

## **3º Criterio de evaluación**

### **Proyecto Intermodular**

**En este documento se definirá el sistema de detección de incidencias a la hora de realizar el proyecto.**

- **Detección de incidencias**

- Durante pruebas internas: La mayoría de los errores se encontrarán cuando se realicen pruebas internas mientras que se programa la aplicación.
- Durante pruebas con usuarios: Una vez que pensemos que la aplicación ha dejado de tener errores o sabemos que los errores existen, una vez que le pidamos a otras personas que prueben la aplicación (realizando acciones que no estaban pensadas en un principio).
- Al revisar el código: Se pueden encontrar errores muy obvios a la hora de revisar el código principal de la aplicación.

- **Registro de incidencias**

- Documento compartido o herramienta (Trello): En nuestro trello tendremos 2 listas: una para errores que se han detectado pero que aún no tienen solución y otra lista para los errores que hemos ido encontrado y solucionado.

- Campos básicos:
  - ID: Podríamos poner un identificador para cada error y así sabemos el orden en el que van apareciendo los errores.
  - Descripción: Una pequeña descripción del error que se ha ocasionado.
  - Pasos para reproducir: Los pasos que hay que seguir para poder llegar al error que se ha generado.
  - Gravedad: La gravedad del error que se ha detectado.

- **Clasificación**

- Crítica: El error causa que el juego no sea jugable.
- Media: afecta a la jugabilidad o alguna funcionalidad concreta.
- Baja: error visual o menor que no afecta demasiado a la jugabilidad.