

PLAN DE PRUEBAS

JÁBEGA

TEAM



ÍNDICE

| | Páginas |
|-----------------------|----------------|
| Datos de grupo: | 1 |
| Integrantes del grupo | 1 |
| Sección 1: | 1 |
| Introducción | 1 |
| Sección 2: | 1 |
| Plan de pruebas | 1-2 |

Integrantes

Nombre: Iván Díaz García, Correo: ivandiazuni@gmail.com

Nombre: Ángel Campos Salido, Correo: angelcamsal06@uma.es

Nombre: Adrian Fernandez Vera, Correo: adrianfeve@gmail.com

Nombre: Alberto Sánchez Aparicio, Correo: albertoalual03@gmail.com

Nombre: Youcef Abi Ruiz, Correo: youcefatbi@uma.es

Nombre: Manuel Ruiz Campos, Correo: manuelrc@uma.es

Nombre: Antonio Jesús Díaz Plaza, Correo: antoniojesusdiazplaza@gmail.com

Nombre: Ángel Tobaruela Baños, Correo: angeltoba@uma.es

GitHub del grupo: <https://github.com/AngelUma/Jabega-Team>

Trello: <https://trello.com/invite/b/HS2u7KpC/ATTI56f83780148363e6d7423866ae20a00b3D028E4F/ingenieria-del-software-jabega-team>

INTRODUCCIÓN - Sección 1

En este documento de plan de pruebas, se redactarán las comprobaciones realizadas en la programación para la realización del juego, desde el minuto inicial del proyecto.

PLAN DE PRUEBAS

Cambio de programa de código:

pasando de ser de Visual Studio Code a Eclipse, ya que el Visual Studio Code generaba unos problemas de colisiones y en el eclipse se simplifican estos problemas surgidos.

Cambio de código movimiento XY:

Tras intentar crear un código para que nuestro barco se moviese oblicuamente, no hemos podido conseguir que el código sea lo suficientemente lógico y estable para mantener el movimiento oblicuo, con lo que hemos decidido hacerlo lineal, en función a los ejes X e Y.

Cambios de logotipos y diseños:

El programa nos dejaba añadir ciertos pngs/jpgs, los cuales han tenido que ser reajustados dimensionalmente, ya que algunos no podían caber en la matriz donde se colocaba esa entidad.

Cambios en matrices de obstáculos:

Inicialmente, pensamos en crear una matriz de obstáculos que fuera de 1x1 píxeles, siendo así un punto en nuestro mapa, pero luego decidimos que sería mejor implementar en el código de matrices de obstáculos, una submatriz la cual pudiese ver los obstáculos como más de un píxeles, teniendo dimensiones de X x Y píxeles.

Pruebas de mockito

Para realizar las pruebas con mocks con más profundidad, necesitamos una versión más detallada y optimizada de nuestro código de juego.