

PLANTILLA DE PRUEBA DE PROMESA

Contrato de comportamiento y tarjeta de prueba

Convierte una promesa para el jugador en comportamiento comprobable, límites, fallos y evidencia.

Convierte una promesa para el jugador en comportamiento comprobable, límites, fallos y evidencia. Usa un candidato, sistema, operación o decisión identificada por copia para conservar un registro revisable.

USA ESTE RECURSO CUANDO

- Úsala cuando una descripción de función deba convertirse en un contrato observable.
- La propiedad, evidencia o autoridad de decisión debe quedar explícita.
- Otra persona debe poder revisar o reproducir el resultado.



Recurso gratuito de Academy

Español • Edición A4 • PDF rellenable • v1.0

[Página del recurso](#)

Cómo utilizarlo

Convierte una promesa para el jugador en comportamiento comprobable, límites, fallos y evidencia. Usa un candidato, sistema, operación o decisión identificada por copia para conservar un registro revisable.

CÓMO UTILIZARLO

- 1 Identifica el objeto exacto y la base antes de completar las secciones de trabajo.
- 2 Separa hechos verificados de suposiciones y preguntas sin resolver.
- 3 Vincula la evidencia con el candidato, compilación, versión o decisión que realmente respalda.
- 4 Registra una decisión responsable, su dueño y el siguiente punto de revisión antes de cerrar.

EXPLORA ACADEMY

[Martinez AI Studios](#)

[Academy](#)

[Curso de 170 lecciones](#)

[Página del recurso](#)

USO Y DISTRIBUCIÓN

Gratis para uso personal y educativo. Comparte la URL original de Martinez AI Studios. No se permite la reventa, redistribución comercial ni volver a subir el archivo.

1. Promesa y ciclo

Promesa / fuente del requisito

Sé específico. Indica fuente, evidencia, responsable y decisión cuando corresponda.

Estado inicial

Sé específico. Indica fuente, evidencia, responsable y decisión cuando corresponda.

Actuar — entrada del jugador o sistema

Sé específico. Indica fuente, evidencia, responsable y decisión cuando corresponda.

1. Promesa y ciclo — continuación

Responder — respuesta inmediata y legible

Sé específico. Indica fuente, evidencia, responsable y decisión cuando corresponda.

Cambiar — transición del estado autoritativo

Sé específico. Indica fuente, evidencia, responsable y decisión cuando corresponda.

Repetir — reinicio, persistencia o reentrada

Sé específico. Indica fuente, evidencia, responsable y decisión cuando corresponda.

2. Límites del contrato

Propietario / confirmador

Sé específico. Indica fuente, evidencia, responsable y decisión cuando corresponda.

Invariantes

Sé específico. Indica fuente, evidencia, responsable y decisión cuando corresponda.

Criterios de aceptación — afirmar por separado

Sé específico. Indica fuente, evidencia, responsable y decisión cuando corresponda.

2. Límites del contrato — continuación

Condiciones de fallo

Sé específico. Indica fuente, evidencia, responsable y decisión cuando corresponda.

Casos límite

Sé específico. Indica fuente, evidencia, responsable y decisión cuando corresponda.

3. Ejecución de la prueba

Preparar

Sé específico. Indica fuente, evidencia, responsable y decisión cuando corresponda.

Actuar

Sé específico. Indica fuente, evidencia, responsable y decisión cuando corresponda.

Observar / oráculo

Sé específico. Indica fuente, evidencia, responsable y decisión cuando corresponda.

3. Ejecución de la prueba — continuación

Resultado esperado

Sé específico. Indica fuente, evidencia, responsable y decisión cuando corresponda.

Fallo deliberado esperado

Sé específico. Indica fuente, evidencia, responsable y decisión cuando corresponda.

4. Validez y evidencia

Comprobación de la preparación

Sé específico. Indica fuente, evidencia, responsable y decisión cuando corresponda.

Resultado tras restaurar

Sé específico. Indica fuente, evidencia, responsable y decisión cuando corresponda.

Evidencia / ID de compilación

Sé específico. Indica fuente, evidencia, responsable y decisión cuando corresponda.

Vacío sin resolver

Sé específico. Indica fuente, evidencia, responsable y decisión cuando corresponda.