- ✓ Tap en botón de “Lenguage”
- ✓ Tap en botón “español”
- ✓ Tap en botón atrás de esquina superior izquierda.
- ✓ Mostrar cambio de idioma a español.

Caso de Prueba 18: Cambiar tema de la aplicación: “Tema Oscuro”

- ✓ Iniciar sesión en aplicación de Futbolify.
- ✓ Tap en icono de “perfil de usuario”.
- ✓ Tap en botón de ajustes de esquina superior derecha de la pantalla.
- ✓ Tap en botón de “App theme”
- ✓ Tap en botón “Oscuro”
- ✓ Aplicar cambio de tema de la aplicación a modo oscuro.

Caso de Prueba 19: Cambiar tema de la aplicación: “Tema Claro”

- ✓ Iniciar sesión en aplicación de Futbolify.
- ✓ Tap en icono de “perfil de usuario”.
- ✓ Tap en botón de ajustes de esquina superior derecha de la pantalla.
- ✓ Tap en botón de “App theme”
- ✓ Tap en botón “Claro”
- ✓ Aplicar cambio de tema de la aplicación a modo claro.

Caso de Prueba 20: Cerrar Sesión en Aplicación

- ✓ Iniciar sesión en aplicación de Futbolify.
- ✓ Tap en icono de “perfil de usuario”.
- ✓ Tap en botón de ajustes de esquina superior derecha de la pantalla.
- ✓ Tap en botón de “cerrar sesión”

Ejecución de las pruebas

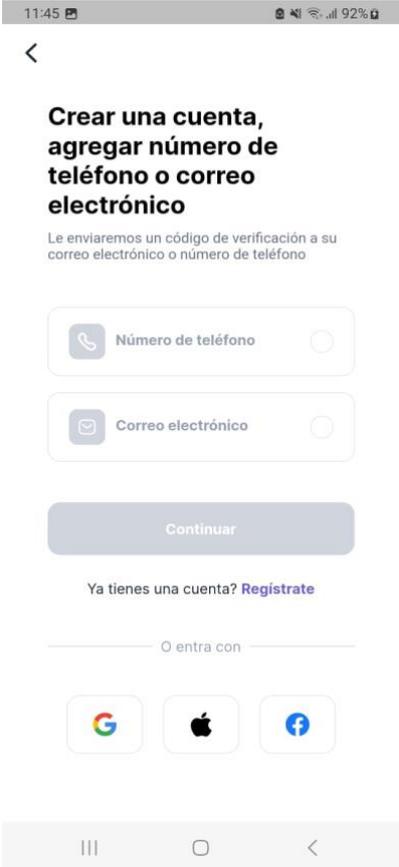
Pruebas exploratorias

Tabla 24

Primera sesión exploratoria

Primera prueba exploratoria	
Carta de prueba (Test Charter)	
Objetivos	<p>La prueba exploratoria tiene como objetivo comprobar el funcionamiento, usabilidad y rendimiento de la aplicación móvil Futbolify. Y si se identifican problemas informar de ellos.</p> <p>Las funciones a explorar son la de crear usuario, recuperar contraseña e iniciar sesión</p>
Alcances	<p>Funcionalidades a explorar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Registro de usuario con correo electrónico y número telefónico. - Recuperación de cuenta y contraseña con correo electrónico, usuario o número telefónico. - Inicio de sesión con usuario, número de teléfono o correo electrónico
Duración	50 minutos
Ambiente	Sistema operativo móvil: Android 13/IOS 17
Datos de prueba	<p>Se utilizaron datos de prueba como los siguientes:</p> <p>Nombre: Isaac Guillen Número telefónico: 70043554 Correo electrónico: isastan611@gmail.com Usuario: isastan Contraseña: isa12345 Cumpleaños: 11/06/1989</p>
Enfoque	<p>-Crear cuenta con correo electrónico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear una cuenta con correo electrónico y contraseña válidos • Crear una cuenta con correo inválido para verificar su validación • Intentar crear un usuario inválido • Verificar la validación de los campos información solicitados para perfil <p>-Crear cuenta con número telefónico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear una cuenta con número telefónico y contraseña válidos • Crear una cuenta con número inválido para verificar su validación • Intentar crear un usuario inválido • Verificar la validación de los campos información solicitados para perfil <p>-Inicio sesión con usuario y contraseña</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iniciar sesión con usuario y contraseña válidos • Iniciar sesión con usuario y contraseña inválidos • Verificar la validación de los campos correspondientes <p>-Inicio sesión con correo y contraseña</p>



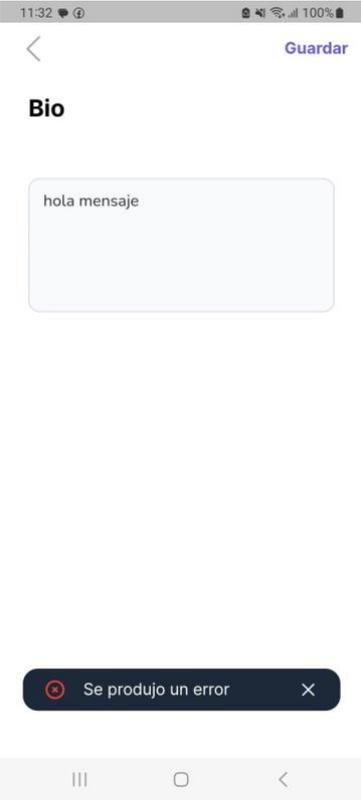
	<ul style="list-style-type: none">• Iniciar sesión con correo y contraseña válido• Iniciar sesión con correo y contraseña inválidos• Verificar la validación de los campos correspondientes <p>-Inicio sesión con número telefónico y contraseña</p> <ul style="list-style-type: none">• Iniciar sesión con número telefónico y contraseña válidos• Iniciar sesión con número telefónico y contraseña inválidos• Verificar la validación de los campos correspondientes <p>-Recuperar cuenta o contraseña con usuario, número telefónico o correo electrónico</p> <ul style="list-style-type: none">• Recuperar cuenta con usuario registrado• Recuperar cuenta con correo registrado• Recuperar cuenta con número telefónico registrado• Verificar la validación de los diferentes campos• Ingresar un correo, numero o usuario no registrado
Notas y observaciones	<p>1. Se encontró un error en el texto de una pantalla, al ingresar a la pantalla de crear una cuenta, un texto dice “¿Ya tienes una cuenta? Regístrate” y su texto debería ser por el contexto de la pantalla “¿Ya tienes una cuenta? Inicia sesión”</p> <p>Evidencia:</p>  <p>2. Al iniciar sesión los videos tardar más de 4 segundos en cargarse, incluidos los datos del usuario que se muestran el perfil</p>

	3. En algunos casos al ingresar a la aplicación con una sesión ya iniciada puede mostrarse un mensaje de “se produjo un error”
Analista de calidad	Isaac Guillen/David Otero
Fecha	27/10/2023

Tabla 25

segunda sesión exploratoria

segunda prueba exploratoria	
Carta de prueba (Test Charter)	
Objetivos	La prueba exploratoria tiene como objetivo comprobar el funcionamiento, la usabilidad y en el rendimiento de la aplicación móvil Futbolify, si se identifican problemas informar sobre ellos. Las funciones a explorar son la de crear una publicación de video, configuración de perfil y edición de información de perfil
Alcances	Funcionalidades a explorar: <ul style="list-style-type: none"> - Crear una publicación de video - Video publicados y sus interacciones - Perfil de seguidor y sus interacciones - Información de perfil - Configuración de cuenta
Duración	50 minutos
Ambiente	Sistema operativo móvil: Android 13/IOS 17
Datos de prueba	Se utilizaron datos de prueba como los siguientes: Video a publica: Reto.mp4 Descripción: #esunReto Portada: por default Biografía: es perfil de prueba.
Enfoque	Funcionalidades a explorar: Crear una publicación de video <ul style="list-style-type: none"> - Grabar un video con la cámara - seleccionar un video de la galería o explorador - Editar el video - Guardar el video - Añadir descripción y portada al video - Publicar el video Video publicado <ul style="list-style-type: none"> - Visualizar el video en home - Visualizar el video en pantalla de video - Reproducir e interactuar con video - Visualizar comentarios - Agregar un comentario - Reaccionar a un video - Compartir un video Perfil de otro usuario

	<ul style="list-style-type: none"> - Agregar a un seguidor en home y perfil - Eliminar a un seguidor en home o perfil - Visualizar los videos publicados - Visualizar información básica del perfil <p>Información de perfil</p> <ul style="list-style-type: none"> - Añadir o cambiar foto de perfil. - Editar la información de perfil - Añadir descripción, género o categoría a información de perfil <p>Configuración de cuenta</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tema de cuenta - Idioma de cuenta - Administración de cuenta
Notas y observaciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al iniciar sesión o ingresar a la aplicación, el tiempo de carga de los datos es alto y puede llegar a tardar más de 5 segundos. 2. Al agregar o editar los datos de perfil, puede presentarse en algunas ocasiones el mensaje de “se produjo un error”. <p>Evidencia:</p>  <ol style="list-style-type: none"> 3. Al subir un video para su publicación, en la pantalla de edición, si le damos regresar atrás para regresar a la pantalla anterior, se mostrará la barra de carga del video, como si le hubieses dado publicar.
Analista de calidad	Isaac Guillen/David Otero
Fecha	27/10/2023

Pruebas manuales

Reporte de incidencias identificadas

A continuación, un listado con las incidencias identificadas en las pruebas manuales:

Tabla 26

Reporte de incidencias identificadas

#	ID de caso de prueba	Descripción de la incidencia	Sistema operativo		Estado	Gravedad
			Android	IOS		
1	HU-01-E-02-CP-03	Al crear una cuenta por número telefónico, se permite ingresar caracteres especiales y numéricos en el campo de nombre del usuario	X	X	Abierta	Media
2	HU-01-E-02-CP-04	Al crear una cuenta por número telefónico, se permite ingresar caracteres especiales y numéricos en el campo de nombre del usuario	X	X	Abierta	Alta
3	HU-02-E-02-CP-03	Al crear una cuenta por correo electrónico, se permite ingresar caracteres especiales y numéricos en el campo de nombre del usuario	X	X	Abierta	Media
4	HU-02-E-02-CP-04	Al crear una cuenta por correo electrónico se permite ingresar caracteres especiales y numéricos en el campo de nombre del usuario	X	X	Abierta	Alta
5	HU-14-E-01-CP-01	Al darle subir a un video, se muestra la barra de proceso de subida, si presionamos cancelar, se detiene la subida, pero la barra de carga de video queda en cero, ya no avanza y el botón de cancelar ya no reacciona	X		Abierta	Media
6	HU-22-E-02-CP-01	En algunas ocasiones al agregar la reacción en alguna pantalla, la acción no se realiza y no se muestra el mensaje de "Se produjo un error"	X		Abierta	Baja
7	HU-23-E-02-CP-01	En algunas pantallas al intentar eliminar una reacción, la acción no se efectúa y no se muestra el mensaje de "Se produjo un error"	X		Abierta	Baja
8	HU-27-E-01-CP-01	Al modificar la información de perfil, en el campo de biografía, si se introduce un nuevo texto y se guarda, aparece mensaje de error, y al intentar cambiar el género del usuario no se guarda el cambio o muestra un mensaje de error	X		Cerrada	Media
9	HU-30-E-01-CP-02	Al dar clic en seguir se despliega la pantalla con el mensaje de "para seguir debes iniciar sesión.", como si no tuviese una sesión iniciada	X	X	Abierta	Media

10	HU-30-E-02-CP-01	En algunas ocasiones al agregar un nuevo seguidor en la pantalla de video o el perfil, la acción no se realiza y no se muestra el mensaje de "Se produjo un error"	X		Abierta	Baja
11	HU-31-E-02-CP-01	En algunas ocasiones al eliminar a un perfil seguido en la pantalla de video o el perfil, la acción no se realiza y no se muestra el mensaje de "Se produjo un error"	X		Abierta	Baja

Tabla 27

Otras fallas identificadas

Número de incidencia	Descripción de la incidencia	Sistema operativo		Estado	Gravedad
		Android	IOS		
1	Al estar en una pantalla posterior a la ventana de grabación, e intentar volver a la pantalla de grabación o volver una pantalla atrás, comienza a subirse el video sin haber dado clic en publicar, pero sin mostrarse un avance en la barra de carga.	X	X	Abierta	Media
2	En la pantalla de registrarse, un enlace tiene el texto incorrecto, tiene como texto "regístrate" y dirige a la pantalla de inicio de sesión, se recomienda cambiar el texto por "Iniciar sesión" para evitar posibles confusiones.	X	X	Cerrada	Baja

Nota: Revisar el anexo B para revisar las capturas de las pruebas manuales y de los errores encontrados.

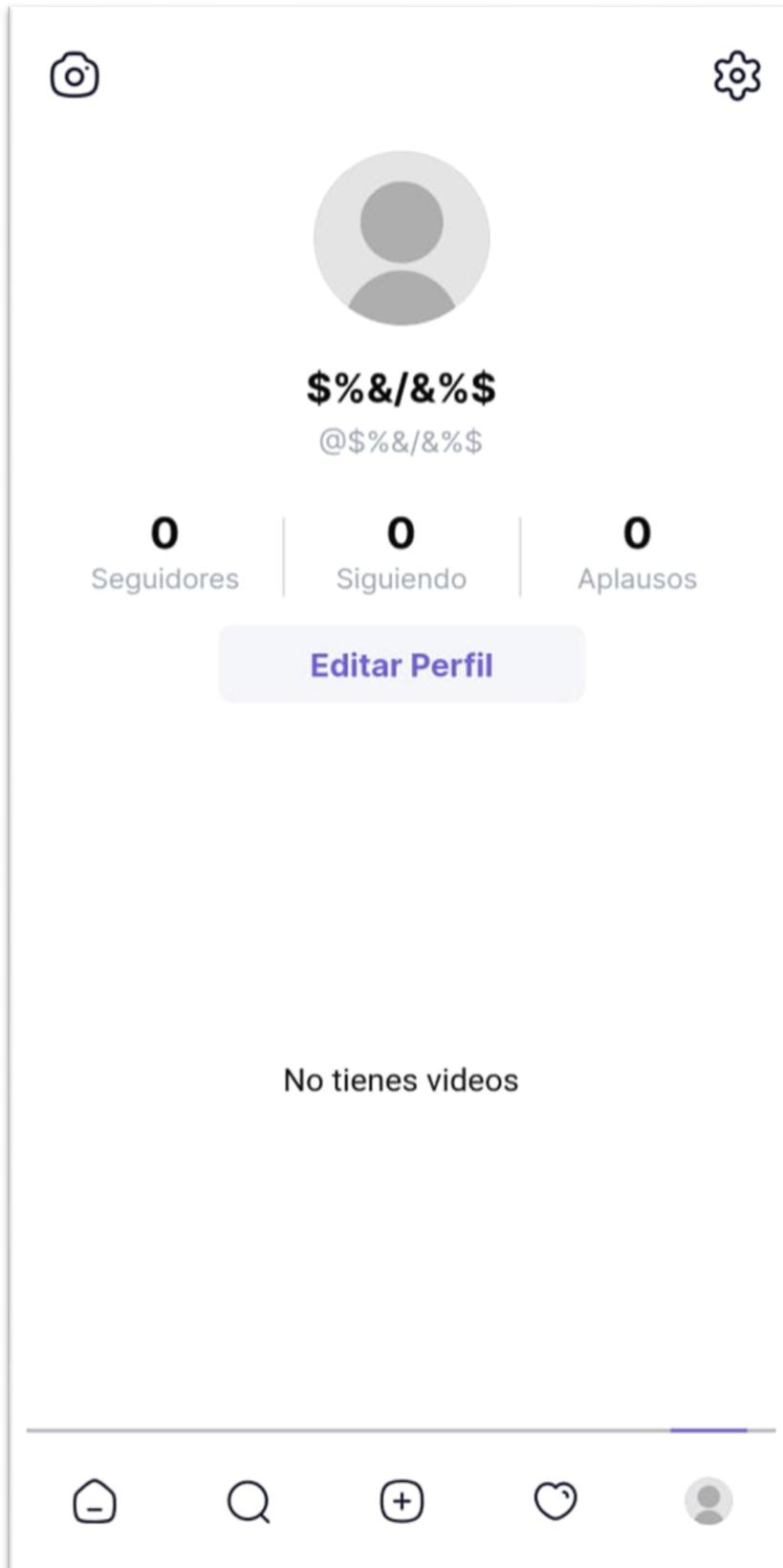
Evidencia de incidencia

1-HU-01-E-02-CP-03 Crear cuenta con número de teléfono (nombre de usuario inválido)

- **Nombre de usuario con caracteres numericos**



- Nombre de usuario con caracteres especiales



2-HU-01-E-02-CP-04 Crear cuenta con número de teléfono (usuario inválido)

- Usuario con caracteres numéricos

<

Nombre de usuario

Configure su nombre de usuario.
Puede cambiarlo luego.

@ 123456

Continuar



- **Usuario con caracteres especiales**

The screenshot shows a mobile application interface for setting a username. At the top left is a back arrow. The title is "Nombre de usuario" in bold. Below it is the instruction: "Configure su nombre de usuario. Puede cambiarlo luego." A text input field contains the special characters "@ \$%&/&%\$". Below the input field is a large blue button labeled "Continuar".

HU-02-E-02-CP-03 Crear cuenta con correo electrónico (nombre de usuario inválido)

- Nombre de usuario con caracteres numéricos

<

Nombre completo

Configure su nombre completo.
Puede cambiarlo luego.

Continuar



- Nombre de usuario con caracteres especiales

<

Nombre completo

Configure su nombre completo.
Puede cambiarlo luego.

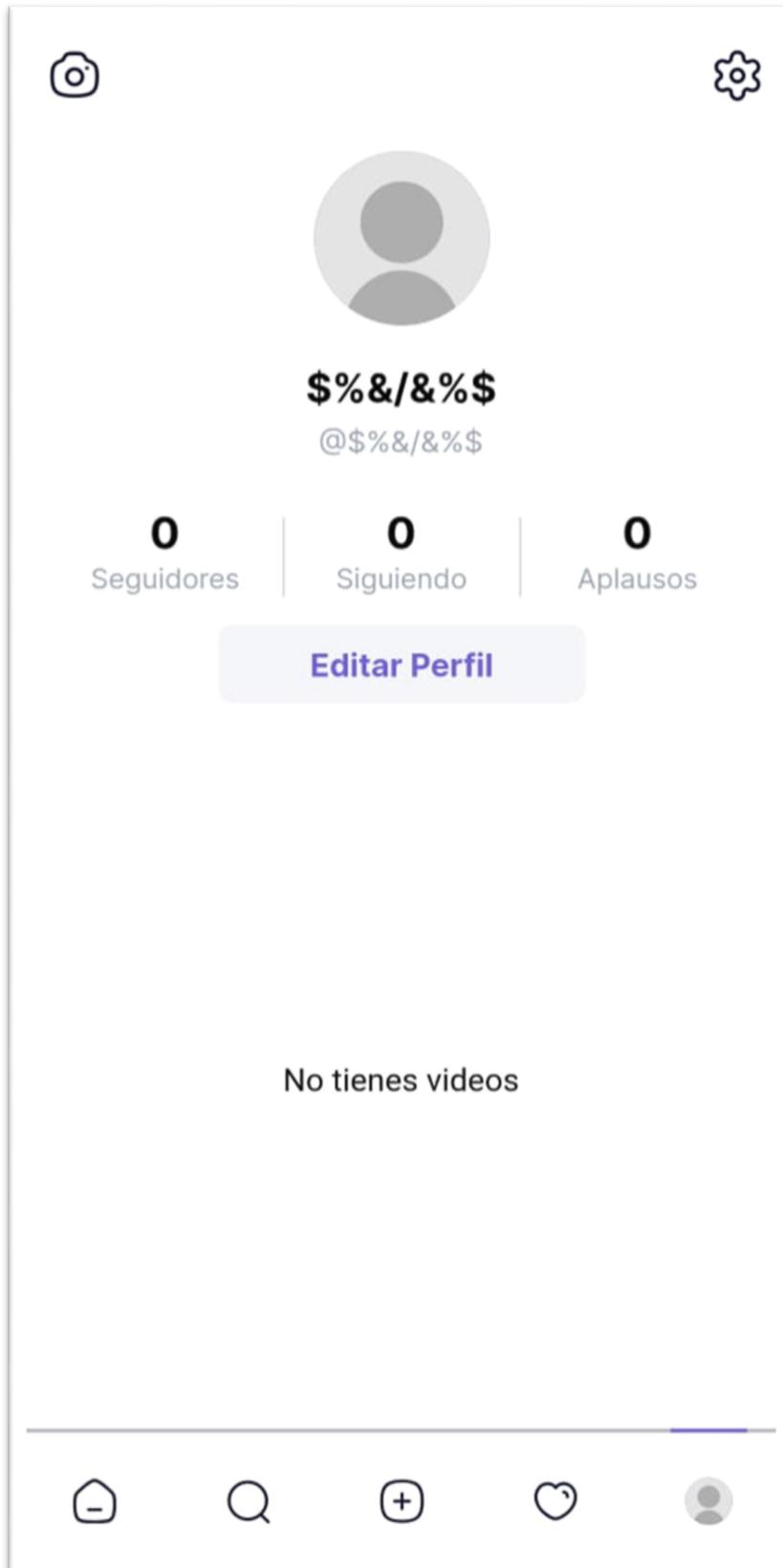
Continuar

HU-02-E-02-CP-04 Crear cuenta con correo electrónico (usuario inválido)

- Usuario con caracteres numéricos

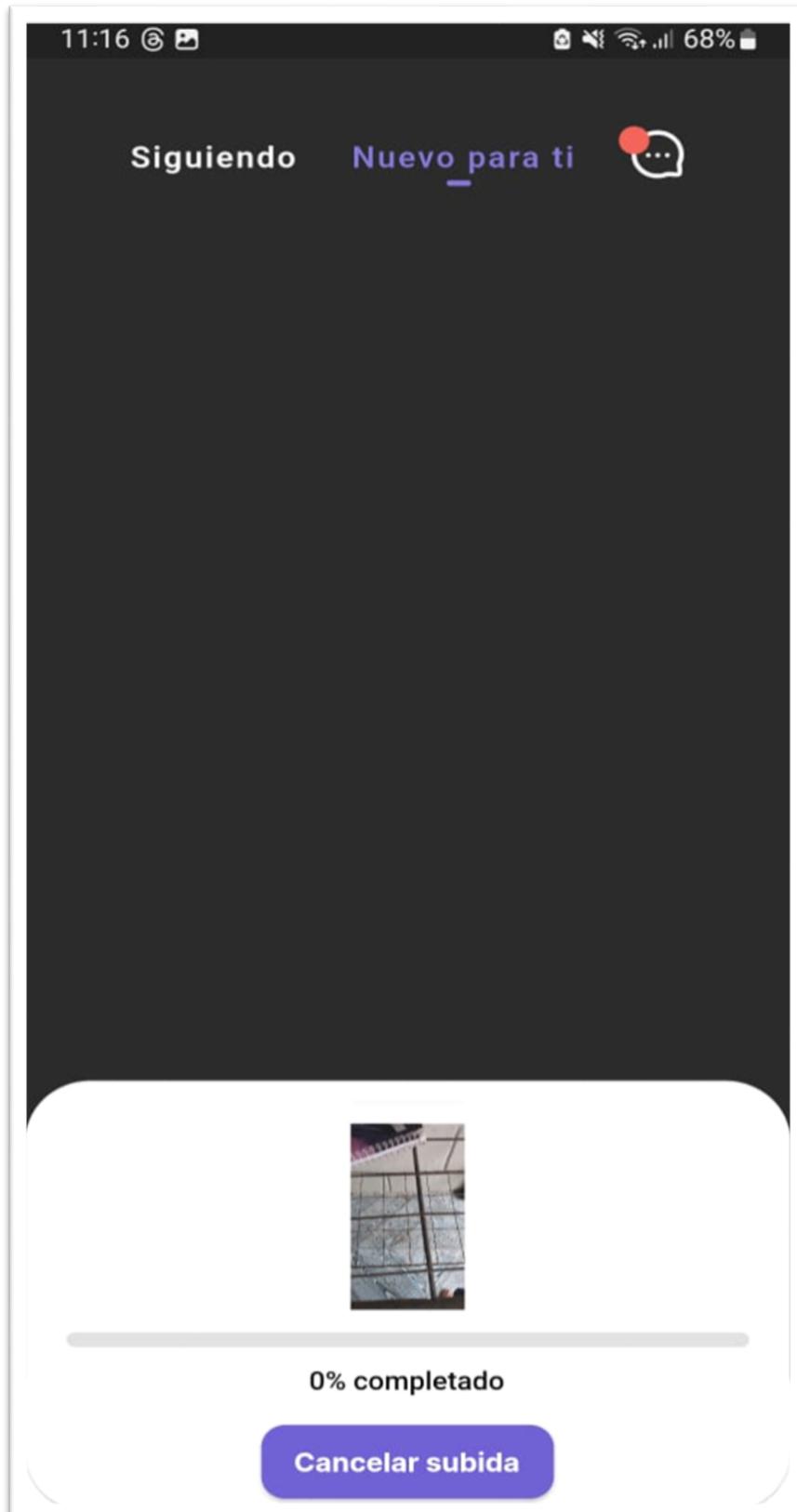


- Usuario con caracteres especiales



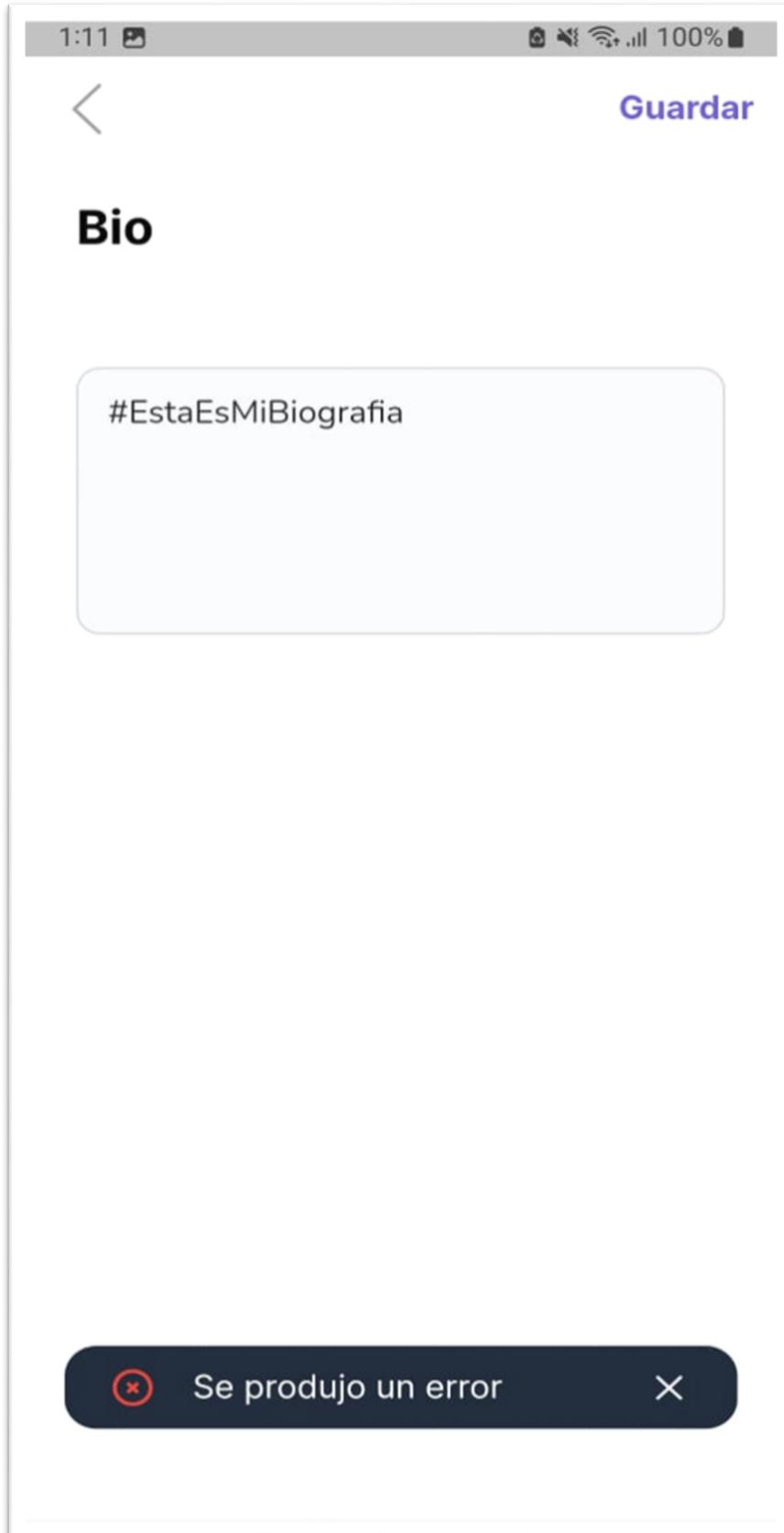
HU-14-E-01-CP-01 Cancelar carga de publicación (cancelación exitosa de la subida de video)

- La cancelación se congela y no realiza ninguna acción tras cancelar un video.

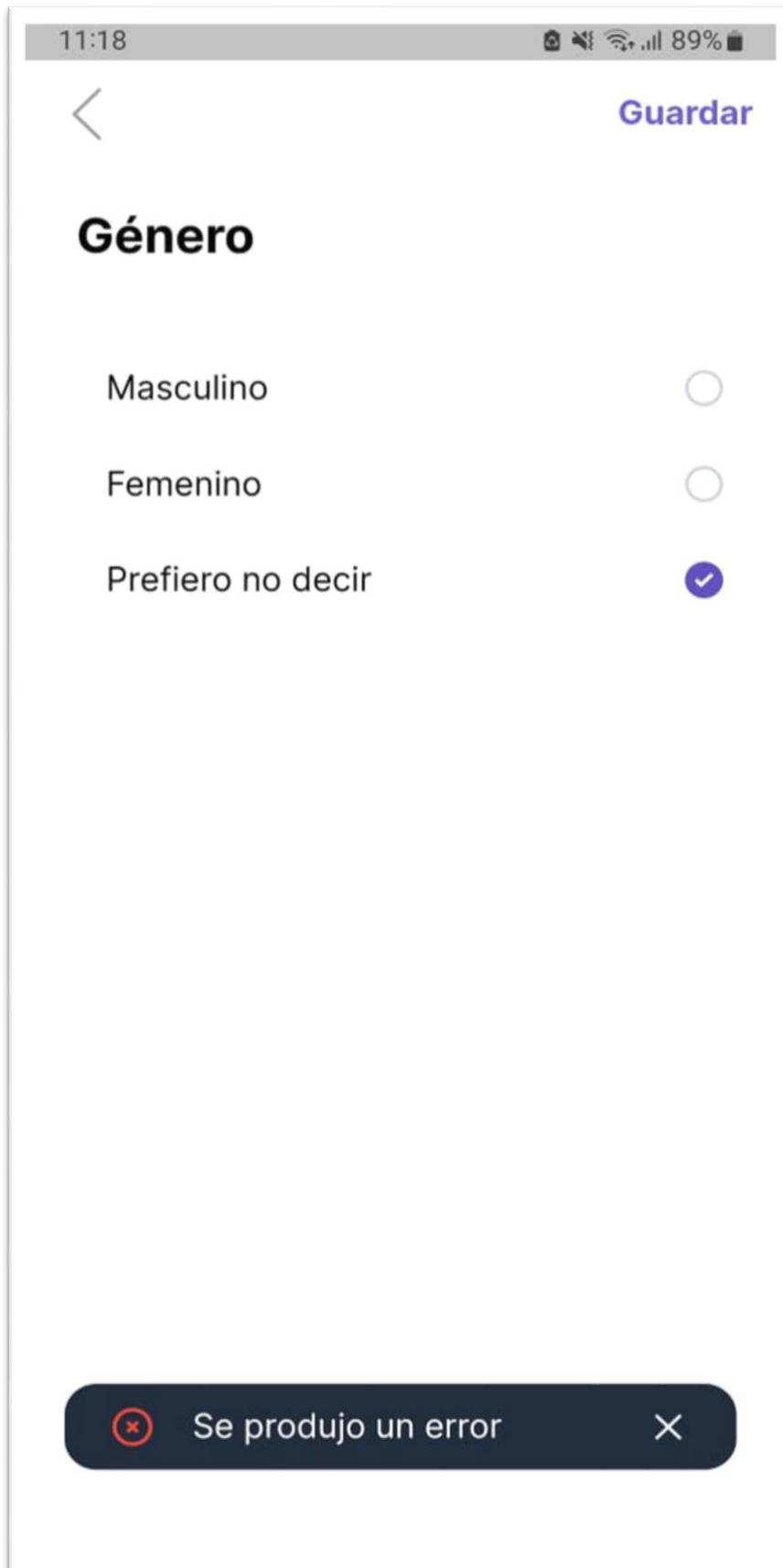


HU-27-E-01-CP-01 modificar información de perfil (modificación exitosa)

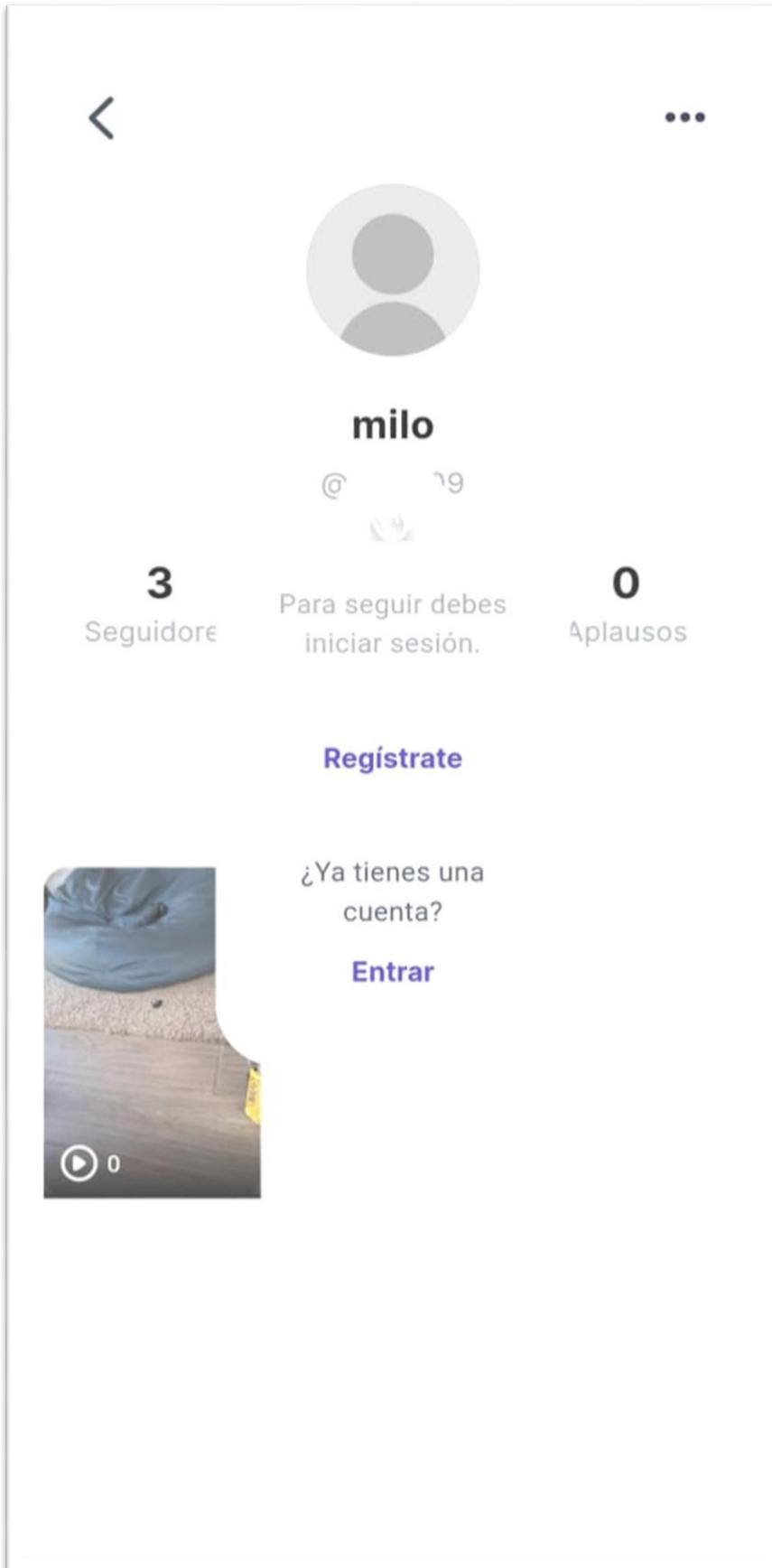
- Mensaje de error al guardar cambio en biografía



- Mensaje de error al guardar genero

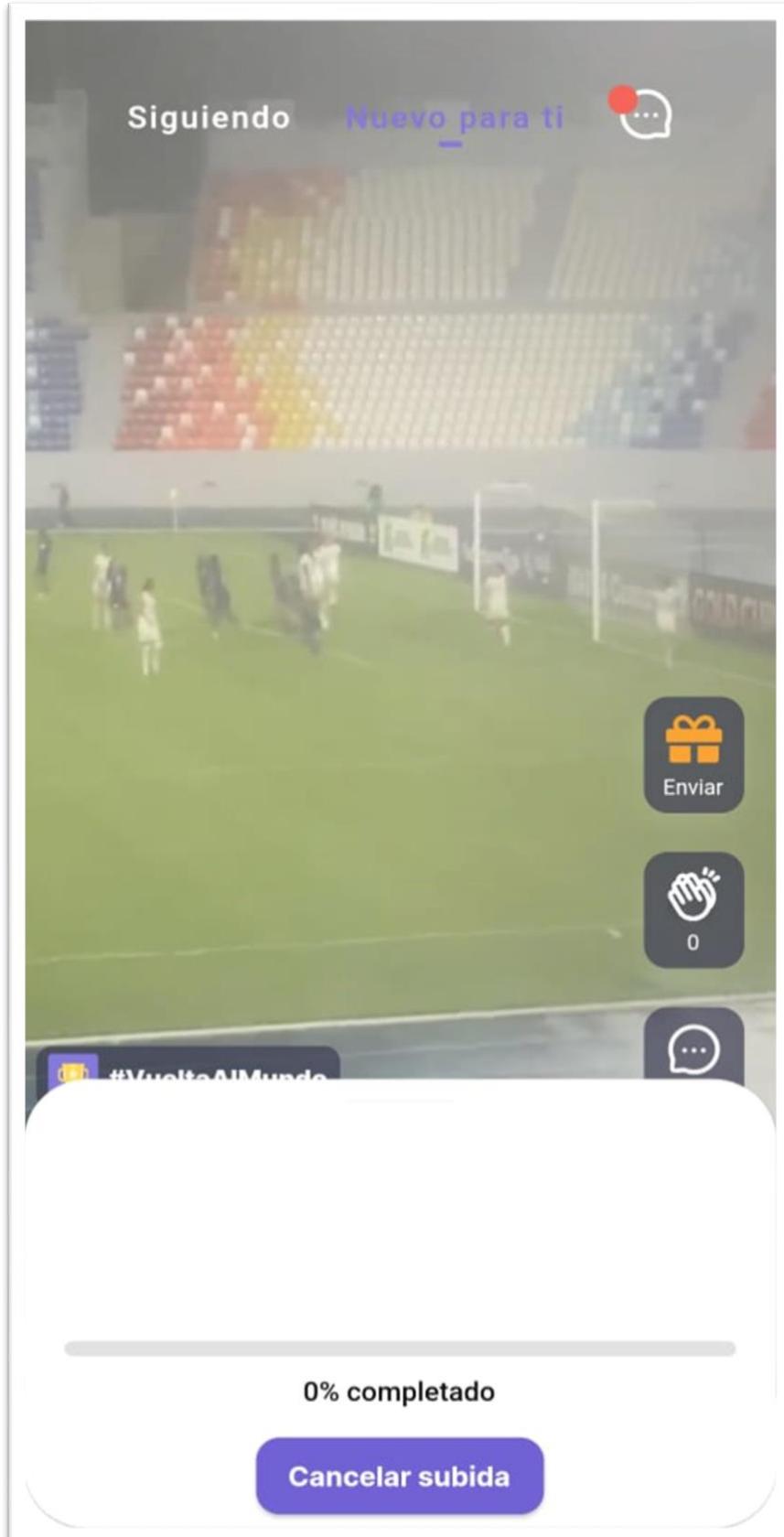


HU-30-E-01-CP-02 - Agregar seguidor (seguir desde perfil a seguir)

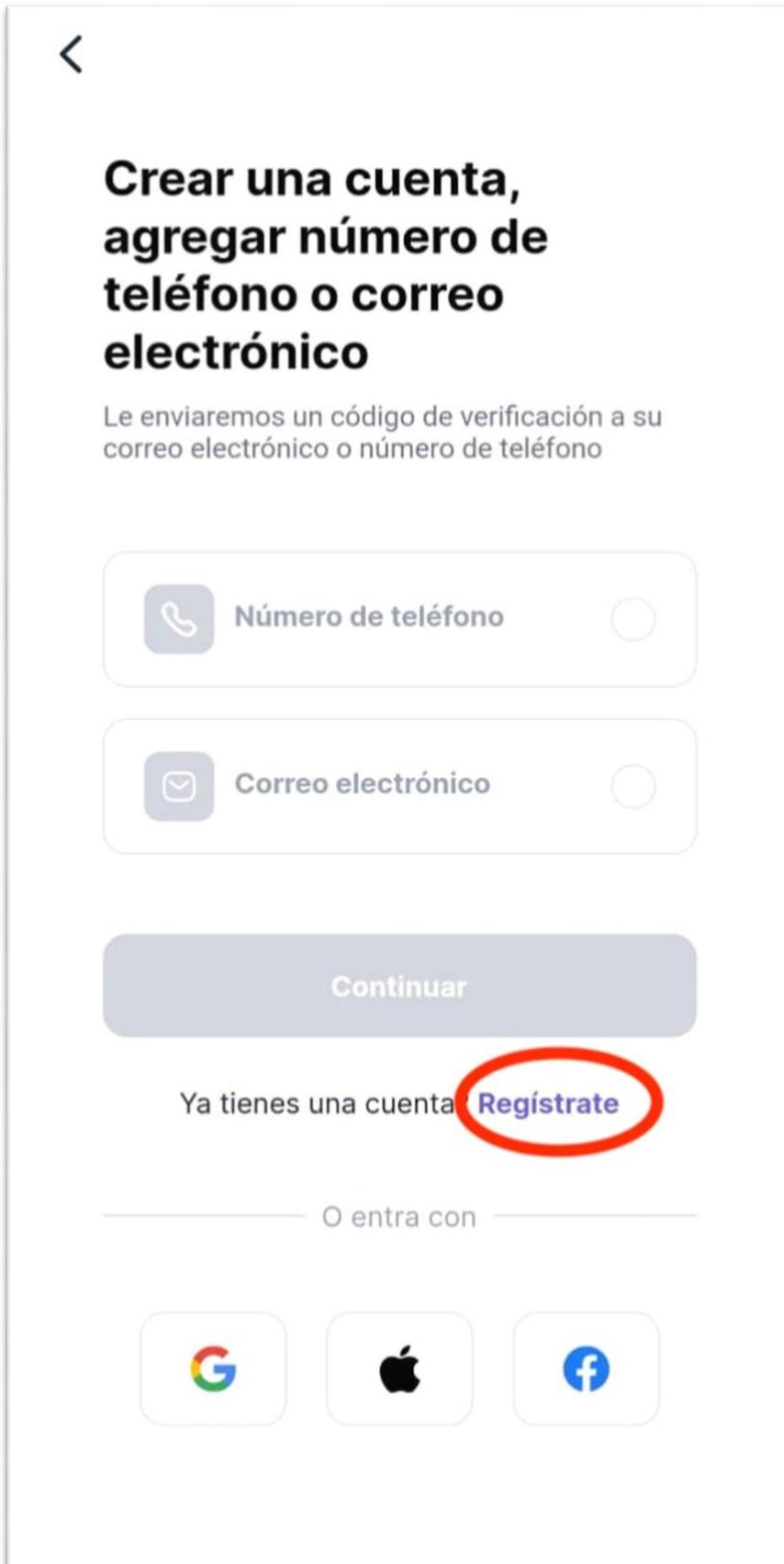


Otros Incidencias encontradas

- 1- Inicia pantalla de carga al volver atrás en la pantalla de grabar y publicar video.



2-Texto erróneo en enlace a inicio de sesión en pantalla de registro de usuario

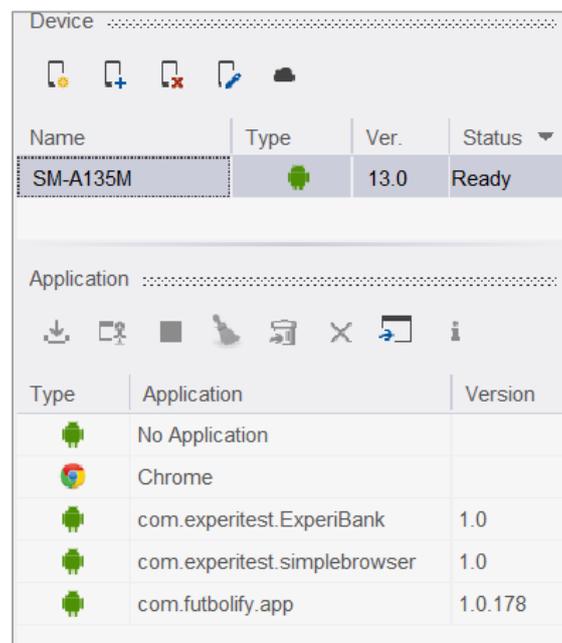


Pruebas automatizadas

Ejecución de las Pruebas Automatizadas.

Para la ejecución de las pruebas automatizadas de los casos de prueba descritos, se utiliza la herramienta de Appium Studio, con la conexión al dispositivo móvil ya establecida, también, con la carga de la aplicación de Futbolify en el emulador y su prueba de inicialización.

Para ello se verifica que la conexión se encuentra establecida correctamente.



Nota: Revisar el anexo A para ver la instalacion y configuracion de Appium.

Descripción del dispositivo y Herramientas utilizadas para la ejecución de las pruebas automatizadas:

- Celular Samsung A13.
- Modelo: SM-A135M
- Versión de Android: 13.0
- S/N del dispositivo: R58T50Y29KA.
- Appium Studio V. 23.10.9231
- APK Futbolify V. 1.0.178

Caso de Prueba 1: Iniciar sesión con cuenta de correo electrónico y contraseña válidos.

Datos de prueba:

- Correo electrónico: futbolifytest@gmail.com
- Contraseña: Prueba123.

Código implementado en Appium Studio:

```
//package <set your test package>;
import io.appium.java_client.remote.AndroidMobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.android.AndroidDriver;
import io.appium.java_client.android.AndroidElement;
import io.appium.java_client.remote.MobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.SwipeElementDirection;
import org.openqa.selenium.remote.DesiredCapabilities;
import org.openqa.selenium.By;
import org.junit.jupiter.api.*;
import java.net.URL;
import java.net.MalformedURLException;
import java.util.logging.Level;

public class loginEmail {
    private String reportDirectory = "reports";
    private String reportFormat = "xml";
    private String testName = "loginEmail";
    protected AndroidDriver<AndroidElement> driver = null;

    DesiredCapabilities dc = new DesiredCapabilities();

    @BeforeEach
    public void setUp() throws MalformedURLException {
        dc.setCapability("reportDirectory", reportDirectory);
        dc.setCapability("reportFormat", reportFormat);
        dc.setCapability("testName", testName);
        dc.setCapability(MobileCapabilityType.UID, "R58T50Y29KA");
        driver = new AndroidDriver<>(new URL("http://localhost:4723/wd/hub"), dc);
        driver.setLogLevel(Level.INFO);
    }

    @Test
    public void testloginEmail() {
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='plus
Pestaña 3 de 5']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Entrar']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("(//*[[@class='android.view.View' and ./parent::*
[@class='android.view.View' and ./parent::*[@class='android.view.View']]]/*
[@class='android.view.View']][2]/*[@class='android.widget.EditText']][1]"))).click();
        driver.getKeyboard().sendKeys("futbolifytest@gmail.com");
        driver.findElement(By.xpath("//*[@class='android.widget.EditText'
and ./*[@class='android.view.View']]]")).click();
        driver.getKeyboard().sendKeys("Pruebal23");
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Entrar']")).click();
        driver.swipe(679, 1793, 517, 913, 328);
        driver.swipe(517, 910, 296, 124, 306);
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Mi perfil
Pestaña 5 de 5']")).click();
    }

    @AfterEach
    public void tearDown() {
        driver.quit();
    }
}
```

Ejecutamos el Caso de Prueba 1: Iniciar Sesión con correo electrónico y contraseña válidos, y obtenemos como resultado que la prueba se ejecuta con éxito.

#	Command
1	FindElement By xpath=//*[@contentDescription='plusPestaña 3 de 5'] and Click
2	FindElement By xpath=//*[@contentDescription='Entrar'] and Click
3	FindElement By xpath=((//*[@class='android.view.View' and ./parent::*[class='android.view.View' and ./parent::*[class='android.view.View']])/*[class='android.view.View']
4	Send futbolifytest@gmail.com
5	FindElement By xpath=//*[@class='android.widget.EditText' and ./parent::*[class='android.view.View']] and Click
6	Send Prueba123
7	FindElement By xpath=//*[@contentDescription='Entrar'] and Click
8	Swipe from 679 , 1793 to 517 , 913
9	Swipe from 517 , 910 to 296 , 124
10	FindElement By xpath=//*[@contentDescription='Mi perfilPestaña 5 de 5'] and Click

loginEmail expertest

Test Execution Summary

1 Start test loginEmail	✔
2 Set device to: adbSM-A135M	✔
3 Set property android.native.nonInstrumented to: ...	✔
4 Click 'xpath=//*[@contentDescription='plus Pest...	✔
5 Click 'xpath=//*[@contentDescription='Entrar'] L...	✔
6 Click 'xpath=((//*[@class='android.view.View' an...	✔
7 Send text 'miguelumana17@gmail.com'	✔
8 Click 'xpath=//*[@class='android.widget.EditTex...	✔
9 Send text 'Prueba123'	✔
10 Click 'xpath=//*[@contentDescription='Entrar']...	✔
11 Drag from: X1: 679, Y1: 1793, to X2: 517, Y2: 913	✔
12 Drag from: X1: 517, Y1: 910, to X2: 296, Y2: 124	✔
13 Click 'xpath=//*[@contentDescription='Mi perf...	✔
14 End Test	✔

Test Execution Summary

✔ Passed

Execution Information

Time Zone	Central Standard Time
Run Started	Mon, 13 Nov 2023 22:05:54
Total Time	00:00:18.971
Project Path	C:\Users\AMSM\workspace\appium-project
User	AMSM
Machine Name	LAPTOP-C25CJ38D

Device Information (SM-A135M)

Name	SM-A135M
OS	Android
Model	SM-A135M
Manufacturer	samsung
Version	13.0
Screen Size	1080x2408
S/N	RS8T50Y29KA

✔ Passed

Total Time: 0.391 Seconds

Result Screenshot open

Result Post Screenshot

Caso de Prueba 2: Iniciar sesión con cuenta de usuario y contraseña válidos.

Datos de prueba:

- Correo electrónico: @tester01
- Contraseña: Prueba123.

Código implementado en Appium Studio:

```
//package <set your test package>;
import io.appium.java_client.remote.AndroidMobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.android.AndroidDriver;
import io.appium.java_client.android.AndroidElement;
import io.appium.java_client.remote.MobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.SwipeElementDirection;
import org.openqa.selenium.remote.DesiredCapabilities;
import org.openqa.selenium.By;
import org.junit.jupiter.api.*;
import java.net.URL;
import java.net.MalformedURLException;
import java.util.logging.Level;

public class loginEmail {
    private String reportDirectory = "reports";
    private String reportFormat = "xml";
    private String testName = "loginEmail";
    protected AndroidDriver<AndroidElement> driver = null;

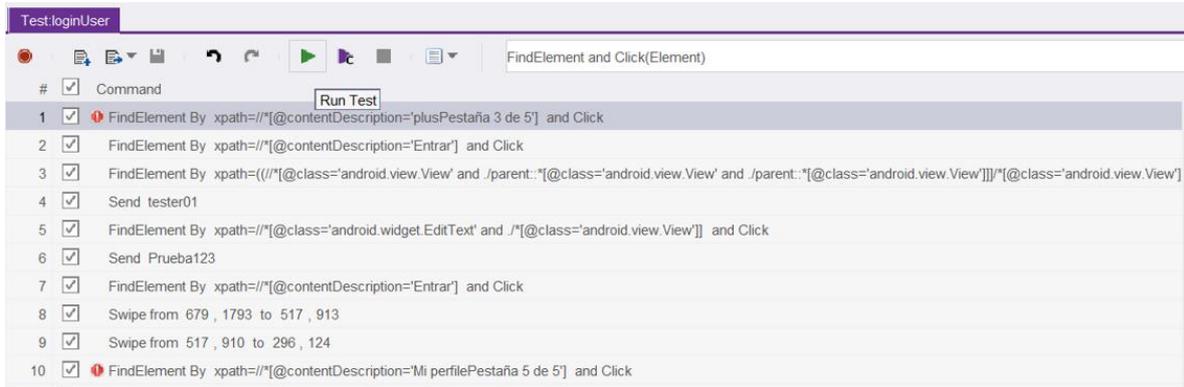
    DesiredCapabilities dc = new DesiredCapabilities();

    @BeforeEach
    public void setUp() throws MalformedURLException {
        dc.setCapability("reportDirectory", reportDirectory);
        dc.setCapability("reportFormat", reportFormat);
        dc.setCapability("testName", testName);
        dc.setCapability(MobileCapabilityType.UID, "R58T50Y29KA");
        driver = new AndroidDriver<>(new URL("http://localhost:4723/wd/hub"), dc);
        driver.setLogLevel(Level.INFO);
    }

    @Test
    public void testloginEmail() {
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='plus
Pestaña 3 de 5']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Entrar']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("(//*[[@class='android.view.View' and ./parent::*
[@class='android.view.View' and ./parent::*[@class='android.view.View']]/*
[@class='android.view.View']] [2]/*[@class='android.widget.EditText']] [1]"))).click();
        driver.getKeyboard().sendKeys("@tester01");
        driver.findElement(By.xpath("//*[@class='android.widget.EditText'
and ./*[@class='android.view.View']]")).click();
        driver.getKeyboard().sendKeys("Prueba123");
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Entrar']")).click();
        driver.swipe(679, 1793, 517, 913, 328);
        driver.swipe(517, 910, 296, 124, 306);
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Mi perfil
Pestaña 5 de 5']")).click();
    }

    @AfterEach
    public void tearDown() {
        driver.quit();
    }
}
```

Ejecutamos el Caso de Prueba 2: Iniciar Sesión con usuario y contraseña válidos, y obtenemos como resultado que la prueba se ejecuta con éxito.



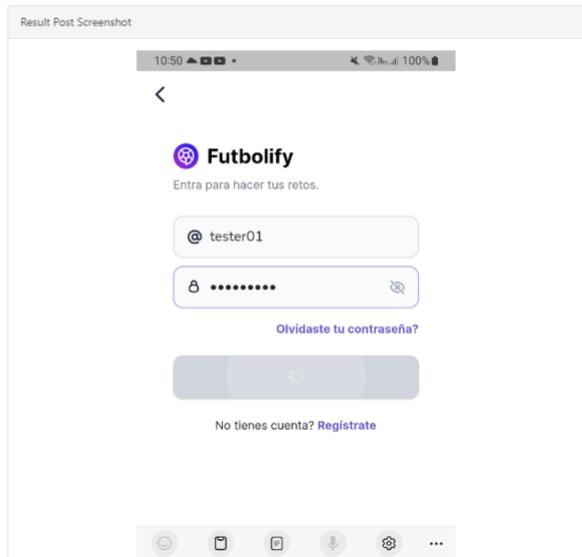
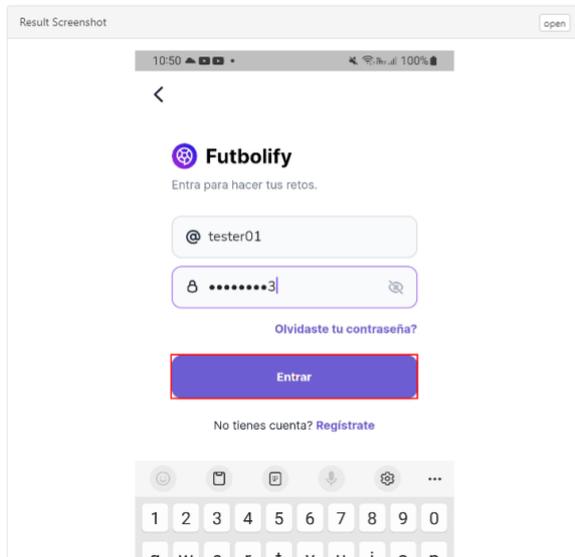
Test Execution Summary

✓ Passed

Execution Information	
Time Zone	Central Standard Time
Run Started	Mon, 13 Nov 2023 22:49:51
Total Time	00:00:14.400
Project Path	C:\Users\AMSM\workspace\appium-project
User	AMSM
Machine Name	LAPTOP-C05CJ3BD

✓ Passed

Total Time: 0.535 Seconds



Caso de Prueba 3: Iniciar sesión con número de teléfono y contraseña válidos.

Datos de prueba:

- Correo electrónico: 77480086
- Contraseña: Prueba123.

Implementación de código en Appium Studio:

```
//package <set your test package>;
import io.appium.java_client.remote.AndroidMobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.android.AndroidDriver;
import io.appium.java_client.android.AndroidElement;
import io.appium.java_client.remote.MobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.SwipeElementDirection;
import org.openqa.selenium.remote.DesiredCapabilities;
import org.openqa.selenium.By;
import org.junit.jupiter.api.*;
import java.net.URL;
import java.net.MalformedURLException;
import java.util.logging.Level;

public class loginEmail {
    private String reportDirectory = "reports";
    private String reportFormat = "xml";
    private String testName = "loginEmail";
    protected AndroidDriver<AndroidElement> driver = null;

    DesiredCapabilities dc = new DesiredCapabilities();

    @BeforeEach
    public void setUp() throws MalformedURLException {
        dc.setCapability("reportDirectory", reportDirectory);
        dc.setCapability("reportFormat", reportFormat);
        dc.setCapability("testName", testName);
        dc.setCapability(MobileCapabilityType.UID, "R58T50Y29KA");
        driver = new AndroidDriver<>(new URL("http://localhost:4723/wd/hub"), dc);
        driver.setLogLevel(Level.INFO);
    }

    @Test
    public void testloginEmail() {
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='plus
Pestaña 3 de 5']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Entrar']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("(//*[@class='android.view.View' and ./parent::*
[@class='android.view.View' and ./parent::*[@class='android.view.View']]/*
[@class='android.view.View'] [2]/*[@class='android.widget.EditText'] [1])")).click();
        driver.getKeyboard().sendKeys("tester01");
        driver.findElement(By.xpath("//*[@class='android.widget.EditText'
and ./[@class='android.view.View']")).click();
        driver.getKeyboard().sendKeys("77480086");
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Entrar']")).click();
        driver.swipe(679, 1793, 517, 913, 328);
        driver.swipe(517, 910, 296, 124, 306);
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Mi perfil
Pestaña 5 de 5']")).click();
    }

    @AfterEach
    public void tearDown() {
        driver.quit();
    }
}
```

Ejecutamos el Caso de Prueba 3: Iniciar Sesión con número de teléfono y contraseña válidos, y obtenemos como resultado que la prueba se ejecuta con éxito.

#	Command
1	FindElement By xpath=//*[@@contentDescription='plusPestaña 3 de 5'] and Click
2	FindElement By xpath=//*[@@contentDescription='Entrar'] and Click
3	FindElement By xpath=(//*[class='android.view.View' and /parent::*[class='android.view.View' and /parent::*[class='android.view.View']])//*[@class='android.view.View']
4	Send 77480086
5	FindElement By xpath=//*[@class='android.widget.EditText' and /.*[class='android.view.View']] and Click
6	Send Prueba123
7	FindElement By xpath=//*[@@contentDescription='Entrar'] and Click
8	Swipe from 679 , 1793 to 517 , 913
9	Swipe from 517 , 910 to 296 , 124
10	FindElement By xpath=//*[@@contentDescription='Mi perfilPestaña 5 de 5'] and Click

Test Execution Summary

✓ Passed

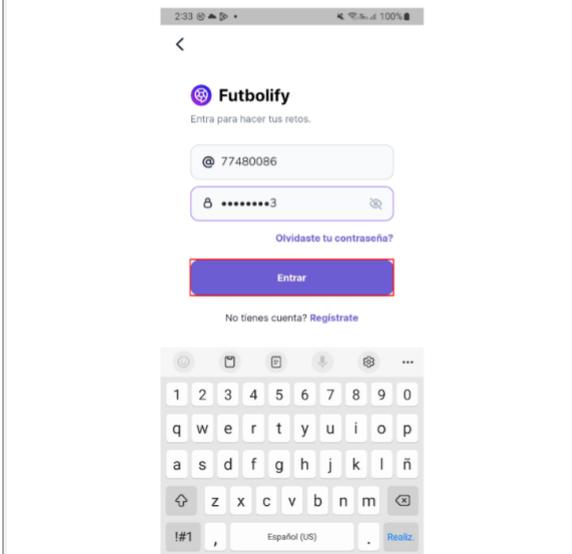
Execution Information

Time Zone	Central Standard Time
Run Started	Tue, 14 Nov 2023 14:32:34
Total Time	00:00:16.830
Project Path	C:\Users\AMSM\workspace\appium-project
User	AMSM
Machine Name	LAPTOP-C0SCJ3BD

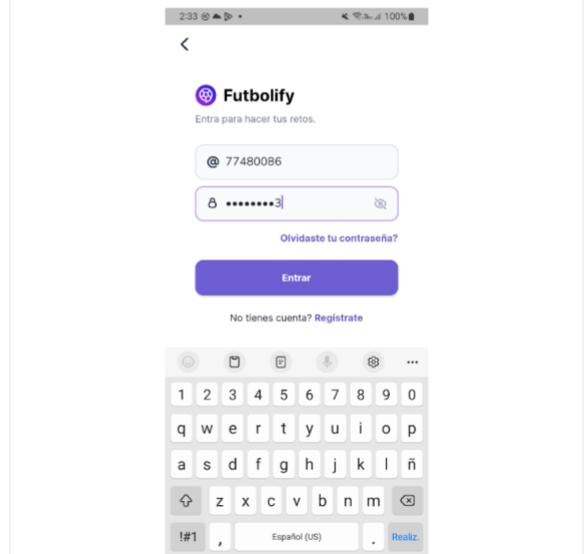
✓ Passed

Total Time: 0.668 Seconds

Result Screenshot



Result Post Screenshot



Caso de Prueba 4: Cargar video desde cámara del dispositivo móvil.

Implementación de código en Appium Studio:

```
//package <set your test package>;
import io.appium.java_client.remote.AndroidMobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.android.AndroidDriver;
import io.appium.java_client.android.AndroidElement;
import io.appium.java_client.remote.MobileCapabilityType;
import org.openqa.selenium.support.ui.ExpectedConditions;
import org.openqa.selenium.support.ui.WebDriverWait;
import org.openqa.selenium.remote.DesiredCapabilities;
import org.openqa.selenium.By;
import org.junit.jupiter.api.*;
import java.net.URL;
import java.net.MalformedURLException;
import java.util.logging.Level;

public class cargaVideo1 {
    private String reportDirectory = "reports";
    private String reportFormat = "xml";
    private String testName = "cargaVideo1";
    protected AndroidDriver<AndroidElement> driver = null;

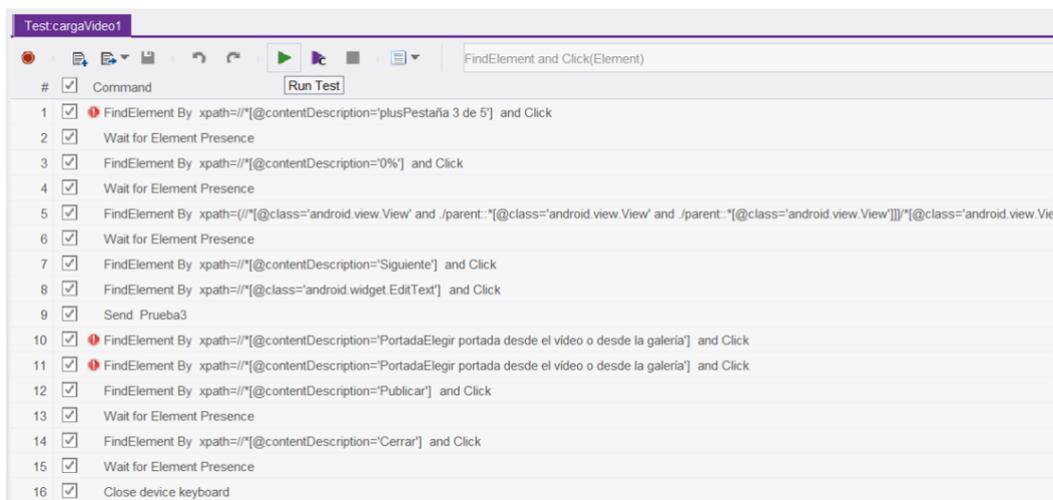
    DesiredCapabilities dc = new DesiredCapabilities();

    @BeforeEach
    public void setUp() throws MalformedURLException {
        dc.setCapability("reportDirectory", reportDirectory);
        dc.setCapability("reportFormat", reportFormat);
        dc.setCapability("testName", testName);
        dc.setCapability(MobileCapabilityType.UID, "R58T50Y29KA");
        driver = new AndroidDriver<>(new URL("http://localhost:4723/wd/hub"), dc);
        driver.setLogLevel(Level.INFO);
    }

    @Test
    public void testcargaVideo1() {
        driver.findElement(By.xpath("//*[@@contentDescription='plus Pestaña 3 de 5']")).click();
        new WebDriverWait(driver, 10).until(ExpectedConditions.presenceOfElementLocated(By.xpath("//*[@@contentDescription='0%']")));
        driver.findElement(By.xpath("//*[@@contentDescription='0%']")).click();
        new WebDriverWait(driver, 10).until(ExpectedConditions.presenceOfElementLocated(By.xpath("//*[@@contentDescription='2%']")));
        driver.findElement(By.xpath("//*[@class='android.view.View' and ./parent::*[class='android.view.View' and ./parent::*[class='android.view.View']]*/[class='android.view.View'] [5]"))).click();
        new WebDriverWait(driver, 30).until(ExpectedConditions.presenceOfElementLocated(By.xpath("//*[@@contentDescription='Siguiente']")));
        driver.findElement(By.xpath("//*[@@contentDescription='Siguiente']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@class='android.widget.EditText']")).click();
        driver.getKeyboard().sendKeys("Prueba3");
        driver.findElement(By.xpath("//*[@@contentDescription='Portada Elegir portada desde el video o desde la galeria']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@@contentDescription='Portada Elegir portada desde el video o desde la galeria']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@@contentDescription='Publicar']")).click();
        new WebDriverWait(driver, 60).until(ExpectedConditions.presenceOfElementLocated(By.xpath("//*[@@contentDescription='Cerrar']")));
        driver.findElement(By.xpath("//*[@@contentDescription='Cerrar']")).click();
        new WebDriverWait(driver, 10).until(ExpectedConditions.presenceOfElementLocated(By.xpath("//*[@class='android.view.View' and ./parent::*[class='android.view.View' and ./parent::*[class='android.view.View']]*/[class='android.view.View'] [5]"))));
        driver.hideKeyboard();
    }

    @AfterEach
    public void tearDown() {
        driver.quit();
    }
}
```

Ejecutamos el Caso de Prueba 4: Cargar video desde cámara del dispositivo móvil, y obtenemos como resultado que la prueba se ejecuta con éxito.



Test Execution Summary

✓ Passed

Execution Information

Time Zone	Central Standard Time
Run Started	Mon, 13 Nov 2023 19:55:49
Total Time	00:00:38.050
Project Path	C:\Users\AMSM\workspace\appium-project
User	AMSM

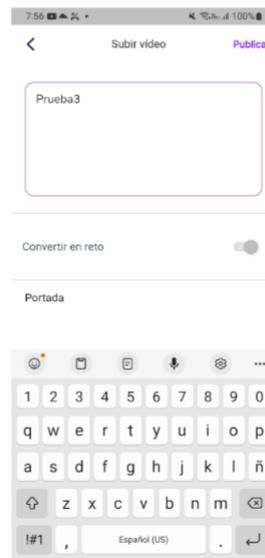
✓ Passed

Total Time: 0.517 Seconds

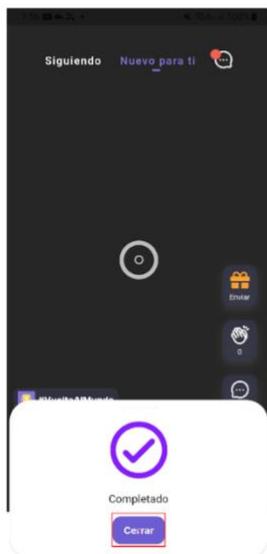
Result Screenshot



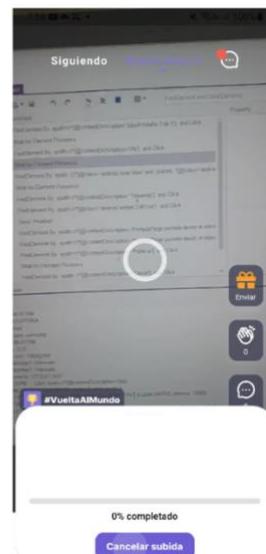
Result Post Screenshot



Result Screenshot



Result Post Screenshot



Caso de Prueba 5: Cargar video desde galería del dispositivo móvil.

Implementación de código en Appium Studio, con video de prueba cargado de Galería del dispositivo móvil.

```
//package <set your test package>;
import io.appium.java_client.remote.AndroidMobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.android.AndroidDriver;
import io.appium.java_client.android.AndroidElement;
import io.appium.java_client.remote.MobileCapabilityType;
import org.openqa.selenium.support.ui.ExpectedConditions;
import org.openqa.selenium.support.ui.WebDriverWait;
import org.openqa.selenium.remote.DesiredCapabilities;
import org.openqa.selenium.By;
import org.junit.jupiter.api.*;
import java.net.URL;
import java.net.MalformedURLException;
import java.util.logging.Level;

public class cargaVideo2 {
    private String reportDirectory = "reports";
    private String reportFormat = "xml";
    private String testName = "cargaVideo2";
    protected AndroidDriver<AndroidElement> driver = null;

    DesiredCapabilities dc = new DesiredCapabilities();

    @BeforeEach
    public void setUp() throws MalformedURLException {
        dc.setCapability("reportDirectory", reportDirectory);
        dc.setCapability("reportFormat", reportFormat);
        dc.setCapability("testName", testName);
        dc.setCapability(MobileCapabilityType.UID, "R58T50Y29KA");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_PACKAGE, "com.futbolify.app");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_ACTIVITY, ".MainActivity");
        driver = new AndroidDriver<>(new URL("http://localhost:4723/wd/hub"), dc);
        driver.setLogLevel(Level.INFO);
    }

    @Test
    public void testcargaVideo2() {
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='plus Pestaña 3 de 5']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Galería']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@class='android.view.View' and ./parent::*[@id='item_root']]")).click();
        new WebDriverWait(driver, 10).until(ExpectedConditions.presenceOfElementLocated(By.xpath("//*[@contentDescription='Siguiente']")));
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Siguiente']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@class='android.widget.EditText']")).click();
        driver.getKeyboard().sendKeys("carga");
        new WebDriverWait(driver, 30).until(ExpectedConditions.presenceOfElementLocated(By.xpath("//*[@contentDescription='Publicar']")));
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Publicar']")).click();
        new WebDriverWait(driver, 60).until(ExpectedConditions.presenceOfElementLocated(By.xpath("//*[@contentDescription='Cerrar']")));
    }

    @AfterEach
    public void tearDown() {
        driver.quit();
    }
}
```

Ejecutamos el Caso de Prueba 5: Cargar video desde la Galería del dispositivo móvil, y obtenemos como resultado que la prueba se ejecuta con éxito.

The screenshot shows a Selenium IDE test script for 'Test cargaVideo2'. The script consists of 10 steps, all of which are checked as completed. The steps are:

- FindElement By xpath=//*[@contentDescription='plusPestaña 3 de 5'] and Click
- FindElement By xpath=//*[@contentDescription='Galería'] and Click
- FindElement By xpath=//*[@class='android.view.View' and ./parent::*[@id='item_root']] and Click
- Wait for Element Presence
- FindElement By xpath=//*[@contentDescription='Siguiente'] and Click
- FindElement By xpath=//*[@class='android.widget.EditText'] and Click
- Send carga1
- Wait for Element Presence
- FindElement By xpath=//*[@contentDescription='Publicar'] and Click
- Wait for Element Presence

The interface includes a toolbar with icons for running, saving, and other actions, and a 'Run Test' button. The status bar at the bottom shows 'Log' and 'Code' tabs.

Test Execution Summary

The Test Execution Summary report shows a successful test run. At the top, there is a green bar with a checkmark and the word 'Passed'. Below this, the 'Execution Information' section provides the following details:

- Time Zone: Central Standard Time
- Run Started: Thu, 16 Nov 2023 14:35:39
- Total Time: 00:01:16.743
- Project Path: C:\Users\AMSM\workspace\appium-project
- User: AMSM
- Machine Name: LAPTOP-C0SCJ3BD

This section displays two side-by-side screenshots of a mobile application interface, labeled 'Result Screenshot' and 'Result Post Screenshot'. Both screenshots show a screen titled 'Subir video' with a text input field containing 'carga1', a 'Publicar' button, and a 'Convertir en reto' toggle switch. The 'Result Screenshot' shows the 'Publicar' button in a red box, indicating it was the target of the test action. The 'Result Post Screenshot' shows the 'Publicar' button in a purple color, indicating it was successfully clicked. The status bar at the top of both screenshots shows the time as 2:35 and battery level at 87%.

Caso de Prueba 6: Navegación en pantalla de inicio de aplicación Futbolify.

Implementación de código en Appium Studio que permite acceder desde la pantalla de inicio de la aplicación de Futbolify a los videos recientes y videos cargados por usuarios seguidos.

```
//package <set your test package>;
import io.appium.java_client.remote.AndroidMobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.android.AndroidDriver;
import io.appium.java_client.android.AndroidElement;
import io.appium.java_client.remote.MobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.SwipeElementDirection;
import org.openqa.selenium.remote.DesiredCapabilities;
import org.openqa.selenium.By;
import org.junit.jupiter.api.*;
import java.net.URL;
import java.net.MalformedURLException;
import java.util.logging.Level;

public class test6 {
    private String reportDirectory = "reports";
    private String reportFormat = "xml";
    private String testName = "test6";
    protected AndroidDriver<AndroidElement> driver = null;

    DesiredCapabilities dc = new DesiredCapabilities();

    @BeforeEach
    public void setUp() throws MalformedURLException {
        dc.setCapability("reportDirectory", reportDirectory);
        dc.setCapability("reportFormat", reportFormat);
        dc.setCapability("testName", testName);
        dc.setCapability(MobileCapabilityType.UID, "R58T50Y29KA");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_PACKAGE, "com.futbolify.app");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_ACTIVITY, ".MainActivity");
        driver = new AndroidDriver<>(new URL("http://localhost:4723/wd/hub"), dc);
        driver.setLogLevel(Level.INFO);
    }

    @Test
    public void testtest6() {
        driver.swipe(580, 1642, 615, 703, 370);
        driver.swipe(592, 1223, 657, 542, 454);
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Siguiendo']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription=
'|;Empieza a seguir personas para disfrutar de los videos!
Descubre nuevos videos en la sección Nuevo para ti']")).click();
        driver.swipe(584, 1380, 634, 503, 456);
        driver.swipe(673, 1526, 692, 446, 437);
        driver.swipe(742, 1123, 734, -134, 450);
    }

    @AfterEach
    public void tearDown() {
        driver.quit();
    }
}
```

Ejecutamos el Caso de Prueba 6: Navegación en pantalla de inicio de la aplicación Futbolify, y obtenemos como resultado que la prueba se ejecuta con éxito.

#	Command
1	Swipe from 580 , 1642 to 615 , 703 Run Test
2	Swipe from 592 , 1223 to 657 , 542
3	FindElement By xpath=//*[@contentDescription='Siguiendo'] and Click
4	FindElement By xpath=//*[@contentDescription='Empieza a seguir personas para disfrutar de los videos! Descubre nuevos videos en la sección Nuevo para ti'] and Click
5	Swipe from 584 , 1380 to 634 , 503
6	Swipe from 673 , 1526 to 692 , 446
7	Swipe from 742 , 1123 to 734 , -134
8	

Test Execution Summary

✓ Passed

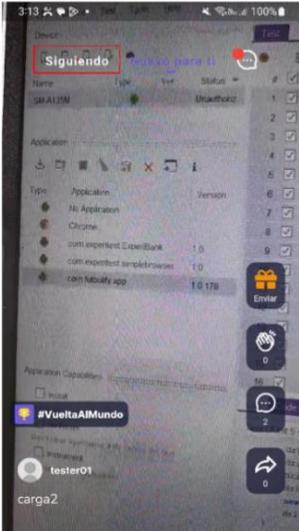
Execution Information

Time Zone	Central Standard Time
Run Started	Thu, 16 Nov 2023 15:13:52
Total Time	00:00:10.097
Project Path	C:\Users\AMSM\workspace\appium-project
User	AMSM
Machine Name	LAPTOP-C0SCJ3BD

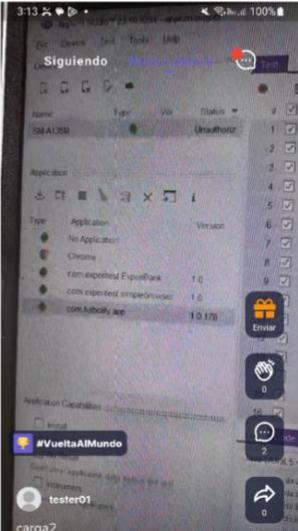
✓ Passed

Total Time: 0.804 Seconds

Result Screenshot



Result Post Screenshot



Caso de Prueba 7: Reacción de “Aplauso” a videos cargados por usuarios.

Implementación de código en Appium Studio que permite reaccionar con “Aplauso” a los videos cargados por los usuarios.

```
//package <set your test package>;
import io.appium.java_client.remote.AndroidMobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.android.AndroidDriver;
import io.appium.java_client.android.AndroidElement;
import io.appium.java_client.remote.MobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.SwipeElementDirection;
import org.openqa.selenium.remote.DesiredCapabilities;
import org.openqa.selenium.By;
import org.junit.jupiter.api.*;
import java.net.URL;
import java.net.MalformedURLException;
import java.util.logging.Level;

public class Untitled {
    private String reportDirectory = "reports";
    private String reportFormat = "xml";
    private String testName = "Untitled";
    protected AndroidDriver<AndroidElement> driver = null;

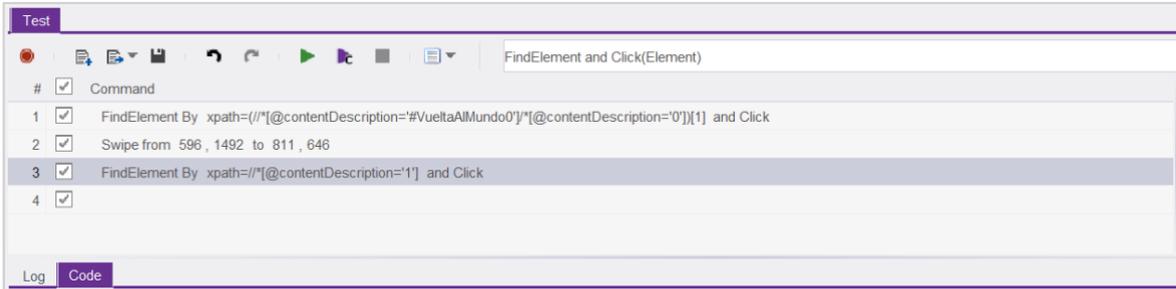
    DesiredCapabilities dc = new DesiredCapabilities();

    @BeforeEach
    public void setUp() throws MalformedURLException {
        dc.setCapability("reportDirectory", reportDirectory);
        dc.setCapability("reportFormat", reportFormat);
        dc.setCapability("testName", testName);
        dc.setCapability(MobileCapabilityType.UID, "R58T50Y29KA");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_PACKAGE, "com.futbolify.app");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_ACTIVITY, ".MainActivity");
        driver = new AndroidDriver<>(new URL("http://localhost:4723/wd/hub"), dc);
        driver.setLogLevel(Level.INFO);
    }

    @Test
    public void testUntitled() {
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='#VueltaAlMundo
0']/*[@contentDescription='0'] [1]")).click();
        driver.swipe(596, 1492, 811, 646, 385);
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='1']")).click();
    }

    @AfterEach
    public void tearDown() {
        driver.quit();
    }
}
```

Ejecutamos el Caso de Prueba 7, que permite reaccionar con “Aplauso” a los videos cargados por los usuarios., y obtenemos como resultado que la prueba se ejecuta con éxito.

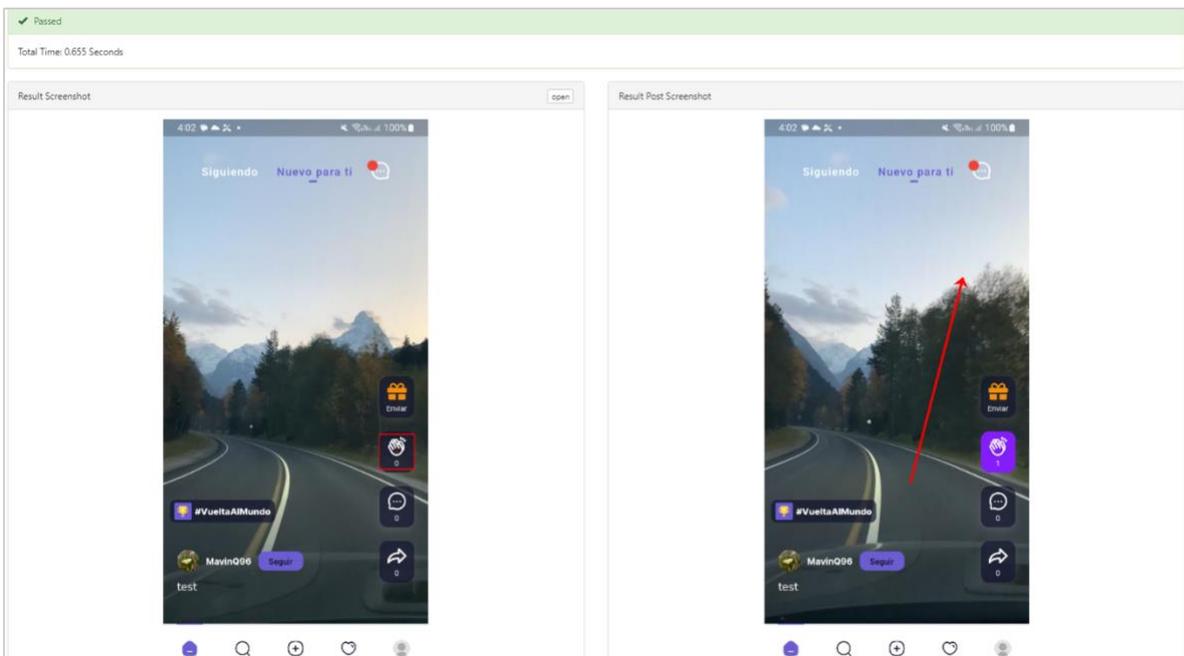


Test Execution Summary

✓ Passed

Execution Information	
Time Zone	Central Standard Time
Run Started	Thu, 16 Nov 2023 16:02:50
Total Time	00:00:13.122
Project Path	C:\Users\AMSM\workspace\appium-project
User	AMSM
Machine Name	LAPTOP-COSCJ3BD

Device Information (SM-A135M)	
Name	SM-A135M
OS	Android
Model	SM-A135M
Manufacturer	samsung
Version	13.0
Screen Size	1080x2408
S/N	R58T50Y29KA



Caso de Prueba 8: Compartir video desde la aplicación.

Implementación de código en Appium Studio que permite compartir a través de diferentes aplicaciones los videos cargados por los usuarios.

```
//package <set your test package>;
import io.appium.java_client.remote.AndroidMobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.android.AndroidDriver;
import io.appium.java_client.android.AndroidElement;
import io.appium.java_client.remote.MobileCapabilityType;
import org.openqa.selenium.support.ui.ExpectedConditions;
import org.openqa.selenium.support.ui.WebDriverWait;
import org.openqa.selenium.DesiredCapabilities;
import org.openqa.selenium.By;
import org.junit.jupiter.api.*;
import java.net.URL;
import java.net.MalformedURLException;
import java.util.logging.Level;

public class test08 {
    private String reportDirectory = "reports";
    private String reportFormat = "xml";
    private String testName = "test08";
    protected AndroidDriver<AndroidElement> driver = null;

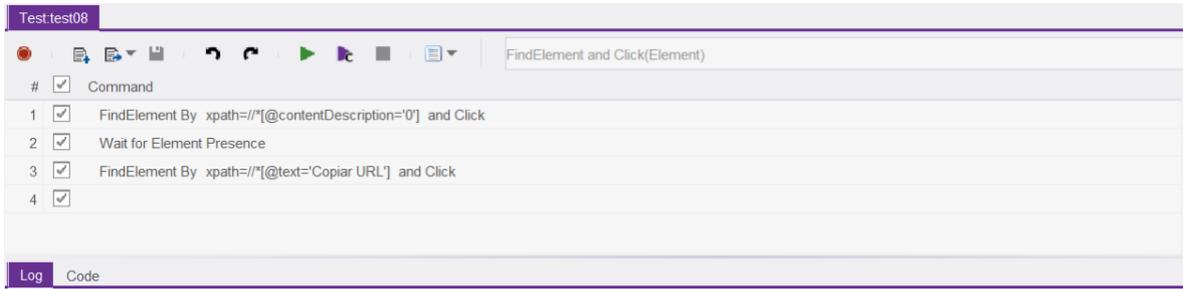
    DesiredCapabilities dc = new DesiredCapabilities();

    @BeforeEach
    public void setUp() throws MalformedURLException {
        dc.setCapability("reportDirectory", reportDirectory);
        dc.setCapability("reportFormat", reportFormat);
        dc.setCapability("testName", testName);
        dc.setCapability(MobileCapabilityType.UID, "R58T50Y29KA");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_PACKAGE, "com.futbolify.app");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_ACTIVITY, ".MainActivity");
        driver = new AndroidDriver<>(new URL("http://localhost:4723/wd/hub"), dc);
        driver.setLogLevel(Level.INFO);
    }

    @Test
    public void testtest08() {
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='0']")).click();
        new WebDriverWait(driver, 30).until(ExpectedConditions.presenceOfElementLocated
            |(By.xpath("//*[@text='Copiar URL']")));
        driver.findElement(By.xpath("//*[@text='Copiar URL']")).click();
    }

    @AfterEach
    public void tearDown() {
        driver.quit();
    }
}
```

Ejecutamos el Caso de Prueba 8, que permite compartir a través de diferentes aplicaciones los videos cargados por los usuarios, y obtenemos como resultado que la prueba se ejecuta con éxito.



Test Execution Summary

Passed

Execution Information	
Time Zone	Central Standard Time
Run Started	Thu, 16 Nov 2023 16:16:40
Total Time	00:00:03.802
Project Path	C:\Users\AMSM\workspace\appium-project
User	AMSM
Machine Name	LAPTOP-C0SCJ3BD

Device Information (SM-A135M)	
Name	SM-A135M
OS	Android
Model	SM-A135M
Manufacturer	samsung
Version	13.0
Screen Size	1080x2408
S/N	RS8T50Y29KA

Passed
Total Time: 0.595 Seconds

Result Screenshot

The screenshot shows a mobile app interface with a video player. The video is titled 'Siguiendo Nueva para ti'. Below the video, there are social sharing options: 'Copiar URL', 'Compartir con Nearby', and a list of sharing apps including Quick Share, Mensajes, Chrome, Facebook, and Bluetooth.

Result Post Screenshot

The screenshot shows a mobile app interface with a video player. The video is titled 'Siguiendo Nueva para ti'. Below the video, there are social sharing options: 'Copiar URL', 'Compartir con Nearby', and a list of sharing apps including Quick Share, Mensajes, Chrome, Facebook, and Bluetooth.

Caso de Prueba 9: Ver perfil de usuarios seguidos en la aplicación.

Implementación de código en Appium Studio que permite acceder a los perfiles de los usuarios dando tap sobre su nombre de usuario en la pantalla de inicio de la aplicación Futbolify.

- Perfil de prueba: MavinQ96

```
//package <set your test package>;
import io.appium.java_client.remote.AndroidMobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.android.AndroidDriver;
import io.appium.java_client.android.AndroidElement;
import io.appium.java_client.remote.MobileCapabilityType;
import org.openqa.selenium.remote.DesiredCapabilities;
import org.openqa.selenium.By;
import org.junit.jupiter.api.*;
import java.net.URL;
import java.net.MalformedURLException;
import java.util.logging.Level;

public class Untitled {
    private String reportDirectory = "reports";
    private String reportFormat = "xml";
    private String testName = "Untitled";
    protected AndroidDriver<AndroidElement> driver = null;

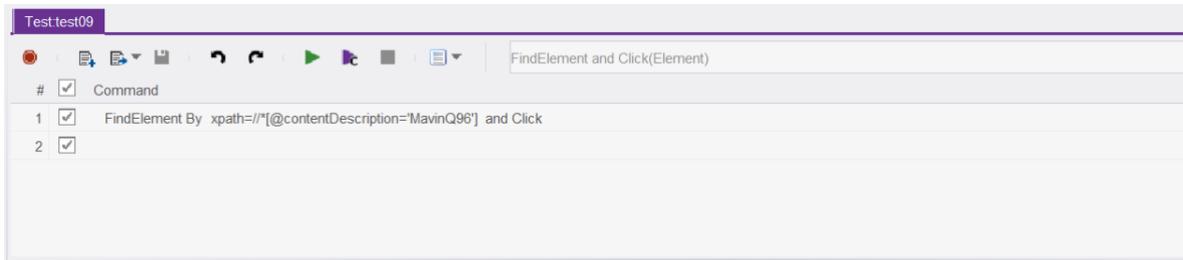
    DesiredCapabilities dc = new DesiredCapabilities();

    @BeforeEach
    public void setUp() throws MalformedURLException {
        dc.setCapability("reportDirectory", reportDirectory);
        dc.setCapability("reportFormat", reportFormat);
        dc.setCapability("testName", testName);
        dc.setCapability(MobileCapabilityType.UID, "R58T50Y29KA");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_PACKAGE, "com.futbolify.app");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_ACTIVITY, ".MainActivity");
        driver = new AndroidDriver<>(new URL("http://localhost:4723/wd/hub"), dc);
        driver.setLogLevel(Level.INFO);
    }

    @Test
    public void testUntitled() {
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='MavinQ96']")).click();
    }

    @AfterEach
    public void tearDown() {
        driver.quit();
    }
}
```

Ejecutamos el Caso de Prueba 8, acceder a los perfiles de los usuarios dando tap sobre su nombre de usuario en la pantalla de inicio de la aplicación Futbolify, y obtenemos como resultado que la prueba se ejecuta con éxito.



Test Execution Summary

Passed

Execution Information

Time Zone	Central Standard Time
Run Started	Thu, 16 Nov 2023 16:28:22
Total Time	00:00:02.497
Project Path	C:\Users\AMSM\workspace\appium-project
User	AMSM
Machine Name	LAPTOP-C05CJ3BD

Device Information (SM-A135M)

Name	SM-A135M
OS	Android
Model	SM-A135M
Manufacturer	samsung
Version	13.0
Screen Size	1080x2408
S/N	RS8T50V29KA

Passed

Total Time: 0:612 Seconds

Result Screenshot

The screenshot shows the app's home screen with a sunset background. At the bottom, there is a user profile for 'MavinQ96' with a 'Seguir' button highlighted in red. The text 'test' is visible at the bottom of the screen.

Result Post Screenshot

The screenshot shows the user profile page for 'isaac guillen' (@MavinQ96). It displays 5 followers, 1 following, and 0 likes. There are buttons for 'Seguir' and 'Mensaje'. Below the profile, there is a grid of six posts, with the first one being a sunset image similar to the home screen.

Caso de Prueba 10: Ingresar a opción: Editar Perfil

Implementación de código en Appium Studio que permite ingresar a la opción de “Editar perfil” y desplegar en pantallas las opciones con las que cuenta el usuario.

```
//package <set your test package>;
import io.appium.java_client.remote.AndroidMobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.android.AndroidDriver;
import io.appium.java_client.android.AndroidElement;
import io.appium.java_client.remote.MobileCapabilityType;
import org.openqa.selenium.remote.DesiredCapabilities;
import org.openqa.selenium.By;
import org.junit.jupiter.api.*;
import java.net.URL;
import java.net.MalformedURLException;
import java.util.logging.Level;

public class Untitled {
    private String reportDirectory = "reports";
    private String reportFormat = "xml";
    private String testName = "Untitled";
    protected AndroidDriver<AndroidElement> driver = null;

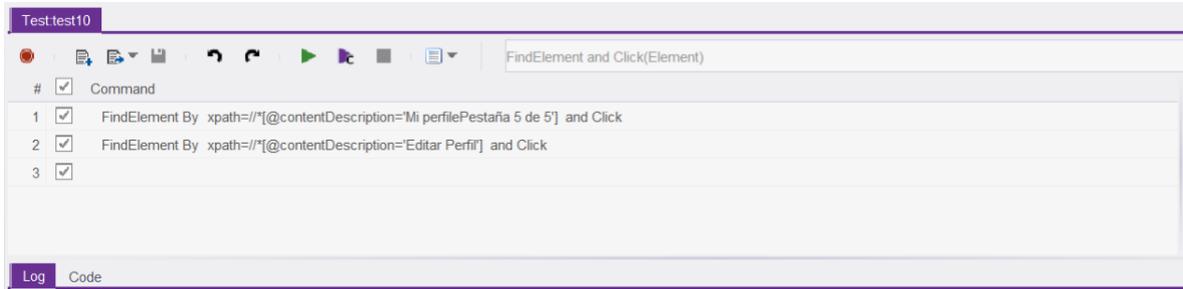
    DesiredCapabilities dc = new DesiredCapabilities();

    @BeforeEach
    public void setUp() throws MalformedURLException {
        dc.setCapability("reportDirectory", reportDirectory);
        dc.setCapability("reportFormat", reportFormat);
        dc.setCapability("testName", testName);
        dc.setCapability(MobileCapabilityType.UID, "R58T50Y29KA");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_PACKAGE, "com.futbolify.app");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_ACTIVITY, ".MainActivity");
        driver = new AndroidDriver<>(new URL("http://localhost:4723/wd/hub"), dc);
        driver.setLogLevel(Level.INFO);
    }

    @Test
    public void testUntitled() {
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Mi perfil
Pestaña 5 de 5']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Editar Perfil']")).click();
    }

    @AfterEach
    public void tearDown() {
        driver.quit();
    }
}
```

Ejecutamos el Caso de Prueba 10, ingresar a la opción de “Editar perfil” y desplegar en pantallas las opciones con las que cuenta el usuario, y obtenemos como resultado que la prueba se ejecuta con éxito.



Test Execution Summary

✓ Passed

Execution Information	
Time Zone	Central Standard Time
Run Started	Thu, 16 Nov 2023 16:49:43
Total Time	00:00:03.559
Project Path	C:\Users\AMSM\workspace\appium-project
User	AMSM
Machine Name	LAPTOP-C05C38D

Device Information (SM-A135M)	
Name	SM-A135M
OS	Android
Model	SM-A135M
Manufacturer	samsung
Version	13.0
Screen Size	1080x2408
S/N	RS8T50Y29KA

✓ Passed
Total Time: 0.268 Seconds

Result Screenshot

Result Post Screenshot

Caso de Prueba 11: Editar foto de Perfil de usuario

Implementación de código en Appium Studio que permite cambiar la imagen de perfil de los usuarios registrados en la aplicación de Futbolify, tomando la imagen directamente desde la galería del dispositivo móvil.

```
//package <set your test package>;
import io.appium.java_client.remote.AndroidMobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.android.AndroidDriver;
import io.appium.java_client.android.AndroidElement;
import io.appium.java_client.remote.MobileCapabilityType;
import org.openqa.selenium.remote.DesiredCapabilities;
import org.openqa.selenium.By;
import org.junit.jupiter.api.*;
import java.net.URL;
import java.net.MalformedURLException;
import java.util.logging.Level;

public class Untitled {
    private String reportDirectory = "reports";
    private String reportFormat = "xml";
    private String testName = "Untitled";
    protected AndroidDriver<AndroidElement> driver = null;

    DesiredCapabilities dc = new DesiredCapabilities();

    @BeforeEach
    public void setUp() throws MalformedURLException {
        dc.setCapability("reportDirectory", reportDirectory);
        dc.setCapability("reportFormat", reportFormat);
        dc.setCapability("testName", testName);
        dc.setCapability(MobileCapabilityType.UID, "R58T50Y29KA");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_PACKAGE, "com.futbolify.app");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_ACTIVITY, ".MainActivity");
        driver = new AndroidDriver<>(new URL("http://localhost:4723/wd/hub"), dc);
        driver.setLogLevel(Level.INFO);
    }

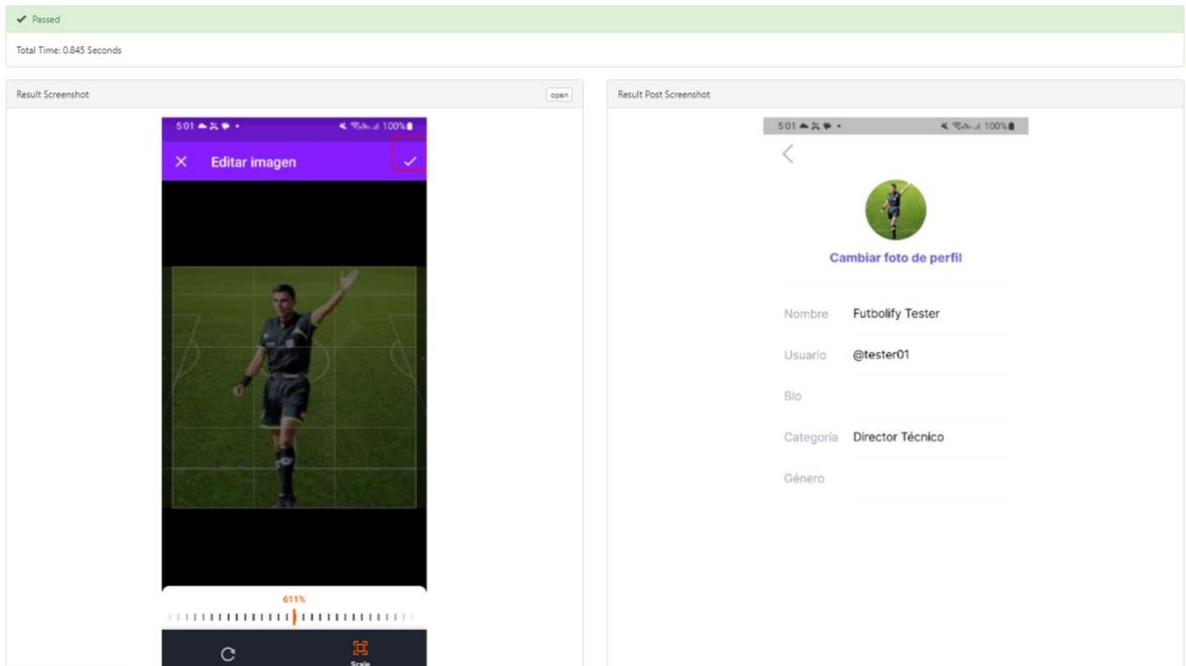
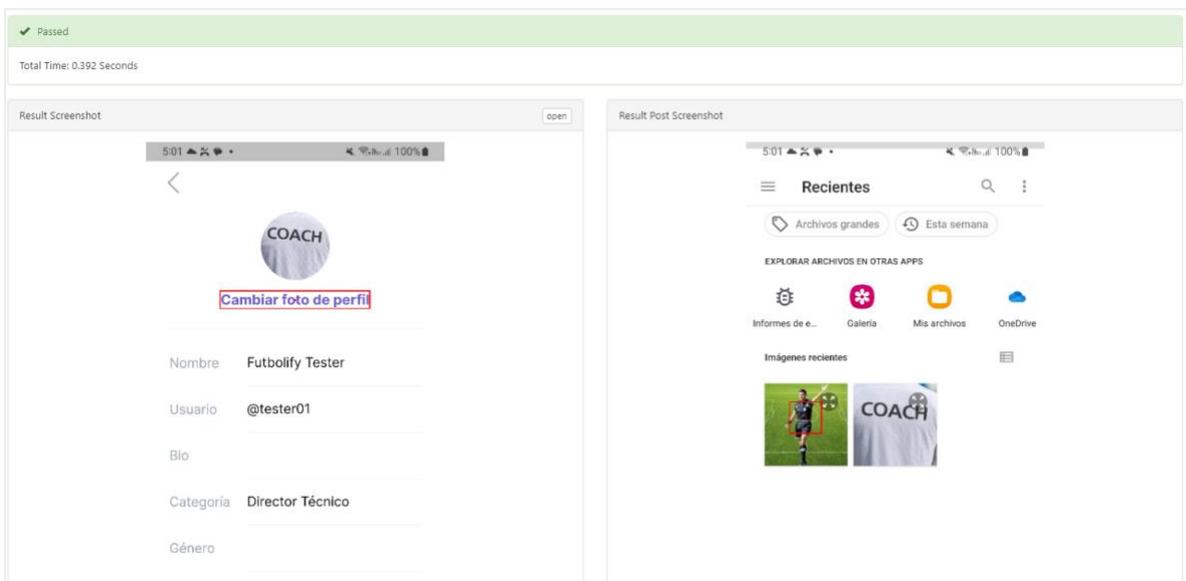
    @Test
    public void testUntitled() {
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Mi perfil
Pestaña 5 de 5']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Editar Perfil']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Cambiar foto de perfil']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@id='icon_mime_lg' and ./parent::*
[(./preceding-sibling::* | ./following-sibling::*)[@contentDescription=
'Obtener vista previa del archivo images.jpeg']]")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@id='menu_crop']")).click();
    }

    @AfterEach
    public void tearDown() {
        driver.quit();
    }
}
```

Ejecutamos el Caso de Prueba 11, que permite cambiar la imagen de perfil de los usuarios registrados en la aplicación de Futbolify, tomando la imagen directamente desde la galería del dispositivo móvil, y obtenemos como resultado que la prueba se ejecuta con éxito.

```

Test.test11
FindElement and Click(Element)
# Command
1 FindElement By xpath="//[@contentDescription='Mi perfilPestaña 5 de 5'] and Click
2 FindElement By xpath="//[@contentDescription='Editar Perfil'] and Click
3 FindElement By xpath="//[@contentDescription='Cambiar foto de perfil'] and Click
4 FindElement By xpath="//[@id='icon_mime_img' and ./parent::*[./preceding-sibling::* | ./following-sibling::*]@contentDescription='Obtener vista previa del archivo images.jpeg
5 FindElement By xpath="//[@id='menu_crop'] and Click
    
```



Caso de Prueba 12: Editar categoría de Usuario.

Implementación de código en Appium Studio que permite seleccionar la categoría a la que pertenece el usuario registrado en la de Futbolify.

```
//package <set your test package>;
import io.appium.java_client.remote.AndroidMobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.android.AndroidDriver;
import io.appium.java_client.android.AndroidElement;
import io.appium.java_client.remote.MobileCapabilityType;
import org.openqa.selenium.remote.DesiredCapabilities;
import org.openqa.selenium.By;
import org.junit.jupiter.api.*;
import java.net.URL;
import java.net.MalformedURLException;
import java.util.logging.Level;

public class Untitled {
    private String reportDirectory = "reports";
    private String reportFormat = "xml";
    private String testName = "Untitled";
    protected AndroidDriver<AndroidElement> driver = null;

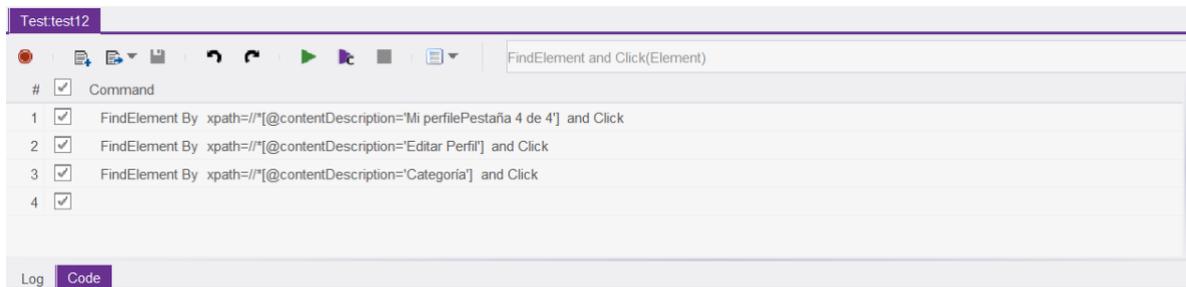
    DesiredCapabilities dc = new DesiredCapabilities();

    @BeforeEach
    public void setUp() throws MalformedURLException {
        dc.setCapability("reportDirectory", reportDirectory);
        dc.setCapability("reportFormat", reportFormat);
        dc.setCapability("testName", testName);
        dc.setCapability(MobileCapabilityType.UID, "R58T50Y29KA");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_PACKAGE, "com.futbolify.app");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_ACTIVITY, ".MainActivity");
        driver = new AndroidDriver<>(new URL("http://localhost:4723/wd/hub"), dc);
        driver.setLogLevel(Level.INFO);
    }

    @Test
    public void testUntitled() {
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Mi perfil Pestaña 4 de 4']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Editar Perfil']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Categoría']")).click();
    }

    @AfterEach
    public void tearDown() {
        driver.quit();
    }
}
```

Ejecutamos el Caso de Prueba 12, que permite seleccionar la categoría a la que pertenece el usuario registrado en la de Futbolify, y obtenemos como resultado que la prueba se ejecuta con éxito.

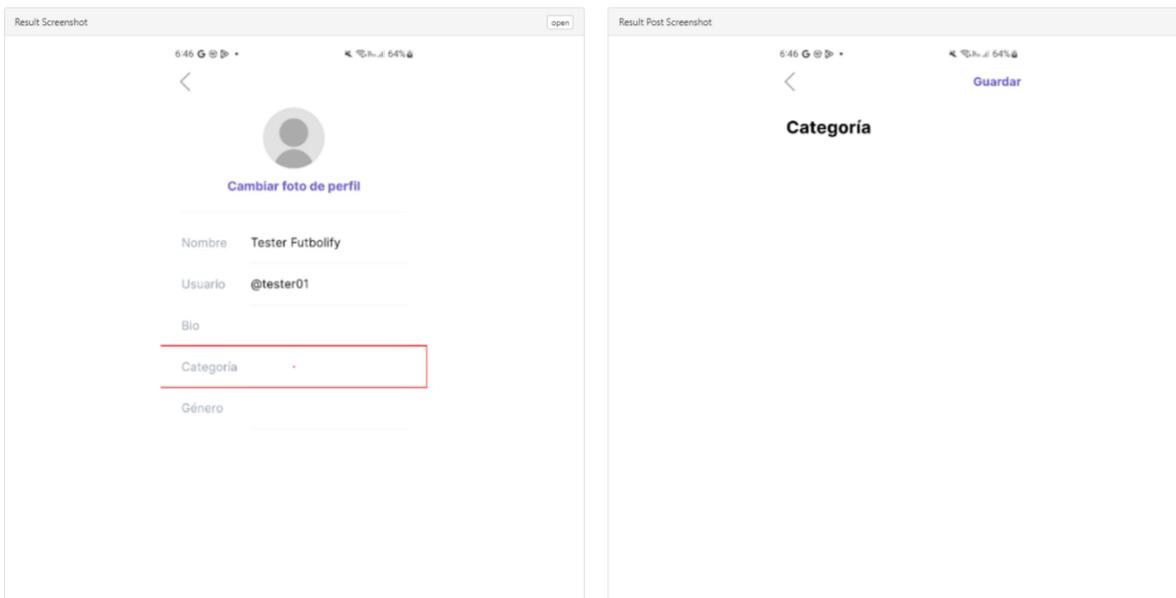


✓ Passed

Execution Information	
Time Zone	Central Standard Time
Run Started	Tue, 21 Nov 2023 18:46:37
Total Time	00:00:04.694
Project Path	C:\Users\AMSM\workspace\appium-project
User	AMSM
Machine Name	LAPTOP-COSCJ3BD

Device Information (SM-A135M)	
Name	SM-A135M
OS	Android
Model	SM-A135M
Manufacturer	samsung
Version	13.0
Screen Size	1080x2408
S/N	R58T50Y29KA

✓ Passed
Total Time: 0.438 Seconds



Caso de Prueba 13: Editar genero de Usuario: opción "Femenino".

Implementación de código en Appium Studio que permite seleccionar el género al que pertenece el usuario registrado en la de Futbolify, tomando como dato de prueba la opción "Femenino".

```
//package <set your test package>;
import io.appium.java_client.remote.AndroidMobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.android.AndroidDriver;
import io.appium.java_client.android.AndroidElement;
import io.appium.java_client.remote.MobileCapabilityType;
import org.openqa.selenium.remote.DesiredCapabilities;
import org.openqa.selenium.By;
import org.junit.jupiter.api.*;
import java.net.URL;
import java.net.MalformedURLException;
import java.util.logging.Level;

public class Untitled {
    private String reportDirectory = "reports";
    private String reportFormat = "xml";
    private String testName = "Untitled";
    protected AndroidDriver<AndroidElement> driver = null;

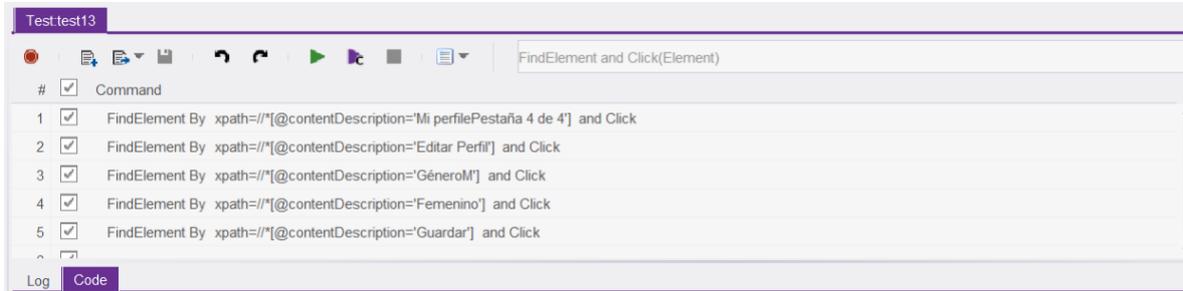
    DesiredCapabilities dc = new DesiredCapabilities();

    @BeforeEach
    public void setUp() throws MalformedURLException {
        dc.setCapability("reportDirectory", reportDirectory);
        dc.setCapability("reportFormat", reportFormat);
        dc.setCapability("testName", testName);
        dc.setCapability(MobileCapabilityType.UID, "R58T50Y29KA");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_PACKAGE, "com.futbolify.app");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_ACTIVITY, ".MainActivity");
        driver = new AndroidDriver<>(new URL("http://localhost:4723/wd/hub"), dc);
        driver.setLogLevel(Level.INFO);
    }

    @Test
    public void testUntitled() {
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Mi perfil
Pestaña 4 de 4']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Editar Perfil']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Género
M']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Femenino']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Guardar']")).click();
    }

    @AfterEach
    public void tearDown() {
        driver.quit();
    }
}
```

Ejecutamos el Caso de Prueba 13, que permite seleccionar el género al que pertenece el usuario registrado en la de Futbolify, tomando como dato de prueba la opción “Femenino”, y obtenemos como resultado que la prueba se ejecuta con éxito.

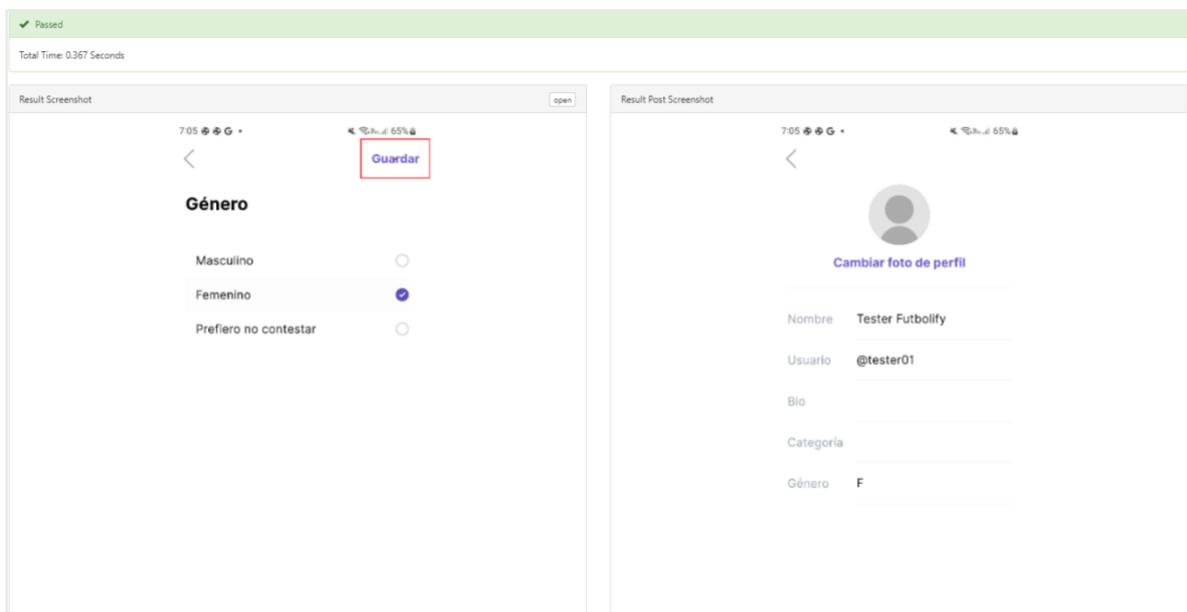


Test Execution Summary

✓ Passed

Execution Information	
Time Zone	Central Standard Time
Run Started	Tue, 21 Nov 2023 19:05:50
Total Time	00:00:06.292
Project Path	C:\Users\AMSM\workspace\appium-project
User	AMSM
Machine Name	LAPTOP-C0SCJ3BD

Device Information (SM-A135M)	
Name	SM-A135M
OS	Android
Model	SM-A135M
Manufacturer	samsung
Version	13.0
Screen Size	1080x2408
S/N	R58T50Y29KA



Caso de Prueba 14: Editar género de Usuario: opción “Masculino”.

Implementación de código en Appium Studio que permite seleccionar el género al que pertenece el usuario registrado en la de Futbolify, tomando como dato de prueba la opción “Masculino”.

```
//package <set your test package>;
import io.appium.java_client.remote.AndroidMobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.android.AndroidDriver;
import io.appium.java_client.android.AndroidElement;
import io.appium.java_client.remote.MobileCapabilityType;
import org.openqa.selenium.remote.DesiredCapabilities;
import org.openqa.selenium.By;
import org.junit.jupiter.api.*;
import java.net.URL;
import java.net.MalformedURLException;
import java.util.logging.Level;

public class Untitled {
    private String reportDirectory = "reports";
    private String reportFormat = "xml";
    private String testName = "Untitled";
    protected AndroidDriver<AndroidElement> driver = null;

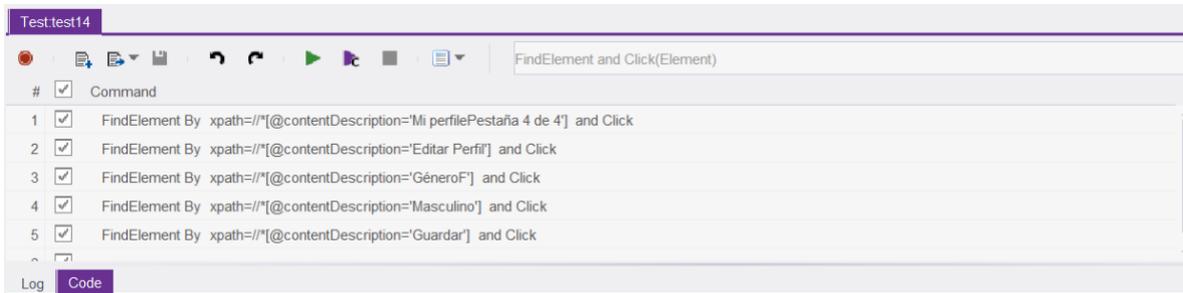
    DesiredCapabilities dc = new DesiredCapabilities();

    @BeforeEach
    public void setUp() throws MalformedURLException {
        dc.setCapability("reportDirectory", reportDirectory);
        dc.setCapability("reportFormat", reportFormat);
        dc.setCapability("testName", testName);
        dc.setCapability(MobileCapabilityType.UID, "R58T50Y29KA");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_PACKAGE, "com.futbolify.app");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_ACTIVITY, ".MainActivity");
        driver = new AndroidDriver<>(new URL("http://localhost:4723/wd/hub"), dc);
        driver.setLogLevel(Level.INFO);
    }

    @Test
    public void testUntitled() {
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Mi perfil Pestaña 4 de 4']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Editar Perfil']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Género F']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Masculino']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Guardar']")).click();
    }

    @AfterEach
    public void tearDown() {
        driver.quit();
    }
}
```

Ejecutamos el Caso de Prueba 14, que permite seleccionar el género al que pertenece el usuario registrado en la de Futbolify, tomando como dato de prueba la opción “Masculino”, y obtenemos como resultado que la prueba se ejecuta con éxito.



Test Execution Summary

✓ Passed

Execution Information	
Time Zone	Central Standard Time
Run Started	Tue, 21 Nov 2023 19:17:26
Total Time	00:00:06.705
Project Path	C:\Users\AMSM\workspace\appium-project
User	AMSM
Machine Name	LAPTOP-C05CJ38D

Device Information (SM-A135M)	
Name	SM-A135M
OS	Android
Model	SM-A135M
Manufacturer	samsung
Version	13.0
Screen Size	1080x2408
S/N	R58T50Y29KA

✓ Passed

Total Time: 0.41 Seconds

Result Screenshot

The screenshot shows the 'Género' selection screen. The 'Masculino' option is highlighted with a red box, and the 'Femenino' option has a blue checkmark. A 'Guardar' button is visible at the top right.

Result Post Screenshot

The screenshot shows the 'Género' selection screen after clicking 'Masculino'. The 'Masculino' option now has a blue checkmark, and the 'Femenino' option has a greyed-out background. The 'Guardar' button remains visible.

Caso de Prueba 15: Ingresar a configuración de la aplicación: “Cuenta y configuraciones”

Implementación de código en Appium Studio que permite al usuario ingresar a la sección de Cuenta y configuraciones.

```
//package <set your test package>;
import io.appium.java_client.remote.AndroidMobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.android.AndroidDriver;
import io.appium.java_client.android.AndroidElement;
import io.appium.java_client.remote.MobileCapabilityType;
import org.openqa.selenium.remote.DesiredCapabilities;
import org.openqa.selenium.By;
import org.junit.jupiter.api.*;
import java.net.URL;
import java.net.MalformedURLException;
import java.util.logging.Level;

public class Untitled {
    private String reportDirectory = "reports";
    private String reportFormat = "xml";
    private String testName = "Untitled";
    protected AndroidDriver<AndroidElement> driver = null;

    DesiredCapabilities dc = new DesiredCapabilities();

    @BeforeEach
    public void setUp() throws MalformedURLException {
        dc.setCapability("reportDirectory", reportDirectory);
        dc.setCapability("reportFormat", reportFormat);
        dc.setCapability("testName", testName);
        dc.setCapability(MobileCapabilityType.UID, "R58T50Y29KA");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_PACKAGE, "com.futbolify.app");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_ACTIVITY, ".MainActivity");
        driver = new AndroidDriver<>(new URL("http://localhost:4723/wd/hub"), dc);
        driver.setLogLevel(Level.INFO);
    }

    @Test
    public void testUntitled() {
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Mi perfil
Pestaña 4 de 4']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("(//*[@class='android.view.View'
and ./parent::*[@class='android.view.View'
and ./parent::*[@class='android.view.View']]/*[@class='android.view.View'])
[1]/*[@class='android.widget.Button'])[2]")).click();
    }

    @AfterEach
    public void tearDown() {
        driver.quit();
    }
}
```

Ejecutamos el Caso de Prueba 15, que permite al usuario registrado en la aplicación de Futbolify, ingresar a cuenta y configuraciones, y obtenemos como resultado que la prueba se ejecuta con éxito.

```

Test test15
FindElement and Click(Element)
# Command
1 FindElement By xpath=//*[@contentDescription='Mi perfilPestaña 4 de 4'] and Click
2 FindElement By xpath=(//*[ @class='android.view.View' and ./parent::*[ @class='android.view.View' and ./parent::*[ @class='android.view.View']]/*[ @class='android.view.View']
3
    
```

Passed

Execution Information	
Time Zone	Central Standard Time
Run Started	Tue, 21 Nov 2023 19:33:39
Total Time	00:00:04.748
Project Path	C:\Users\AMSM\workspace\appium-project
User	AMSM
Machine Name	LAPTOP-COSJ3BD

Device Information (SM-A135M)	
Name	SM-A135M
OS	Android
Model	SM-A135M
Manufacturer	samsung
Version	13.0
Screen Size	1080x2408
S/N	R58T50Y29KA

Passed

Total Time: 0:407 Seconds

Result Screenshot

Result Post Screenshot

Caso de Prueba 16: Cambiar idioma de la aplicación: “Idioma Ingles”

Implementación de código en Appium Studio que permite al usuario cambiar el idioma de la aplicación a “Ingles”.

```
//package <set your test package>;
import io.appium.java_client.remote.AndroidMobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.android.AndroidDriver;
import io.appium.java_client.android.AndroidElement;
import io.appium.java_client.remote.MobileCapabilityType;
import org.openqa.selenium.remote.DesiredCapabilities;
import org.openqa.selenium.By;
import org.junit.jupiter.api.*;
import java.net.URL;
import java.net.MalformedURLException;
import java.util.logging.Level;

public class Untitled {
    private String reportDirectory = "reports";
    private String reportFormat = "xml";
    private String testName = "Untitled";
    protected AndroidDriver<AndroidElement> driver = null;

    DesiredCapabilities dc = new DesiredCapabilities();

    @BeforeEach
    public void setUp() throws MalformedURLException {
        dc.setCapability("reportDirectory", reportDirectory);
        dc.setCapability("reportFormat", reportFormat);
        dc.setCapability("testName", testName);
        dc.setCapability(MobileCapabilityType.UID, "R58T50Y29KA");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_PACKAGE, "com.futbolify.app");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_ACTIVITY, ".MainActivity");
        driver = new AndroidDriver<>(new URL("http://localhost:4723/wd/hub"), dc);
        driver.setLogLevel(Level.INFO);
    }

    @Test
    public void testUntitled() {
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Mi perfil
Pestaña 4 de 4']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("(//*[class='android.view.View' and ./parent::*
[class='android.view.View' and ./parent::*[class='android.view.View']]]/*
[[class='android.view.View']][1]/*[class='android.widget.Button']][2]"))).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Idioma']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Inglés']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@class='android.widget.Button']")).click();
    }

    @AfterEach
    public void tearDown() {
        driver.quit();
    }
}
```

Ejecutamos el Caso de Prueba 16, que permite al usuario cambiar el idioma de la aplicación a “Ingles”, y obtenemos como resultado que la prueba se ejecuta con éxito.

Test test16

FindElement and Click(Element)

#	Command
1	FindElement By xpath=//*[@contentDescription='Mi perfilPestaña 4 de 4'] and Click
2	FindElement By xpath=//*[@class='android.view.View' and ./parent::*[@class='android.view.View' and ./parent::*[@class='android.view.View']]]/*[@class='android.view.View
3	FindElement By xpath=//*[@contentDescription='Idioma'] and Click
4	FindElement By xpath=//*[@contentDescription='Inglés'] and Click
5	FindElement By xpath=//*[@class='android.widget.Button'] and Click

Log Code

✓ Passed

Execution Information

Time Zone	Central Standard Time
Run Started	Tue, 21 Nov 2023 19:38:50
Total Time	00:00:06.618
Project Path	C:\Users\AMSM\workspace\appium-project
User	AMSM
Machine Name	LAPTOP-COSCJ3BD

Device Information (SM-A135M)

Name	SM-A135M
OS	Android
Model	SM-A135M
Manufacturer	samsung
Version	13.0
Screen Size	1080x2408
S/N	R58T50Y29KA

✓ Passed

Total Time: 0.39 Seconds

Result Screenshot

7:38 68%

Language

- System default
- Spanish
- English

Result Post Screenshot

7:38 68%

Tester Futbolify

Account and settings

- Account management
- Privacy
- Share my profile
- Language
- App theme
- Logout

Caso de Prueba 17: Cambiar idioma de la aplicación: “Idioma Español”

Implementación de código en Appium Studio que permite al usuario cambiar el idioma de la aplicación a “español”

```
//package <set your test package>;
import io.appium.java_client.remote.AndroidMobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.android.AndroidDriver;
import io.appium.java_client.android.AndroidElement;
import io.appium.java_client.remote.MobileCapabilityType;
import org.openqa.selenium.remote.DesiredCapabilities;
import org.openqa.selenium.By;
import org.junit.jupiter.api.*;
import java.net.URL;
import java.net.MalformedURLException;
import java.util.logging.Level;

public class Untitled {
    private String reportDirectory = "reports";
    private String reportFormat = "xml";
    private String testName = "Untitled";
    protected AndroidDriver<AndroidElement> driver = null;

    DesiredCapabilities dc = new DesiredCapabilities();

    @BeforeEach
    public void setUp() throws MalformedURLException {
        dc.setCapability("reportDirectory", reportDirectory);
        dc.setCapability("reportFormat", reportFormat);
        dc.setCapability("testName", testName);
        dc.setCapability(MobileCapabilityType.UID, "R58T50Y29KA");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_PACKAGE, "com.futbolify.app");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_ACTIVITY, ".MainActivity");
        driver = new AndroidDriver<>(new URL("http://localhost:4723/wd/hub"), dc);
        driver.setLogLevel(Level.INFO);
    }

    @Test
    public void testUntitled() {
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Mi perfil
Pestaña 4 de 4']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("(//*[@class='android.view.View' and ./parent::*
[@class='android.view.View' and ./parent::*[@class='android.view.View']]/*
[[@class='android.view.View']][1]/*[@class='android.widget.Button']][2]"))).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Idioma']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Inglés']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Spanish']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@class='android.widget.Button']")).click();
    }

    @AfterEach
    public void tearDown() {
        driver.quit();
    }
}
```

Ejecutamos el Caso de Prueba 17, que permite al usuario cambiar el idioma de la aplicación a “español”, y obtenemos como resultado que la prueba se ejecuta con éxito.

Test: FindElement and Click(Element)

#	Command
1	FindElement By xpath=//*[@contentDescription='Mi perfilPestaña 4 de 4'] and Click
2	FindElement By xpath=(//*[class='android.view.View' and ./parent::*[class='android.view.View' and ./parent::*[class='android.view.View']]]/*[class='android.view.View'])
3	FindElement By xpath=//*[@contentDescription='Idioma'] and Click
4	FindElement By xpath=//*[@contentDescription='Inglés'] and Click
5	FindElement By xpath=//*[@contentDescription='Spanish'] and Click
6	FindElement By xpath=//*[@class='android.widget.Button'] and Click
7	

Log Code

✓ Passed

Execution Information	
Time Zone	Central Standard Time
Run Started	Tue, 21 Nov 2023 19:49:08
Total Time	00:00:07.593
Project Path	C:\Users\AMSM\workspace\appium-project
User	AMSM
Machine Name	LAPTOP-C05CJ3BD

Device Information (SM-A135M)	
Name	SM-A135M
OS	Android
Model	SM-A135M
Manufacturer	samsung
Version	13.0
Screen Size	1080x2408
S/N	R58T50Y29KA

✓ Passed

Total Time: 0.446 Seconds

Result Screenshot

Result Post Screenshot

Caso de Prueba 18: Cambiar tema de la aplicación: “Tema Oscuro”

Implementación de código en Appium Studio que permite al usuario cambiar el tema de la aplicación a “oscuro”.

```
//package <set your test package>;
import io.appium.java_client.remote.AndroidMobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.android.AndroidDriver;
import io.appium.java_client.android.AndroidElement;
import io.appium.java_client.remote.MobileCapabilityType;
import org.openqa.selenium.remote.DesiredCapabilities;
import org.openqa.selenium.By;
import org.junit.jupiter.api.*;
import java.net.URL;
import java.net.MalformedURLException;
import java.util.logging.Level;

public class test18 {
    private String reportDirectory = "reports";
    private String reportFormat = "xml";
    private String testName = "test18";
    protected AndroidDriver<AndroidElement> driver = null;

    DesiredCapabilities dc = new DesiredCapabilities();

    @BeforeEach
    public void setUp() throws MalformedURLException {
        dc.setCapability("reportDirectory", reportDirectory);
        dc.setCapability("reportFormat", reportFormat);
        dc.setCapability("testName", testName);
        dc.setCapability(MobileCapabilityType.UID, "R58T50Y29KA");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_PACKAGE, "com.futbolify.app");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_ACTIVITY, ".MainActivity");
        driver = new AndroidDriver<>(new URL("http://localhost:4723/wd/hub"), dc);
        driver.setLogLevel(Level.INFO);
    }

    @Test
    public void testtest18() {
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Mi perfil
Pestaña 4 de 4']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("(//*[@class='android.view.View' and ./parent::*
[class='android.view.View' and ./parent::*[class='android.view.View']]/*
[[class='android.view.View']] [1]/*[class='android.widget.Button'] [2]"))).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='App theme']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Oscuro']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@class='android.widget.Button']")).click();
    }

    @AfterEach
    public void tearDown() {
        driver.quit();
    }
}
```

Ejecutamos el Caso de Prueba 18, que permite al usuario cambiar el tema de la aplicación a “oscuro”, y obtenemos como resultado que la prueba se ejecuta con éxito.

```

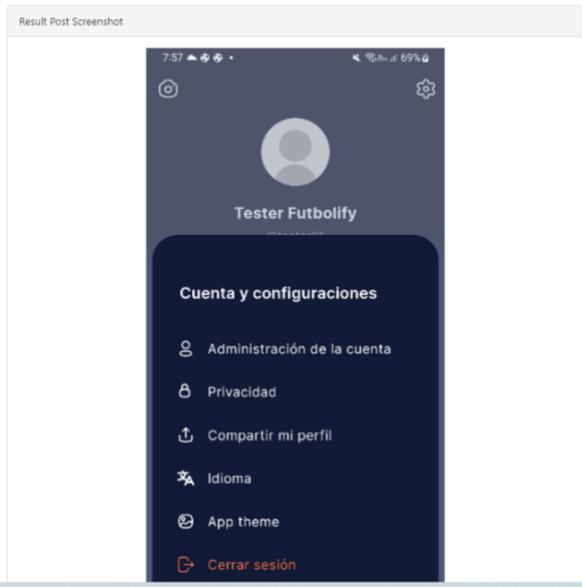
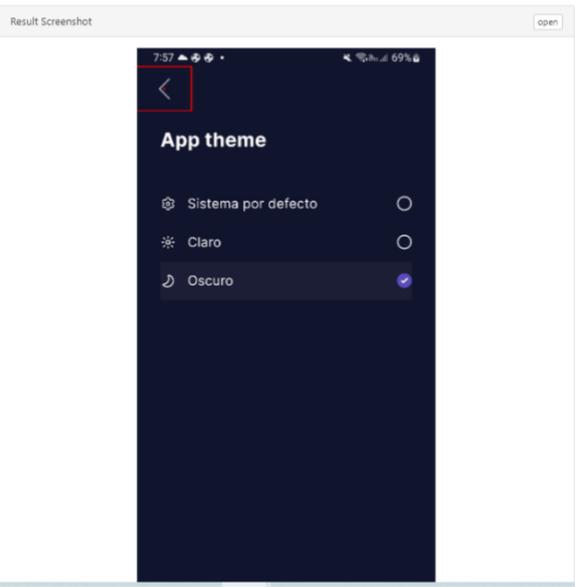
Test.test18
FindElement and Click(Element)
# Command
1 [x] FindElement By xpath=//*[@contentDescription='Mi perfilPestaña 4 de 4'] and Click
2 [x] FindElement By xpath=((//*[@class='android.view.View' and ./parent::*[class='android.view.View']]///*[@class='android.view.View']|)
3 [x] FindElement By xpath=//*[@contentDescription='App theme'] and Click
4 [x] FindElement By xpath=//*[@contentDescription='Oscuro'] and Click
5 [x] FindElement By xpath=//*[@class='android.widget.Button'] and Click
6 [x]
    
```

✓ Passed

Execution Information	
Time Zone	Central Standard Time
Run Started	Tue, 21 Nov 2023 19:57:01
Total Time	00:00:06.614
Project Path	C:\Users\AMSM\workspace\appium-project
User	AMSM
Machine Name	LAPTOP-C0SCJ3BD

Device Information (SM-A135M)	
Name	SM-A135M
OS	Android
Model	SM-A135M
Manufacturer	samsung
Version	13.0
Screen Size	1080x2408
S/N	R58T50Y29KA

✓ Passed
Total Time: 0.423 Seconds



Caso de Prueba 19: Cambiar tema de la aplicación: “Tema Claro”

Implementación de código en Appium Studio que permite al usuario cambiar el tema de la aplicación a “Claro”.

```
//package <set your test package>;
import io.appium.java_client.remote.AndroidMobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.android.AndroidDriver;
import io.appium.java_client.android.AndroidElement;
import io.appium.java_client.remote.MobileCapabilityType;
import org.openqa.selenium.remote.DesiredCapabilities;
import org.openqa.selenium.By;
import org.junit.jupiter.api.*;
import java.net.URL;
import java.net.MalformedURLException;
import java.util.logging.Level;

public class Untitled {
    private String reportDirectory = "reports";
    private String reportFormat = "xml";
    private String testName = "Untitled";
    protected AndroidDriver<AndroidElement> driver = null;

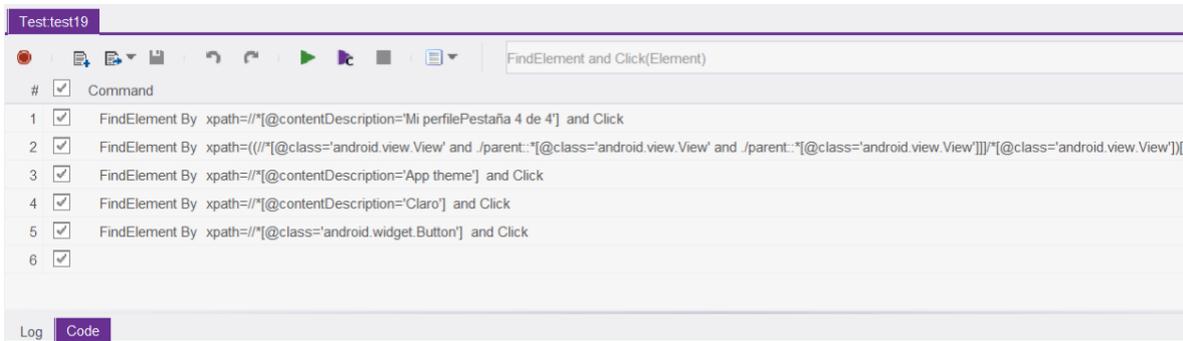
    DesiredCapabilities dc = new DesiredCapabilities();

    @BeforeEach
    public void setUp() throws MalformedURLException {
        dc.setCapability("reportDirectory", reportDirectory);
        dc.setCapability("reportFormat", reportFormat);
        dc.setCapability("testName", testName);
        dc.setCapability(MobileCapabilityType.UID, "R58T50Y29KA");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_PACKAGE, "com.futbolify.app");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_ACTIVITY, ".MainActivity");
        driver = new AndroidDriver<>(new URL("http://localhost:4723/wd/hub"), dc);
        driver.setLogLevel(Level.INFO);
    }

    @Test
    public void testUntitled() {
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Mi perfil
Pestaña 4 de 4']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("(//*[[@class='android.view.View' and ./parent::*
[@class='android.view.View' and ./parent::*[@class='android.view.View']]]/*
[[@class='android.view.View']] [1]/*[@class='android.widget.Button']] [2]"))).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='App theme']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Claro']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@class='android.widget.Button']")).click();
    }

    @AfterEach
    public void tearDown() {
        driver.quit();
    }
}
```

Ejecutamos el Caso de Prueba 19, que permite al usuario cambiar el tema de la aplicación a “claro”, y obtenemos como resultado que la prueba se ejecuta con éxito.



Test Execution Summary

✓ Passed

Execution Information	
Time Zone	Central Standard Time
Run Started	Tue, 21 Nov 2023 20:03:36
Total Time	00:00:06.359
Project Path	C:\Users\AMSM\workspace\appium-project
User	AMSM
Machine Name	LAPTOP-C0SCJ3BD

Device Information (SM-A135M)	
Name	SM-A135M
OS	Android
Model	SM-A135M
Manufacturer	samsung
Version	13.0
Screen Size	1080x2408
S/N	R58T50Y29KA

✓ Passed
Total Time: 0.334 Seconds

Result Screenshot

Result Post Screenshot

Caso de Prueba 20: Cerrar Sesión en Aplicación

Implementación de código en Appium Studio que permite al usuario cerrar sesión en la aplicación de Futbolify.

```
//package <set your test package>;
import io.appium.java_client.remote.AndroidMobileCapabilityType;
import io.appium.java_client.android.AndroidDriver;
import io.appium.java_client.android.AndroidElement;
import io.appium.java_client.remote.MobileCapabilityType;
import org.openqa.selenium.remote.DesiredCapabilities;
import org.openqa.selenium.By;
import org.junit.jupiter.api.*;
import java.net.URL;
import java.net.MalformedURLException;
import java.util.logging.Level;

public class test20 {
    private String reportDirectory = "reports";
    private String reportFormat = "xml";
    private String testName = "test20";
    protected AndroidDriver<AndroidElement> driver = null;

    DesiredCapabilities dc = new DesiredCapabilities();

    @BeforeEach
    public void setUp() throws MalformedURLException {
        dc.setCapability("reportDirectory", reportDirectory);
        dc.setCapability("reportFormat", reportFormat);
        dc.setCapability("testName", testName);
        dc.setCapability(MobileCapabilityType.UID, "R58T50Y29KA");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_PACKAGE, "com.futbolify.app");
        dc.setCapability(AndroidMobileCapabilityType.APP_ACTIVITY, ".MainActivity");
        driver = new AndroidDriver<>(new URL("http://localhost:4723/wd/hub"), dc);
        driver.setLogLevel(Level.INFO);
    }

    @Test
    public void testtest20() {
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Mi perfil
Pestaña 4 de 4']")).click();
        driver.findElement(By.xpath("(//*[[@class='android.view.View'
and ./parent::*[@class='android.view.View' and ./parent::*
[[@class='android.view.View']]]/*[@class='android.view.View']][1]/*
[@class='android.widget.Button']][2]"))).click();
        driver.findElement(By.xpath("//*[@contentDescription='Cerrar sesión']")).click();
    }

    @AfterEach
    public void tearDown() {
        driver.quit();
    }
}
```

Ejecutamos el Caso de Prueba 20, que permite al usuario cerrar sesión en la aplicación de Futbolify, y obtenemos como resultado que la prueba se ejecuta con éxito.

```

Test: test20
# Command
1 FindElement By xpath=//*[@contentDescription='Mi perfilPestaña 4 de 4'] and Click
2 FindElement By xpath=((//*[@class='android.view.View' and ./parent::*[class='android.view.View' and ./parent::*[class='android.view.View']]][@class='android.view.View'])[
3 FindElement By xpath=//*[@contentDescription='Cerrar sesión'] and Click
4
Log Code
    
```

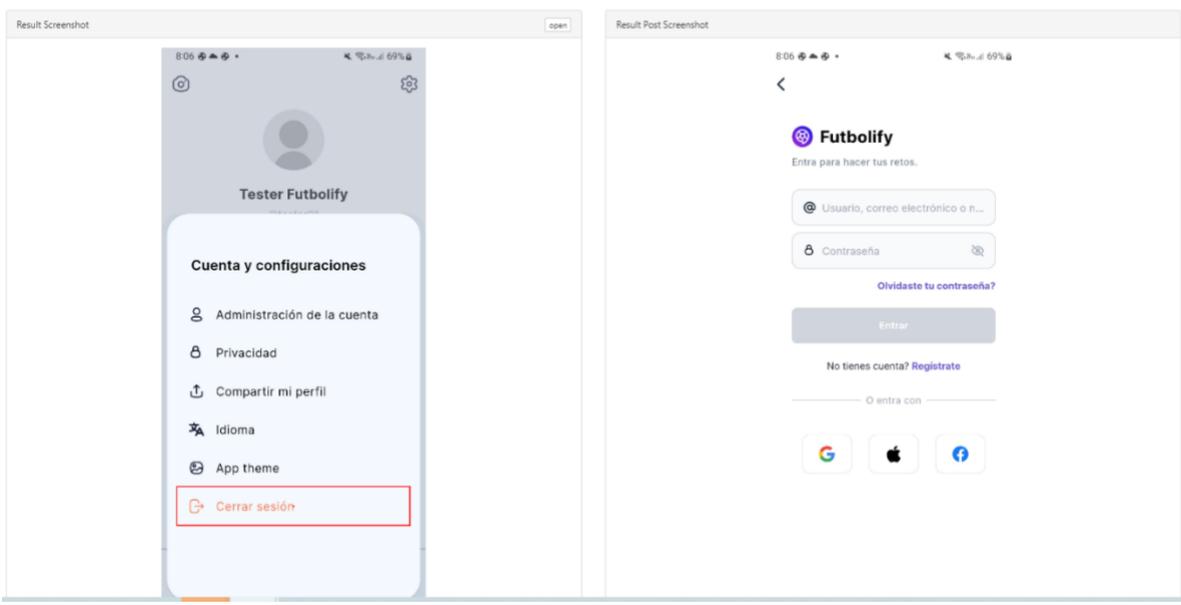
Test Execution Summary

✓ Passed

Execution Information	
Time Zone	Central Standard Time
Run Started	Tue, 21 Nov 2023 20:06:39
Total Time	00:00:04.363
Project Path	C:\Users\AMSM\workspace\appium-project
User	AMSM
Machine Name	LAPTOP-C05CJ3BD

Device Information (SM-A135M)	
Name	SM-A135M
OS	Android
Model	SM-A135M
Manufacturer	samsung
Version	13.0
Screen Size	1080x2408
S/N	R58T50Y29KA

✓ Passed
Total Time: 0.491 Seconds



Compleción de las pruebas

Cierre del proceso de pruebas

A continuación, se muestran las actividades que dan por cerrado el proceso de ejecución de las pruebas:

- El proceso de ejecución de las pruebas se da por finalizado.
- El ambiente de prueba se entrega o queda en pausa hasta la siguiente ejecución de pruebas.
- El reporte de los errores y fallos encontrados con su estado actual (abierto o cerrado), es entregado al equipo de desarrollo de Futbolify.
- Un análisis por parte del equipo de pruebas, mostrando aquello que se aprendió de las pruebas y los puntos que deben mejorarse para la próxima ejecución de estas.

Al terminar con el proceso de pruebas los errores que han quedado sin resolver, se espera sean solucionados en las siguientes actualizaciones de la aplicación, empezando con los errores de mayor prioridad y culminando con los errores menos críticos.

Datos generales de las pruebas

A continuación, se muestra un resumen de los resultados obtenidos de la ejecución de los diferentes tipos de prueba:

Tabla 28

Pruebas manuales

Elemento	Número de casos	% de cobertura
Casos de pruebas aprobados	80	87.91
Casos de prueba fallados	11	12.09
Total de casos de ejecutados	91	100

Tabla 29

Pruebas automatizadas

Elemento	Número de casos
Casos de pruebas aprobados	20
Casos de prueba fallados	0
Total de casos de prueba ejecutados	20

Criterios de finalización

Tabla 30

Criterios de terminación de pruebas

Criterios para finalización	Hecho	
	Si	No
Ejecución de todas las pruebas	X	
Nivel de cobertura definido cubierto	X	
Defectos alta prioridad cerrados	X	

Análisis de los resultados obtenidos

El proceso de ejecución de las pruebas con Appium como apoyo, permite obtener un ciclo de vida de desarrollo confiable, rápido, seguro y estable.

A continuación, se presenta una comparativa de las pruebas manuales y automatizadas tomando como consideración los siguientes puntos:

- Estrategia de las pruebas
- Tiempo de ejecución de las pruebas

Estrategia de pruebas

Inicialmente de la estrategia de pruebas se basaba únicamente en las pruebas manuales y todas sus estrategias giraban alrededor de ellas.

Actualmente la estrategia de pruebas toma en cuenta las pruebas automatizadas como un apoyo y complemento para las pruebas, mejorando la calidad de las estrategias implementadas para el proceso de pruebas y por consiguiente los resultados obtenidos a la hora de la ejecución de estas.

Tiempo de ejecución de las pruebas manuales vs automatizadas

En el transcurso de la ejecución de las pruebas manuales y automatizadas, se observó el tiempo promedio de la ejecución de caso de uso manual versus el tiempo promedio de ejecución de las pruebas automatizadas.

A continuación, se muestra una comparativa de los tiempos de ejecución de las pruebas manuales y automatizadas de algunos casos de prueba:

Tabla 31

Caso de prueba: HU-03-E-01-CP-01 - Iniciar sesión con usuario y contraseña validos	
Pruebas manuales	Pruebas automatizadas
Tiempo de ejecución: 1 – 2 minutos	Tiempo de ejecución: 5 – 15 segundos

Caso de prueba: HU-03-E-01-CP-02 - Iniciar sesión con correo y contraseña validos	
Pruebas manuales	Pruebas automatizadas
Tiempo de ejecución: 1 – 2 minutos	Tiempo de ejecución: 5 – 15 segundos

Caso de prueba: HU-13-E-01-CP-01 - Crear una publicación de usuario (grabar un video)	
Pruebas manuales	Pruebas automatizadas
Tiempo de ejecución: 2 – 5 minutos	Tiempo de ejecución: 30 – 60 segundos

Caso de prueba: HU-13-E-02-CP-01 - Crear una publicación de usuario (video de galería)	
Pruebas manuales	Pruebas automatizadas
Tiempo de ejecución: 2 – 3 minutos	Tiempo de ejecución: 20 – 30 segundos

Caso de prueba: HU-27-E-01-CP-01 - Modificar información de perfil (modificación exitosa)	
--	--

Pruebas manuales	Pruebas automatizadas
Tiempo de ejecución: 1– 2 minutos	Tiempo de ejecución: 10 – 20 segundos

Podemos observar que la automatización de algunas pruebas nos permite ahorrar tiempo y esfuerzo en la ejecución de las pruebas, podemos tomar también en cuenta que el tiempo de ejecución entre las pruebas tiende a variar según la complejidad de esta esta.

En general en la comparativa, se observa que la reducción promedio del tiempo de la ejecución de las pruebas al ser estas automatizadas es de alrededor del 30%.

Recomendaciones finales al equipo de desarrollo de Futbolify

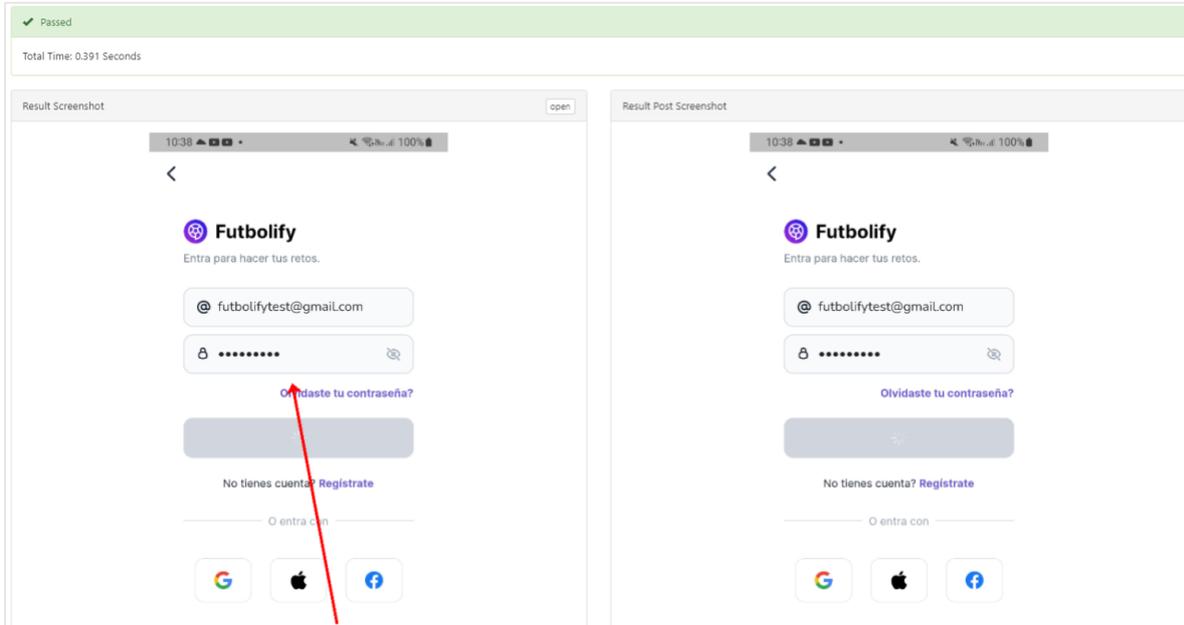
- Prestar mayor atención a la experiencia de usuario, la calidad de video, el almacenamiento y rendimiento a la hora del desarrollo de nuevas funcionalidades en Android, pues se observó que al ejecutar las pruebas manuales en la versión de iOS se presenta una mejor experiencia, rendimiento y estabilidad para el usuario.
- Ejecutar siempre actividades de monitoreo y control, paralelamente al desarrollo de nuevas funcionalidades para mejorar la calidad del producto y la experiencia de usuario.
- Considerar la continuidad de la utilización de pruebas automatizadas con la herramienta APPIUM como complemento y apoyo para las pruebas manuales.
- Considerando el tamaño y forma de la mayoría de teléfonos, se sugiere modificar todo el layout de “Creación de Cuenta” e “Inicio de Sesión” de una manera mas accesible al usuario, es decir, mover todos los campos mas abajo en la pantalla para que el usuario final tengas acceso a dichos campos con una sola mano, tal cual como esta hecho en la interfaz final de interacción (videos).
- Se deberian utilizar colores claros en fondos oscuros y viceversa. Algunas de las pantallas revisaras tenían un fondo oscuro con letra oscura, esto dificulta grandemente su lectura, entonces sería idóneo que todas las pantallas sean completamente legibles.

Situación de la aplicación móvil después de las pruebas

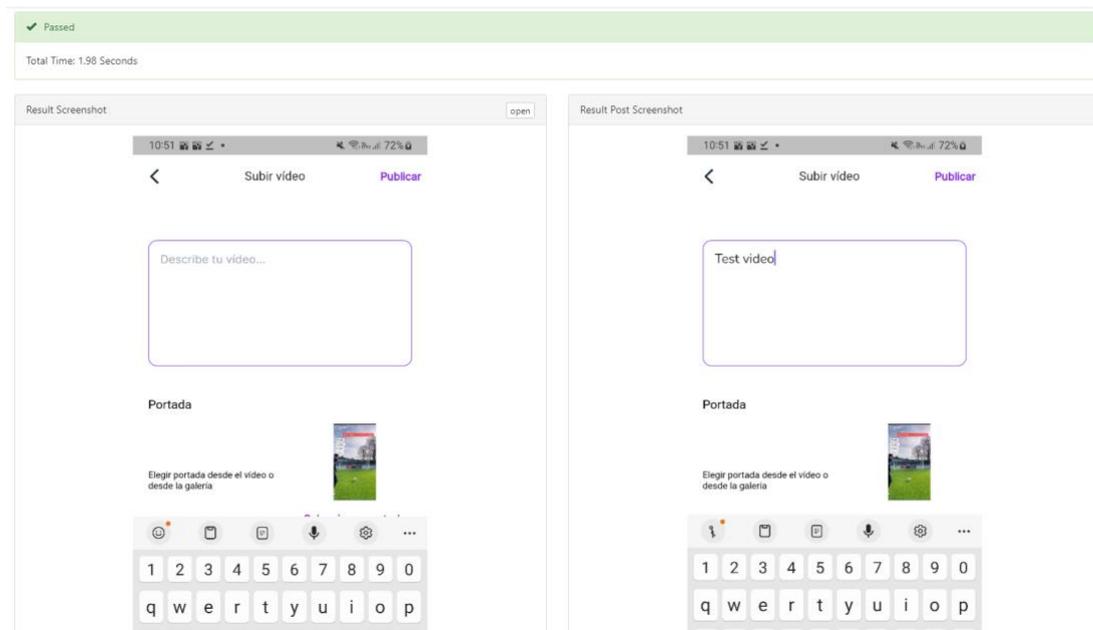
Situación actual de la aplicación móvil

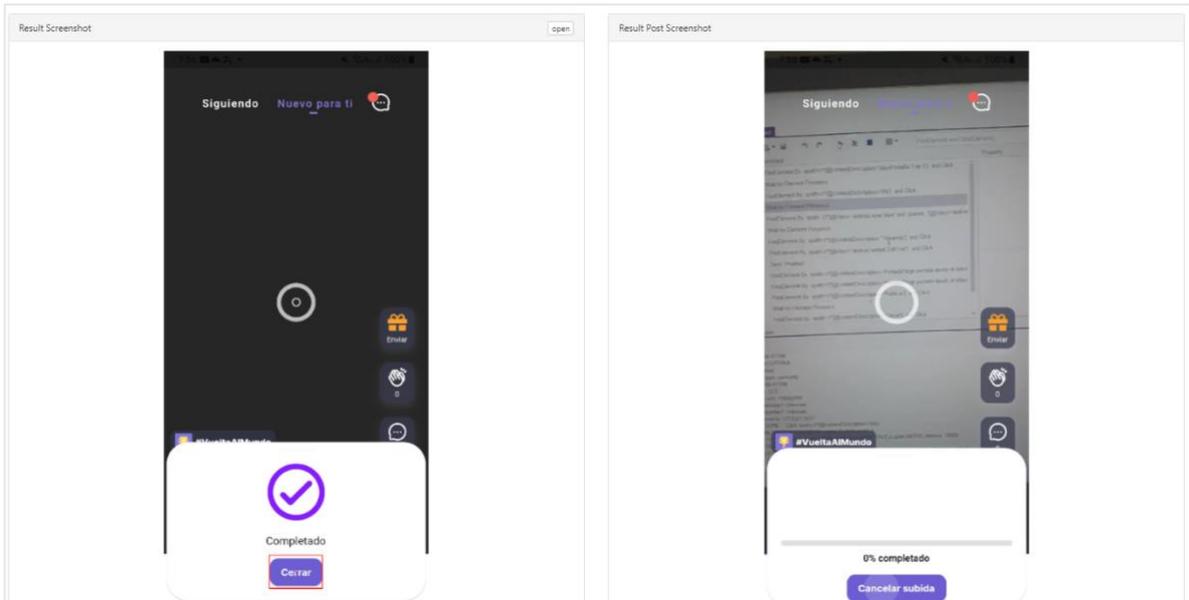
Luego de finalizado el proceso de pruebas de la aplicación móvil Futbolify, las principales funcionalidades que se evaluaron funcionan de manera correcta, tal como se puede observar a continuación:

Inicio de Sesión: La aplicación realizó con éxito el inicio de sesión utilizando credenciales válidas, al igual que no permitió el ingreso a la aplicación con datos de prueba no válidos.



Carga de videos: Se realizó la prueba de cargar un video desde la galería o la cámara del dispositivo móvil en un perfil registrado en la aplicación, realizando el procedimiento con éxito.

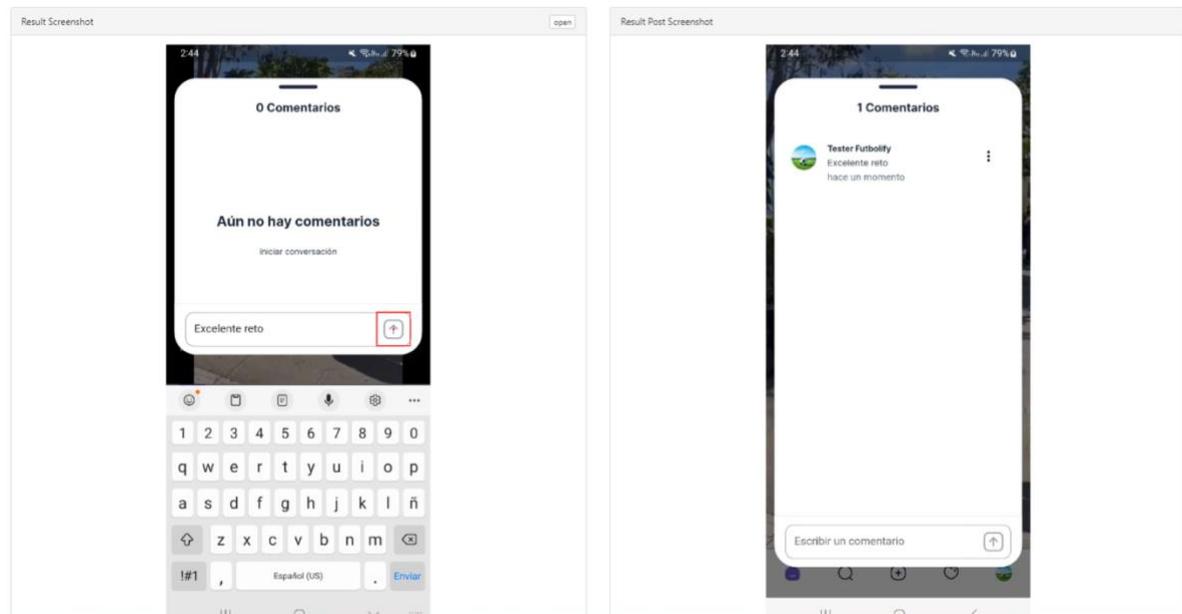




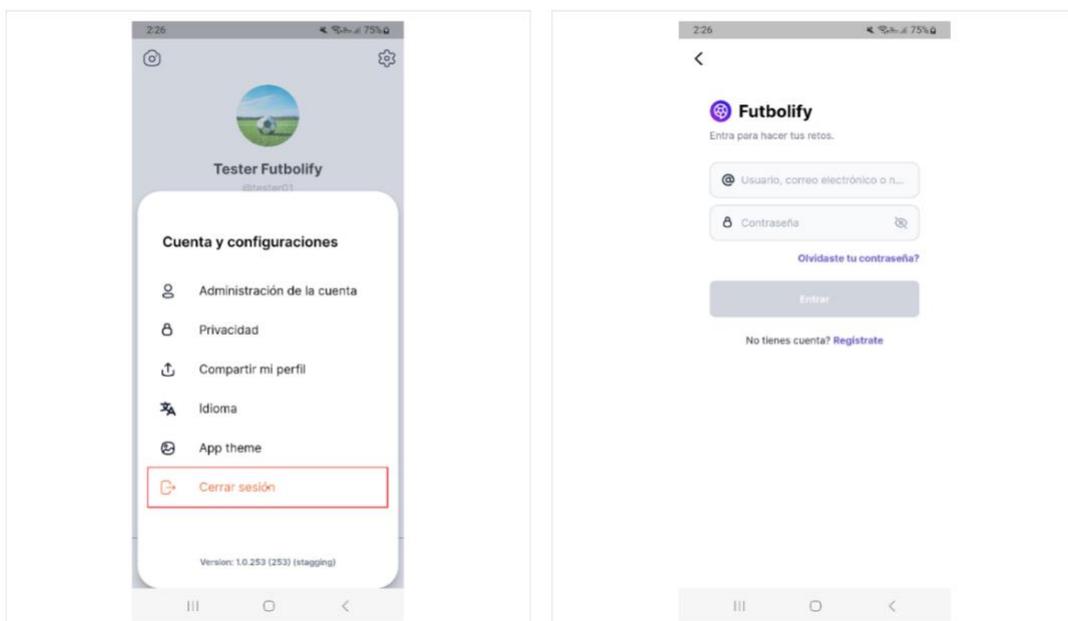
En este apartado, se hace la observación que, al finalizar con el proceso de pruebas, se notificó y se presentaron evidencias al equipo de desarrollo de la aplicación, que, al momento de realizar el proceso de carga de video, si el usuario decide cancelar la subida del video, la aplicación siempre presenta en pantalla la vista de carga de video, como si este aún se estuviese cargando al perfil de usuario. El video como tal no se sube a la aplicación, pero puede generar confusión al usuario.



Comentarios en videos: Esta funcionalidad funciona de forma correcta luego de haber notificado hallazgos al equipo de desarrollo. El principal error consistía en la No funcionalidad del botón de comentarios, pues al momento que el usuario pulsaba el icono de comentarios, este no realizaba ninguna función. Finalizado el proceso de pruebas, los comentarios funcionan con normalidad.



Cerrar sesión. La aplicación realiza correctamente el proceso de cerrar sesión, y no permite a usuarios no registrados acceder a las funcionalidades restringidas y que obligan a los usuarios a crear una cuenta en la aplicación.

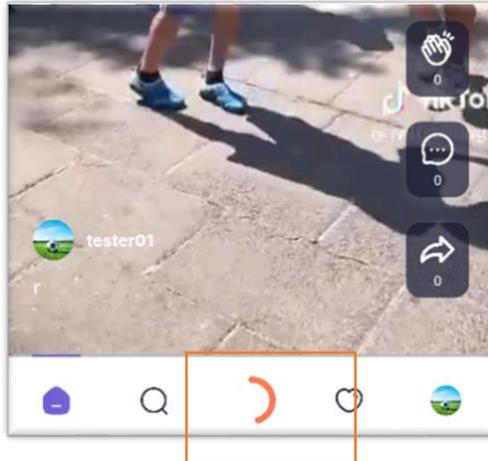


Hallazgos pendientes de depuración.

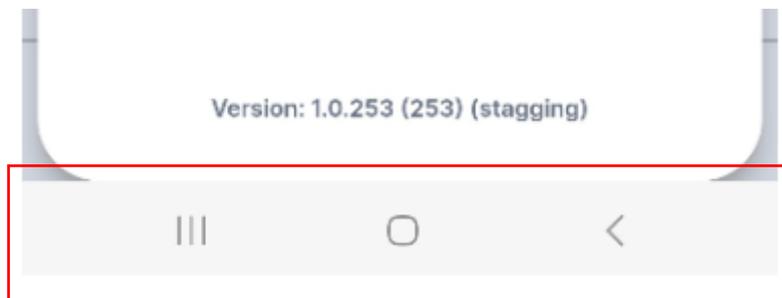
1. Se brindó reporte y evidencias al equipo de desarrollo de Futbolify, que la aplicación permite, al momento de registrar una nueva cuenta de usuario, ingresar caracteres especiales en los

campos de nombre de usuario, siendo este, en hallazgo que se debe corregir en la próxima actualización.

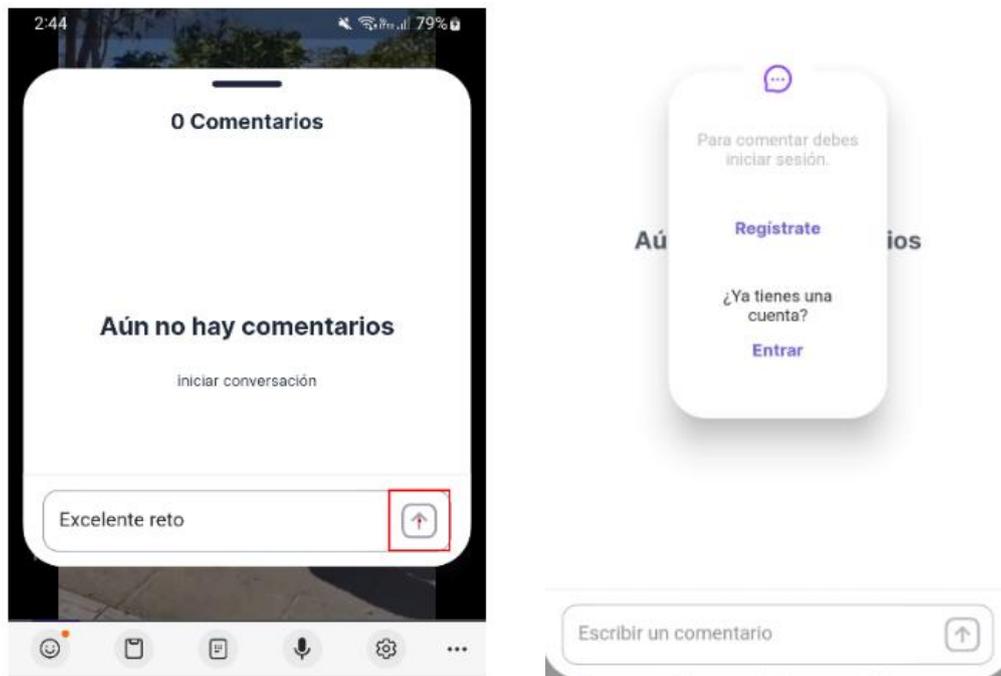
2. En la sección de carga de video, si el usuario decide cancelar la carga de un video, la aplicación siempre muestra la animación de carga de video, generando confusión al usuario si el video aún sigue siendo cargado. Se reportó esta incidencia al equipo de desarrollo de Futbolify para su depuración.



3. Los botones de navegación que por defecto se despliegan en los diferentes dispositivos móviles, no funcionan correctamente en la aplicación Futbolify, por lo que se reportó al equipo de desarrollo realicen la integración de este panel de navegación dado que este es propio de cada dispositivo móvil y debe como tal funcionar en cualquier aplicación.



4. Al momento que el usuario, aun si iniciar sesión en la aplicación, presiona el botón de comentarios, la aplicación despliega la funcionalidad de comentar, permitiendo al usuario ingresar texto, y aunque la aplicación no permite que el comentario se registre sin haber iniciado sesión, se hizo la observación al equipo de desarrollo que la aplicación no debe permitir al usuario, sin estar registrado, poder ingresar a la sección de comentarios, pues automáticamente al presionar el icono de comentarios, la aplicación debe devolver al usuario el requerimiento de iniciar sesión o registrarse para poder continuar.



Mejoras en la aplicación y errores solucionados

Mejoras en la aplicación

Hasta la versión 1.0.273 de la aplicación de Futbolify se han mejorado la interfaz gráfica y se agregaron funcionalidades referentes a la publicación de video retos, características de para administrar los videos y opciones para poder encontrar perfiles para seguir y videos con los cuales interactuar.

Los errores o fallas en la aplicación móvil han sido solucionados en su mayoría, y en la versión actual no se presentan cierres inesperados de la aplicación y la experiencia de usuario es más fluida y agradable.

Errores solucionados

A continuación, se muestran los errores solucionados:

Tabla 32

Errores solucionados

#	Descripción del error	Estado
1	Permitía crear Username con caracteres especiales y numéricos al crear cuenta con número de teléfono y correo electrónico	Corregido
2	Al agregar o eliminar una reacción en un video, la acción no se realizaba y no se mostraba el mensaje de error	Corregido
3	Se mostraba un mensaje de error al intentar guardar o cambiar algunos campos del perfil de usuario.	Corregido
4	Al dar clic en seguir en el perfil de usuario, se mostraba un mensaje de iniciar sesión	corregido
5	Al agregar o eliminar un seguidor, la acción no se realizaba y no se mostraba el mensaje de error	Corregido
6	Texto incorrecto en la pantalla de registrar usuario	corregido

Para corregir los errores identificados, se realizó la siguiente dinámica de trabajo:

1. Reporta los bug y errores al equipo de desarrollo de Futbolify.
2. Realizar un seguimiento del estado de cada uno de los errores en cada una de las diferentes actualizaciones.
3. Identificar que errores han sido solucionado y cambiar el estado de estos ha corregido o solucionado.
4. Iterar los pasos anteriores hasta dar por corregido o solucionados todos los errores identificados.

Otros errores sin solucionar y sus riesgos

A continuación, se muestran los errores sin solucionar y sus riesgos hasta la versión 1.0.273 de la aplicación:

Tabla 33

Otros errores sin solucionar y sus riesgos

#	Descripción	Riesgos
1	Al registrar un usuario con numero de telefónico y correo electrónico, permite crear nombre de usuario con caracteres especiales y numéricos.	Al no solucionarse esto, puede generarse riesgos de seguridad en el perfil del usuario y también permitiría crear usuario con nombres que pueden ser vulgares o de mal gusto para los otros usuarios en la aplicación.
2	Al grabar un video o seleccionar lo de la galería y avanzar la pantalla de edición de video o la pantalla que le sigue a esta, si presionamos botón físico de volver atrás para regresar a la pantalla anterior, se desplegara la barra de carga de video.	Este error puede generar confusiones entre los usuarios de la aplicación al pensar que su video se está subiendo, además puede generar una mala experiencia de usuario que puede generar que algunos usuarios desinstalen la aplicación

Todo error que se presente en la aplicación puede conllevar riesgos y vulnerabilidades para la aplicación, las pruebas han ayudado a reducir esos riesgos y disminuyen la posibilidad de que se presentes vulnerabilidades graves.

En conclusión, con la ejecución de las pruebas se logra reducir la presencia de errores y bug graves, y presentar una aplicación con una interfaz fluida y con menos errores de texto e iconos en las diferentes pantallas en las cuales se ejecutaron pruebas. Los errores aun presentes se depurarán en las versiones posteriores.

10. Conclusiones

Al terminar con la implementación de las pruebas en la aplicación móvil Futbolify, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

1. El plan de prueba es una herramienta primordial al momento de ejecutar el proceso de pruebas exploratorias y manuales a cualquier aplicación en desarrollo, al permitir orientar y distribuir de mejor manera el procedimiento a seguir y con el cual se pretenden alcanzar los resultados esperados durante la implementación de las pruebas, logrando con ello, obtener un mejor análisis y lectura de resultados al final de cada ejecución.
2. La implementación de un proceso de pruebas que acompañe a las diferentes etapas de desarrollo permite obtener una aplicación móvil de mejor calidad, que garantice una mejor experiencia de usuario, reduciendo la presencia de errores o fallos graves que afecten y pongan en riesgo la calidad del producto, logrando con ello que los objetivos del negocio se cumplan.
3. Las pruebas exploratorias permiten obtener una primera impresión sobre la calidad de la aplicación móvil, pues permite realizar pruebas desde el punto de vista del usuario final, evaluando así su funcionamiento y otras características como su usabilidad, su flujo de navegación y la interfaz de usuario, además de identificar y reportar por primera vez los errores encontrados.
4. Las pruebas manuales permiten ejecutar los casos de prueba y los flujos de acción de cada uno de estos, identificando de forma precisa los errores en la aplicación y las funciones donde se presentan, y permiten tener una idea sobre cuales funciones son fáciles de comprender y cuales no lo son para un usuario que usa la aplicación por primera vez, además permite tener una idea más precisa sobre los casos de prueba ideales para la automatización
5. Utilizando una herramienta de Automatización de pruebas, como lo es Appium, se reducen los tiempos de ejecución de las pruebas, en comparación a las pruebas ejecutadas de forma manual, también, facilitan la detección temprana de errores y defectos cuando éstas se ejecutan simultáneamente a las etapas de desarrollo de la aplicación. Para la aplicación Futbolify, los diferentes casos de prueba que fueron automatizados en Appium Studio, se han ejecutado durante la etapa de desarrollo de la aplicación, facilitando así al equipo de desarrollo, el corregir errores de forma temprana y mitigar riesgos que puede afectar su funcionalidad luego de su implementación en el ambiente de producción.
6. La herramienta de Automatización Appium, brinda informes precisos sobre los casos de éxito y fracaso en los diferentes test de prueba que se ejecutan a una aplicación, pues es amplia la cobertura que se alcanza durante su ejecución. Por tanto, facilita al equipo de desarrollo, tener un control detallado acerca de las modificaciones o actualizaciones aplicadas a la aplicación Futbolify, a partir de los resultados obtenidos de las pruebas.
7. La aplicación móvil Futbolify ha evolucionado gracias a las pruebas realizadas minuciosamente por nuestro equipo de QA, de manera que, a pesar de que sigue en desarrollo, ahora es una aplicación más robusta, confiable y estable.



Al seguir en desarrollo, aun tiene detalles a solventar, pero realmente el progreso de la aplicación a sido considerable despues de la intervención del equipo de QA.

11. Bibliografía

1. Sitio web de Futbolify

-Futbolify. Feed | Futbolify. Futbolify. mayo 2023. <https://www.futbolify.com/>

2. APK - Futbolify

-Futbolify - Apps on Google Play. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.futbolify.app>.

3. Sitio oficial de APPIUM

-Appium Documentation - Appium Documentation. (s. f.). <https://appium.io/docs/en/2.1/>

4. Técnica de Pomodoro

- Laura Scroggs, La técnica Pomodoro. Vence la procrastinación y mejora tu concentración un pomodoro a la vez, disponible en: <https://todoist.com/es/productivity-methods/pomodoro-technique>

5. Sitio Web de ISTQB

-Welcome to ISTQB®. (s. f.). ISTQB not-for-profit association. <https://www.istqb.org/>

6. Sitio Web ISO 25010

-ISO 25000 PORTAL. (s. f.-b). <https://iso25000.com/>

7. Técnica de planning poker

-Laoyan, S. (2022, 19 diciembre). Planning Póker: La estrategia integral para la estimación ágil [2022]

• Asana. Asana. <https://asana.com/es/resources/planning-poker>

12. Glosario de términos

1. **Plan de pruebas:** es un producto formal que define los objetivos de la prueba de un sistema, establece y coordina una estrategia de trabajo, y provee del marco adecuado para elaborar una planificación paso a paso de las actividades de prueba.
2. **Caso de prueba:** es el conjunto de valores de entrada, precondiciones de ejecución, resultados esperados y postcondiciones de ejecución, desarrollado con un objetivo en particular o condición de prueba, tales como probar un determinado camino de ejecución o para verificar el cumplimiento de un requisito determinado.
3. **Pruebas exploratorias:** El testing exploratorio o pruebas exploratorias es un estilo o enfoque para la realización de pruebas de software. Su principal característica es que el aprendizaje, el diseño y la ejecución de las pruebas se realizan de forma simultánea.
4. **Pruebas manuales:** son un tipo de prueba de software donde los analistas de certificación ejecutan manualmente los casos de prueba definidos sin usar ninguna herramienta o script de automatización.
5. **Pruebas automatizadas:** consisten en la aplicación de herramientas de software para automatizar el proceso manual de revisión y validación de un producto de software que lleva a cabo una persona.
6. **Error:** acción humana que produce un resultado incorrecto.
7. **Defecto:** es la manifestación de un error en el código.
8. **Falla:** es la revelación del defecto al utilizar el sistema
9. **ISTQB:** El Comité Internacional de Certificaciones de Pruebas de Software es una organización internacional sin fines de lucro, creada en noviembre de 2002, en Edimburgo, y registrada legalmente en Bélgica, basada en el trabajo voluntario de cientos de expertos en pruebas de software a nivel mundial.
10. **Selenium:** es un entorno de pruebas de software para aplicaciones basadas en la web. Selenium provee una herramienta de grabar/reproducir para crear pruebas sin usar un lenguaje de scripting para pruebas.
11. **Appium:** es una herramienta de automatización de código abierto para ejecutar scripts y probar aplicaciones nativas, aplicaciones web y aplicaciones híbridas sobre Android o iOS utilizando un web driver.

13. Anexos

A-Manual de instalación y configuración de las herramientas para las pruebas automatizadas

Instalación y Configuración de APPIUM

Appium es una herramienta o Software de código abierto diseñado para facilitar la automatización de la interfaz de usuario de muchas plataformas de aplicaciones, incluidas dispositivos móviles (iOS, Android, Tizen), navegadores (Chrome, Firefox, Safari), computadoras de escritorio (macOS, Windows) y TV. (Roku, tvOS, Android TV, Samsung) y más, según información del sitio web oficial de Appium <https://appium.io/docs/en/2.1/>.

Al ser de código abierto, Appium en la actualizad, cuenta con múltiples plataformas que permiten a los desarrolladores y probadores de aplicaciones, una amplia gama de formas posible de ejecutar pruebas automatizadas.

A continuación, se detalla de forma específica, la instalación y configuración del Servidor de Appium y la plataforma Appium Studio, herramientas utilizadas para realizar el proceso de pruebas automatizadas a la aplicación de Futbolify.

Instalación de Appium Server GUI y Appium Studio.

Los requisitos básicos para instalar y ejecutar correctamente el servidor de Appium son los siguientes:

- Sistema Operativo macOS, Linux o Windows.
- Nod.js, en versión actualizada y estable.
- NPM versión 8 o superior, (NPM generalmente viene incluido con Node.js, pero se puede actualizar de forma independiente)

La instalación de Nod.js, puede realizarse de forma rápida desde el sitio web oficial <https://nodejs.org/en/download/current>, en el que se detalla la versión más reciente para cada tipo de Sistema operativo y su arquitectura. Para este caso, se utiliza el instalador para Sistema Operativo Windows con extensión .msi, arquitectura de 64 bits.

The screenshot shows the Node.js Downloads page. It features a navigation bar with links for ABOUT, LEARN, DOWNLOAD, DOCS, GET INVOLVED, CERTIFICATION, and NEWS. The main content is titled 'Downloads' and indicates the latest current version is 21.1.0 (including npm 10.2.0). Below this, there are two main sections: 'LTS Recommended For Most Users' and 'Current Latest Features'. Under 'LTS', there are links for 'Windows Installer' (node-v21.1.0-x64.msi) and 'macOS Installer' (node-v21.1.0.pkg). Under 'Current', there is a link for 'Source Code' (node-v21.1.0.tar.gz). At the bottom, there is a table summarizing the available download options.

Windows Installer (.msi)	32-bit	64-bit	ARM64
Windows Binary (.zip)	32-bit	64-bit	ARM64
macOS Installer (.pkg)	64-bit / ARM64		
macOS Binary (.tar.gz)	64-bit		ARM64
Linux Binaries (x64)	64-bit		
Linux Binaries (ARM)	ARMv7		ARMv8
Source Code	node-v21.1.0.tar.gz		

Luego de instalar Nod.js, abrir la ventana de comandos de Nod.js, y para validar que se ha instalado correctamente, puede ejecutarse el comando: `node --version`



```

C:\Users\AMSM>node --version
v20.9.0
    
```

De igual forma, puede verificarse que NPM se instaló correctamente al momento de instalar el paquete de Node.js, utilizando el comando: `npm --version`, en la ventana de comandos de Nod.js:



```

C:\Users\AMSM>npm --version
10.1.0
    
```

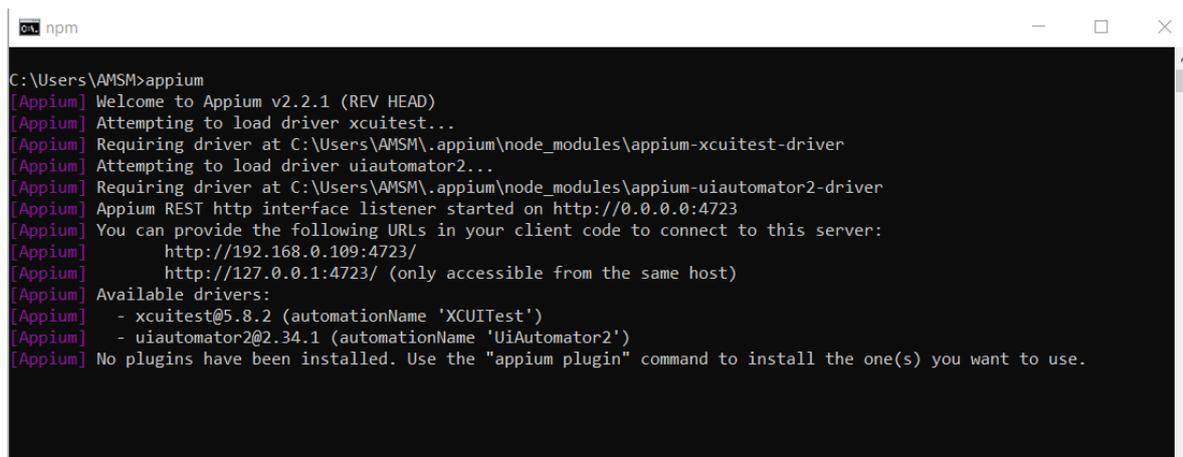
Instalación de Appium Server.

Luego de instalado Nod.js y NPM, se procede a la instalación del servidor de Appium. Para ello, desde la ventana de comandos de Node.js y ejecutar la siguiente instrucción:

```
npm i --location=global appium
```

Para

verificar que la instalación del servidor de Appium se realizó correctamente, ejecutamos el comando `appium`, y el servidor de Appium comenzará automáticamente a ejecutarse:



```

C:\Users\AMSM>appium
[Appium] Welcome to Appium v2.2.1 (REV HEAD)
[Appium] Attempting to load driver xcuitest...
[Appium] Requiring driver at C:\Users\AMSM\.appium\node_modules\appium-xcuitest-driver
[Appium] Attempting to load driver uiautomator2...
[Appium] Requiring driver at C:\Users\AMSM\.appium\node_modules\appium-uiautomator2-driver
[Appium] Appium REST http interface listener started on http://0.0.0.0:4723
[Appium] You can provide the following URLs in your client code to connect to this server:
[Appium]   http://192.168.0.109:4723/
[Appium]   http://127.0.0.1:4723/ (only accessible from the same host)
[Appium] Available drivers:
[Appium]   - xcuitest@5.8.2 (automationName 'XCUIest')
[Appium]   - uiautomator2@2.34.1 (automationName 'UiAutomator2')
[Appium] No plugins have been installed. Use the "appium plugin" command to install the one(s) you want to use.
    
```

Para detener el servidor de Appium, únicamente realizar la combinación de tecla `ctrl+c` dentro de la ventana de comandos.

Agregar variables de entorno al sistema.

En primer lugar, debe realizarse la descarga e instalación de jdk de Java y el sdk de Android desde los sitios oficiales.

Para agregar las variables de entorno de JAVA y de ANDROID necesarias para lograr una conexión exitosa entre el servidor de Appium y cualquier dispositivo Android móvil, debemos ubicar en el directorio raíz de JAVA y de Android lo siguiente:

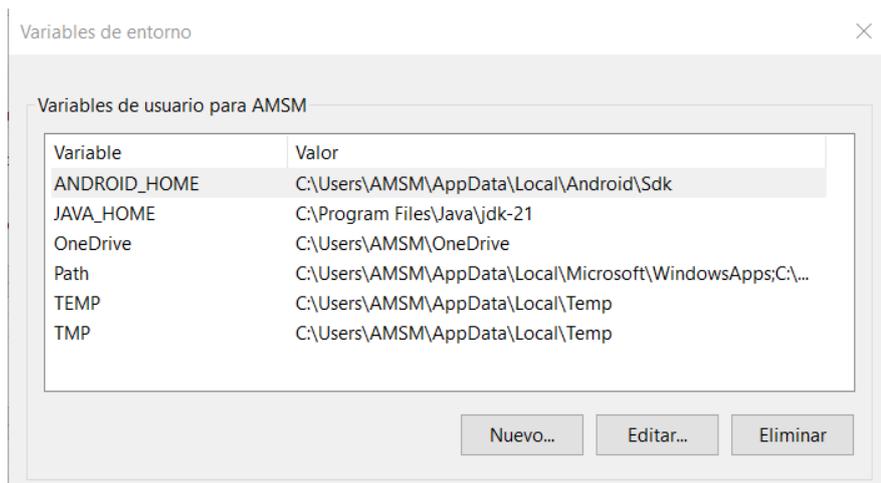
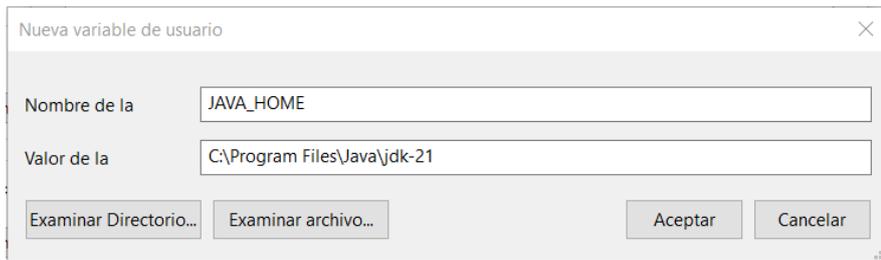
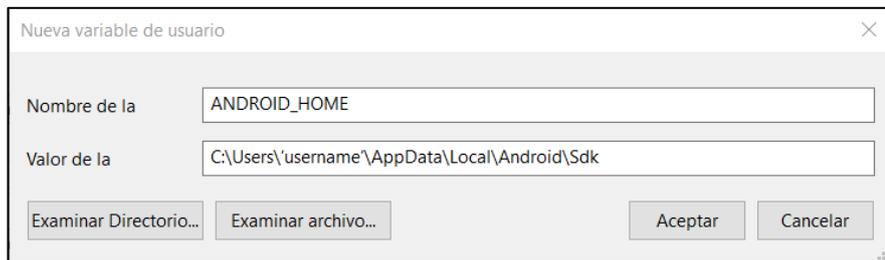
Variable de Entorno ANDROID_HOME :

C:\Users\'username'\AppData\Local\Android\Sdk

Variable de Entorno JAVA_HOME :

C:\Program Files\Java\jdk-21

Luego de identificar los directorios donde se alojan los archivos anteriores, agregamos la ruta correspondiente a cada una de las nuevas variables de entorno de la siguiente manera:



Instalación y configuración de Appium Inspector

Appium Inspector es una aplicación complementaria de Appium, que permite, de forma rápida, inspeccionar una aplicación que se está mostrando, ya sea desde un emulador o simulador Android o iOS o directamente desde un dispositivo móvil conectado al ordenador.

Para descargar e instalar Appium Inspector, abrimos directamente el repositorio de GitHub donde se alojan las diferentes versiones y plataformas con las que cuenta actualmente Appium Inspector: <https://github.com/appium/appium-inspector/releases>, descargamos la versión, en este caso, para Sistema Operativo de Windows y se procede a su instalación.

▼ Assets 12

 Appium-Inspector-2023.11.1-universal-mac.zip	181 MB	2 hours ago
 Appium-Inspector-linux-2023.11.1.ApplImage	119 MB	2 hours ago
 Appium-Inspector-mac-2023.11.1.dmg	189 MB	2 hours ago
 Appium-Inspector-mac-2023.11.1.dmg.blockmap	202 KB	2 hours ago
 Appium-Inspector-windows-2023.11.1.exe	167 MB	2 hours ago
 Appium-Inspector-windows-2023.11.1.exe.blockmap	177 KB	2 hours ago
 Appium-Inspector-windows-2023.11.1.zip	117 MB	2 hours ago
 Appium.Inspector-2023.11.1-universal-mac.zip.blockmap	193 KB	2 hours ago
 latest-linux.yml	408 Bytes	2 hours ago
 latest-mac.yml	554 Bytes	2 hours ago
 Source code (zip)		2 hours ago
 Source code (tar.gz)		2 hours ago

Una vez descargado, instalamos Appium Inspector manteniendo la configuración por defecto.

Para lograr que la computadora reconozca el ID del teléfono Android al cual se le aplicaran las pruebas de automatización, es necesario descargar el Paquete de Herramientas SDK disponibles desde el sitio oficial de Android Studio.

Solo herramientas de línea de comandos

Plataforma	Paquete de herramientas del SDK	Tamaño	Suma de comprobación SHA-256
Windows	commandlinetools-win-10406996_latest.zip	148.8 MB	9b782a54d246ba5d207110fddd1a35a91087a8aaf4057e9df697b1cbc0ef60fc
Mac	commandlinetools-mac-10406996_latest.zip	148.8 MB	6821609e885d4b68f4066751949a9211f4196ab36df9d63f7a5f9037ca64e2d6
Linux	commandlinetools-linux-10406996_latest.zip	148.8 MB	8919e8752979db73d8321e9babe2caedcc393750817c1a5f56c128ec442fb540

Descargamos el paquete para Windows y descomprimos su contenido en una nueva carpeta que crearemos en nuestro directorio raíz del disco local, denominada Android.

```
C:\Android
```

Luego desde la ventana de comandos, buscamos el directorio:

```
C:\Android\cmdline-tools
```

Y ejecutamos el siguiente comando:

```
sdksmanager "platform-tools" "platforms;android-30"
```

Se agregarán al directorio Android nuevos archivos que servirán para lograr una conexión exitosa con cualquier dispositivo Android.

Desde una nueva ventana de comandos, cambiamos el directorio:

```
C:\Android\platform-tools
```

Y ejecutamos el comando `adb devices` de la siguiente forma:

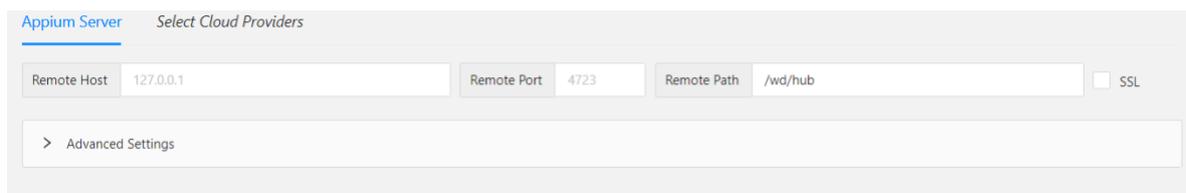
```
C:\Android\platform-tools>adb devices
List of devices attached
R58T50Y29KA    device
```

Como se observa, el ordenador ha identificado correctamente el dispositivo conectado, mostrando un ID físico del dispositivo, el cual servirá para completar la configuración en Appium inspector. Cabe mencionar que, si el dispositivo conectado es a través del puerto USB, éste deberá contar con la depuración USB activa. Para ello, se debe consultar en la web como habilitarlo desde la configuración del celular según cada fabricante.

En una nueva ventana de comandos ejecutamos nuestro Servidor de Appium con la siguiente instrucción:

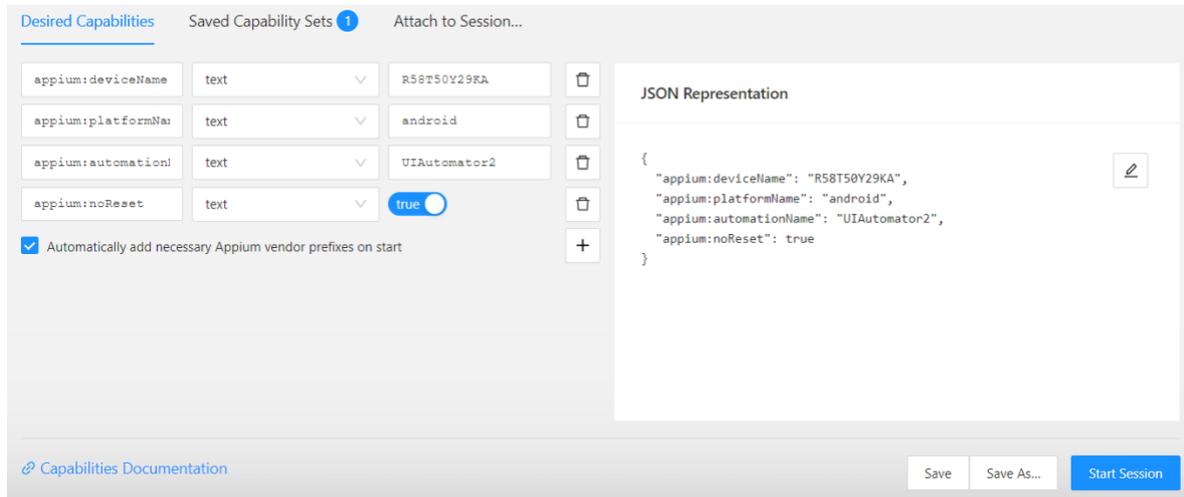
```
appium --base-path /wd/hub
```

Luego abrimos Appium Inspector y completamos los primeros campos con la siguiente información:

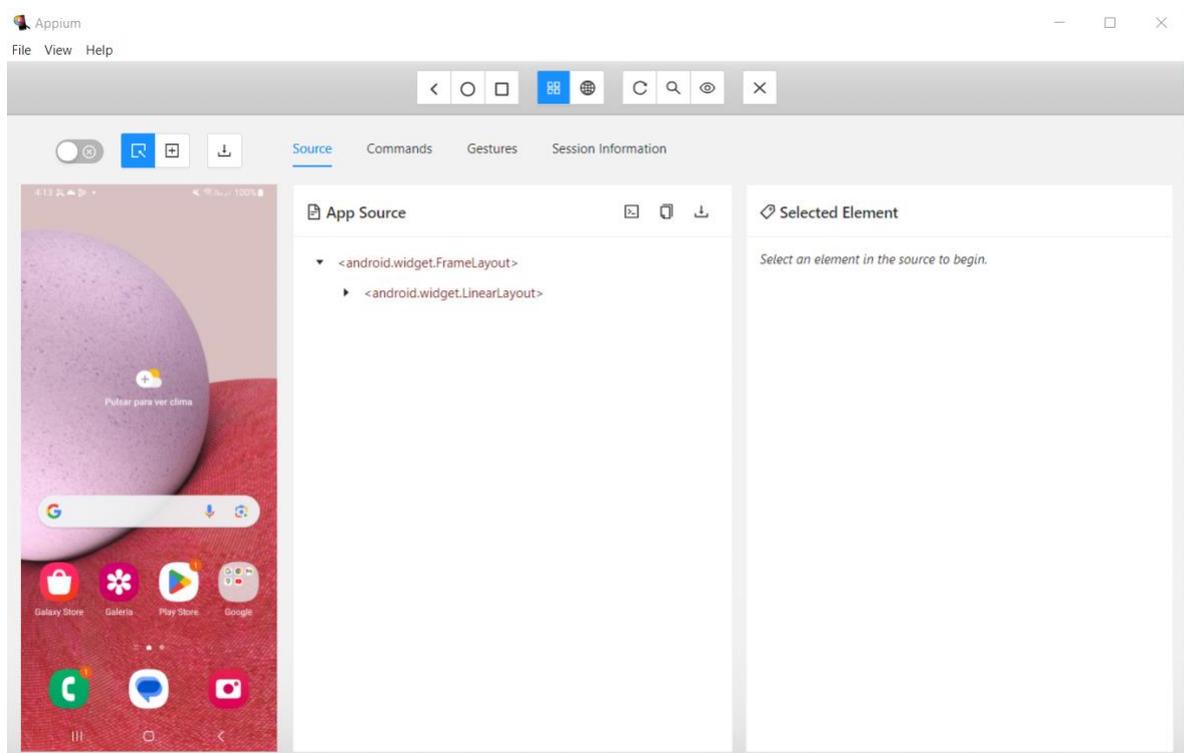


Abrimos Appium Inspector y completamos los siguientes campos de la siguiente forma, agregando el valor de ID de nuestro dispositivo conectado e identificado anteriormente:

```
"appium:deviceName": "R58T50Y29KA",
"appium:platformName": "android",
"appium:automationName": "UIAutomator2",
"appium:noReset": true
```



Con el servidor de Appium en ejecución, damos clic en el botón *Start Session* y cómo podremos observar automáticamente Appium Inspector reconoce el dispositivo conectado y comienza su simulación.

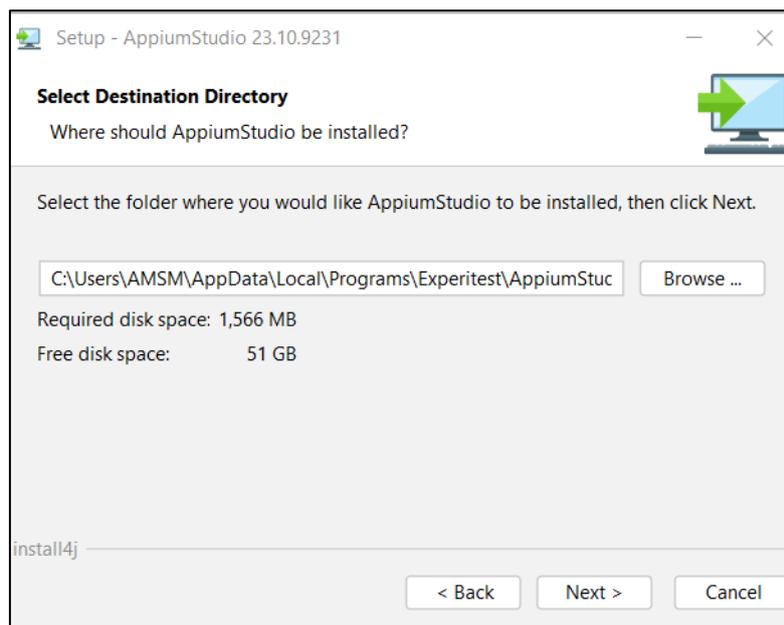


Instalación de Appium Studio

Appium Studio es una herramienta de uso libre desarrollada por *Digital.ai*, la cual permite una amplia cobertura de pruebas en máquinas Windows, con informes visuales que ayudan a aumentar la efectividad de las pruebas y acortar los periodos de tiempo en pruebas de automatización.

Para descargar el paquete de Appium Studio, debe ingresarse al sitio <https://digital.ai/products/continuous-testing/appium-studio/free-trial/> y completar los campos del formulario. De esta forma se descargará el instalador de prueba gratuita de Appium Studio.

Luego de descargar el instalador de Appium Studio, se ejecuta la instalación manteniendo los parámetros por defecto.

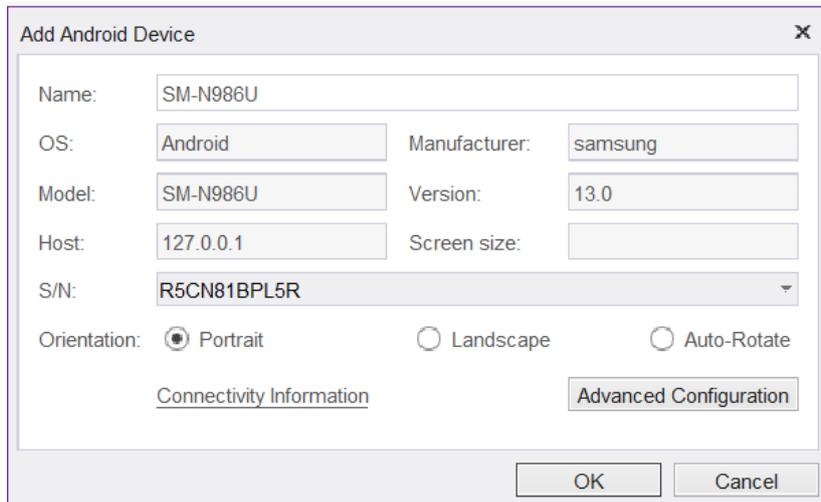
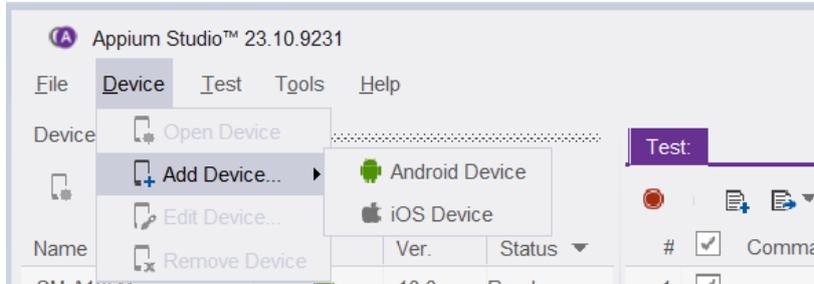


Finalmente, abrimos el programa de Appium Studio para continuar con su configuración.

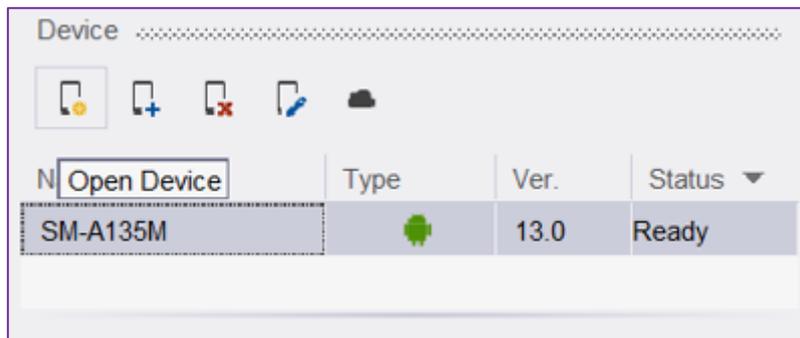


Configuración de Appium Studio.

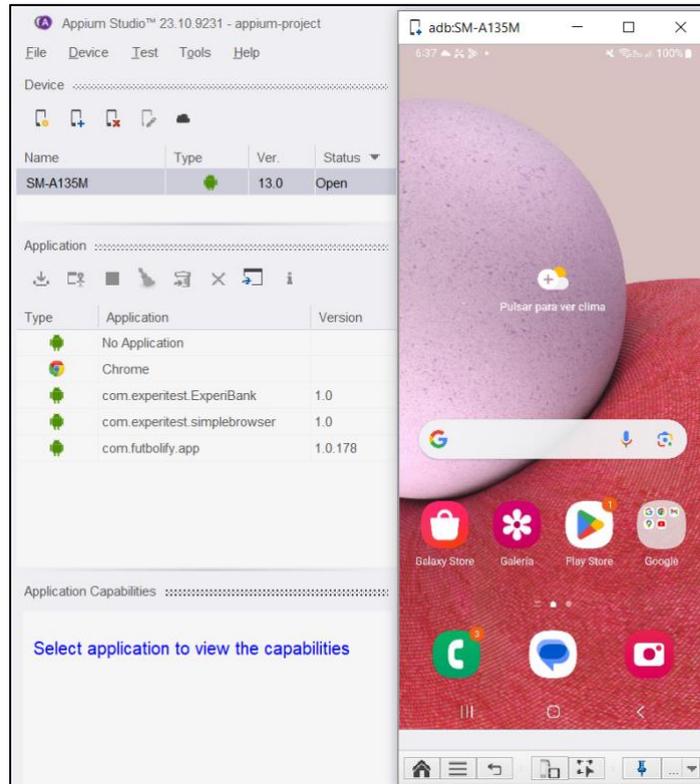
Primero, agregamos un nuevo dispositivo a Appium Studio, en este caso, un nuevo dispositivo Android, verificamos la información y damos clic en OK.



Podremos observar, que automáticamente el dispositivo Android es reconocido por Appium Studio, mostrando datos como el nombre del Dispositivo, Tipo de Sistema Operativo, versión y en Status podremos observar si el dispositivo en ese momento se encuentra Listo para las pruebas o no:

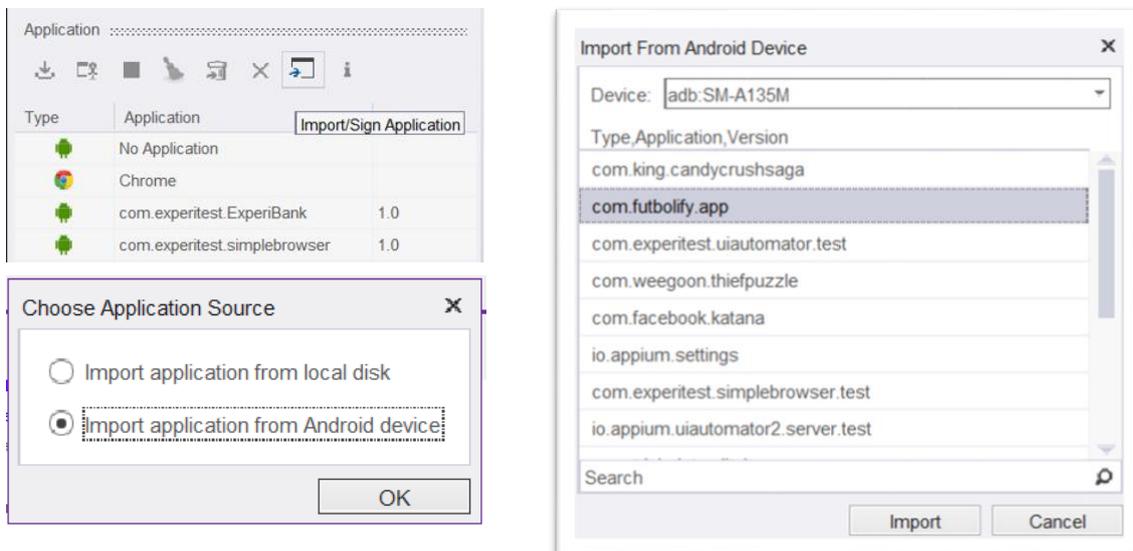


Luego, damos clic en “Open Device” y automáticamente, se abrirá una segunda ventana con la emulación en tiempo real de nuestro dispositivo Android conectado:

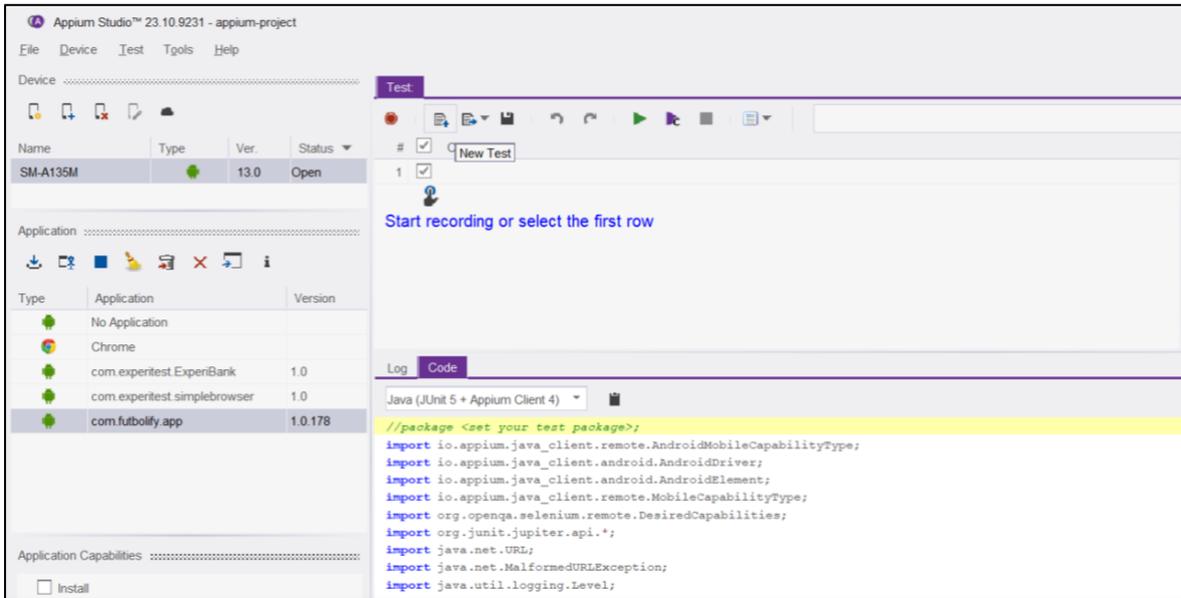


Procedemos a cargar en Appium Studio, la aplicación de nuestro dispositivo Android a la cual se le aplicará el proceso de automatización de pruebas, en este caso la aplicación de *Futbolify*. Para ello damos clic en la opción *Import /Sign Application*.

Al finalizar este paso, podremos observar que, en la barra de aplicaciones vinculadas a nuestro dispositivo conectado, aparece *Futbolify* lista para iniciar con el proceso de pruebas.



Finalmente, seleccionamos la aplicación de Futbolify, nos dirigimos al área de Test de Appium Studio, agregamos un nuevo test y podremos iniciar con el proceso de automatización de las pruebas.



B- Carpeta de capturas de pruebas manuales

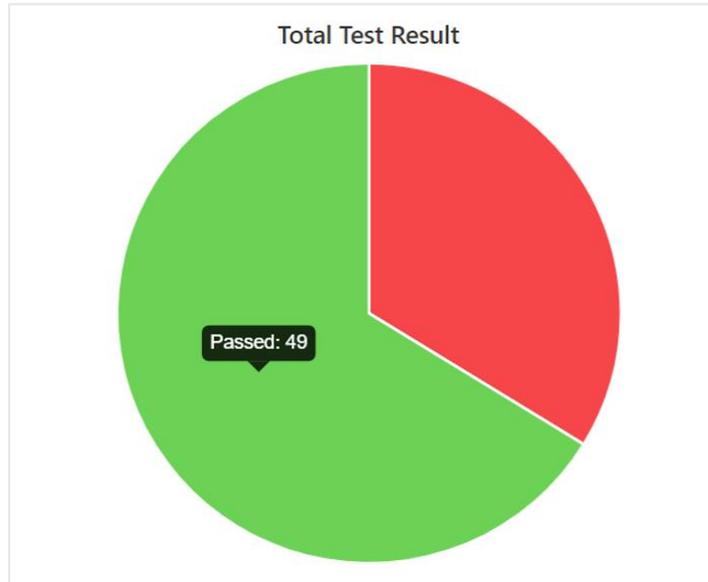
A continuación, se encuentra el enlace a la carpeta de Google Drive, que contiene las capturas de pantalla y video de las pruebas manuales realizadas en la aplicación móvil de Futbolify:

- https://drive.google.com/drive/folders/10Tq-qUuBTye4kVku4BSQL-l0nqZu1aEF?usp=drive_link

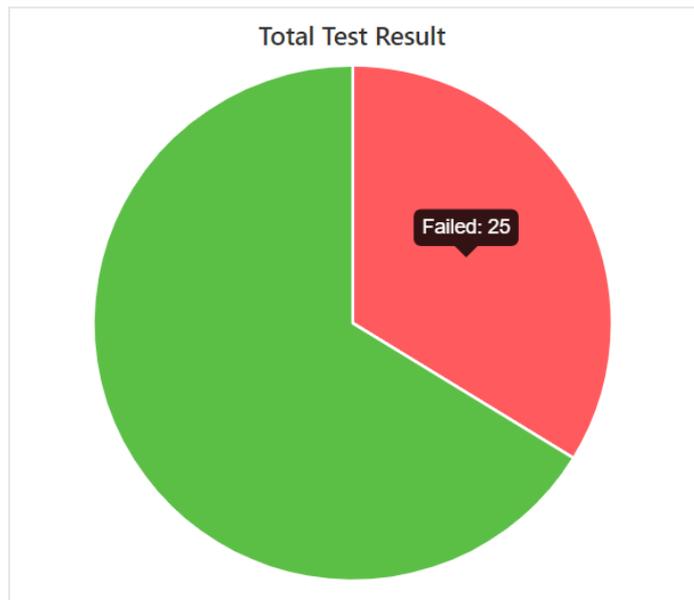
C-Reporte de ejecuciones de Appium Studio

Estadísticas de ejecución de pruebas automatizadas aplicadas a funcionalidades específicas de la aplicación Futbolify, donde se observa el consolidado de casos de éxito y de fracaso. Reporte generado desde Appium Studio.

Casos de éxito: total 49 ejecuciones.



Casos de éxito: total 25 ejecuciones.





13	Untitled	Passed	Thu, 16 Nov 2023 15:44:19	3.044 Seconds		
14	Untitled	Passed	Thu, 16 Nov 2023 15:13:52	10.097 Seconds		
15	Untitled	Passed	Thu, 16 Nov 2023 15:11:33	8.950 Seconds		
16	Untitled	Failed	Thu, 16 Nov 2023 15:07:04	3.173 Seconds	2: Set application title to: adb:SM-A135M	Failed to set device to: adb:SM-A135M. The dev...
17	cargaVideo2	Passed	Thu, 16 Nov 2023 14:35:39	76.743 Seconds		
18	cargaVideo2	Passed	Thu, 16 Nov 2023 14:34:45	18.804 Seconds		
19	cargaVideo2	Failed	Thu, 16 Nov 2023 14:34:24	3.775 Seconds	2: Set application title to: adb:SM-A135M	Failed to set device to: adb:SM-A135M. The dev...
20	loginPhone	Failed	Tue, 14 Nov 2023 14:33:27	14.192 Seconds	12: Drag from: X1: 517, Y1: 910, to X2: 296, Y2: 124	Unknown error message
21	loginPhone	Passed	Tue, 14 Nov 2023 14:32:34	16.83 Seconds		
22	loginUser	Passed	Mon, 13 Nov 2023 22:49:51	14.4 Seconds		
23	loginUser	Failed	Mon, 13 Nov 2023 22:48:37	27.766 Seconds	4: Click 'xpath=//*[@contentDescription="plus Pestaña 3 de 5"] in zone NATIVE, index 0, click count: 1	Element was not identified: 'xpath=//*[@content...
24	loginEmail	Passed	Mon, 13 Nov 2023 22:37:57	16.531 Seconds		
25	loginEmail	Passed	Mon, 13 Nov 2023 22:05:54	18.971 Seconds		
26	cargaVideo1	Passed	Mon, 13 Nov 2023 19:55:49	38.05 Seconds		
27	cargaVideo1	Failed	Mon, 13 Nov 2023 19:48:03	84.849 Seconds	8: Click 'xpath=//*[@contentDescription="2%"] in zone NATIVE, index 0, click count: 1	Element was not identified: 'xpath=//*[@content...
28	cargaVideo1	Failed	Mon, 13 Nov 2023 19:44:43	97.385 Seconds	8: Click 'xpath=//*[@contentDescription="2%"] in zone NATIVE, index 0, click count: 1	Element was not identified: 'xpath=//*[@content...
29	cargaVideo1	Failed	Mon, 13 Nov 2023 19:42:04	29.000 Seconds	6: Click 'xpath=//*[@contentDescription="2%"] in zone NATIVE, index 0, click count: 1	Element was not identified: 'xpath=//*[@content...
30	Untitled	Passed	Mon, 13 Nov 2023 19:40:58	18.076 Seconds		
31	Untitled	Failed	Mon, 13 Nov 2023 19:38:25	57.085 Seconds	8: Click 'xpath=//*[@contentDescription="2%"] in zone NATIVE, index 0, click count: 1	Element was not identified: 'xpath=//*[@content...
32	Untitled	Passed	Mon, 13 Nov 2023 14:00:49	5.571 Seconds		
33	Untitled	Passed	Mon, 13 Nov 2023 13:59:36	6.565 Seconds		
34	Untitled	Passed	Mon, 13 Nov 2023 13:57:46	1.793 Seconds		
35	loginUser	Passed	Mon, 13 Nov 2023 13:55:07	16.739 Seconds		
36	loginUser	Passed	Mon, 13 Nov 2023 13:53:39	20.357 Seconds		
37	loginUser	Failed	Mon, 13 Nov 2023 13:52:23	3.743 Seconds	2: Set application title to: adb:SM-A135M	Failed to set device to: adb:SM-A135M. The dev...
38	login1	Passed	Mon, 13 Nov 2023 13:39:32	17.955 Seconds		
39	login1	Passed	Mon, 13 Nov 2023 13:37:07	19.819 Seconds		
40	login1	Failed	Mon, 13 Nov 2023 13:35:50	25.525 Seconds	4: Click 'xpath=//*[@contentDescription="plus Pestaña 3 de 5"] in zone NATIVE, index 0, click count: 1	Element was not identified: 'xpath=//*[@content...
41	login1	Passed	Thu, 9 Nov 2023 21:09:57	17.084 Seconds		
42	login1	Passed	Thu, 9 Nov 2023 21:08:47	15.387 Seconds		
43	Untitled	Passed	Thu, 9 Nov 2023 21:03:36	13.28 Seconds		
44	Untitled	Passed	Thu, 9 Nov 2023 21:03:16	11.376 Seconds		
45	Untitled	Failed	Thu, 9 Nov 2023 20:56:03	Seconds		@text=...
46	Untitled	Failed	Thu, 9 Nov 2023 20:50:30	31.233 Seconds	7: Click 'xpath=//*[@text="miguelumana17@gmail.com"] in zone NATIVE, index 0, click count: 1	Element was not identified: 'xpath=//*[@text=...
47	Untitled	Passed	Thu, 9 Nov 2023 20:46:26	46.515 Seconds		
48	Untitled	Passed	Thu, 9 Nov 2023 20:43:09	47.08 Seconds		
49	Untitled	Passed	Thu, 9 Nov 2023 20:42:47	8.979 Seconds		
50	Untitled	Failed	Thu, 9 Nov 2023 20:40:26	20.624 Seconds	20: Click 'xpath=//*[@text="2"] in zone NATIVE, index 0, click count: 1	Unknown error message
51	Untitled	Failed	Thu, 9 Nov 2023 20:31:48	31.163 Seconds	13: Click 'xpath=//*[@contentDescription="1"] in zone NATIVE, index 0, click count: 1	Element was not identified: 'xpath=//*[@content...
52	Untitled	Failed	Thu, 9 Nov 2023 20:30:06	30.459 Seconds	13: Click 'xpath=//*[@contentDescription="1"] in zone NATIVE, index 0, click count: 1	Element was not identified: 'xpath=//*[@content...
53	Untitled	Passed	Thu, 9 Nov 2023 20:28:05	14.38 Seconds		
54	Untitled	Passed	Thu, 9 Nov 2023 19:53:51	9.247 Seconds		