

2º Criterio de evaluación

Proyecto Abel – Aarón – Luis

En este documento se definirá como se van a definir los indicadores de calidad del proyecto y cómo se va a medir cada uno de ellos.

• Rendimiento

- El objetivo principal en cuanto a rendimiento de la aplicación es que no se ralentice al generar el tablero (que seguramente sea la actividad más exigente) y que obviamente no se consuman muchos recursos del dispositivo.
- Medición: pruebas en distintos dispositivos/emuladores. Se usarán los dispositivos de los miembros del equipo (en la mayoría de lo posible) y también se usará una de las características más útiles de android studio como son los AVD (Android Virtual Devices) a los que se les pueden asignar diferentes características para simular dispositivos reales (gamma baja, gamma media y gamma alta)

• Estabilidad

- La aplicación no tendrá que cerrarse de forma inesperada mientras se juega y no tendrán que ocurrir fallos que obliguen a reiniciar la aplicación o que afecten a al funcionamiento general de la aplicación.
- Medición: número de fallos que se generan durante partidas completas.

• Jugabilidad

- Se intentará que la aplicación cuente con una jugabilidad lo más clara posible que no haya que pensar demasiado a la hora de intentar jugar, ya que al ser un juego que intenta ser lo más casual posible así que no habría que hacerlo demasiado difícil de entender.
- Medición: Se preguntará a la gente que pruebe el juego si la jugabilidad es buena o hace falta algún cambio como textos más claros...

• Cumplimiento de requisitos

- En este punto se comprobará que la aplicación cumpla con los requisitos de la aplicación base y con los que nos hayamos exigido a nosotros mismos. Seguramente no se puedan cumplir todos debido al poco tiempo del que disponemos pero se intentará realizar la mayoría de los requisitos.
- Medición: En el tablero de trello del proyecto, contamos con diferentes tareas que se van a ir marcando conforme se vayan completando.

• Usabilidad

- La interfaz tiene que ser lo más clara posible, los botones tienen que tener textos claros y ser fáciles de ver. Por supuesto, la aplicación tiene que ser un buscaminas funcional (en la medida de lo posible)
 - Medición: Hay que preguntar a los jugadores de la aplicación si la interfaz es lo suficientemente clara, si hay que cambiar algo.
- **Tiempo de respuesta**
 - En nuestra aplicación se va a buscar que tenga un tiempo de respuesta lo más rápido posible, si puede ser de forma inmediata.
 - Medición: La medición del tiempo de respuesta se va a realizar mediante las pruebas manuales que iremos realizando conforme avancemos con el proyecto.