

ANCIENT BEAST

Jorge Figueroa, Juan Pablo Luna y Luis Ortiz



Contexto





Ancient
Beast



Multiplayer



PrePartida

Player Mode [Hotseat]

1 versus 1

2 versus 2

Active Units [Psyhelm limit]

1

2

3

4

5

6

7

Unit Drops

Off

On

Ability Upgrades [number of rounds or uses]

Disabled

5

4

3

2

1

Enabled

Plasma Points [used for unit materialization or shielding]

10

20

30

40

50

60

70

80

90

100

110

Turn Time [seconds]

20

40

60

80

99

∞

Time Pools [minutes]

15

20

25

30

∞

Combat Location [no influence to the actual gameplay]

Dark Forest

Frozen Wall

Shadow Cave

Dragon Bones



Fullscreen



Start

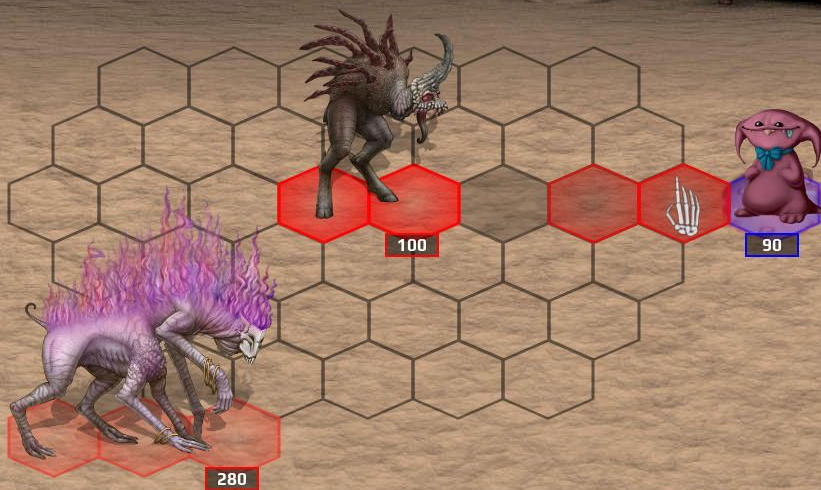






v0.4-α



Partida

Player1
0 Points
27 Plasma
-- / --



						
	Protected	Protected	Round 3	Protected	Protected	50/50

Funcionalidades



Turnos
Habilidades

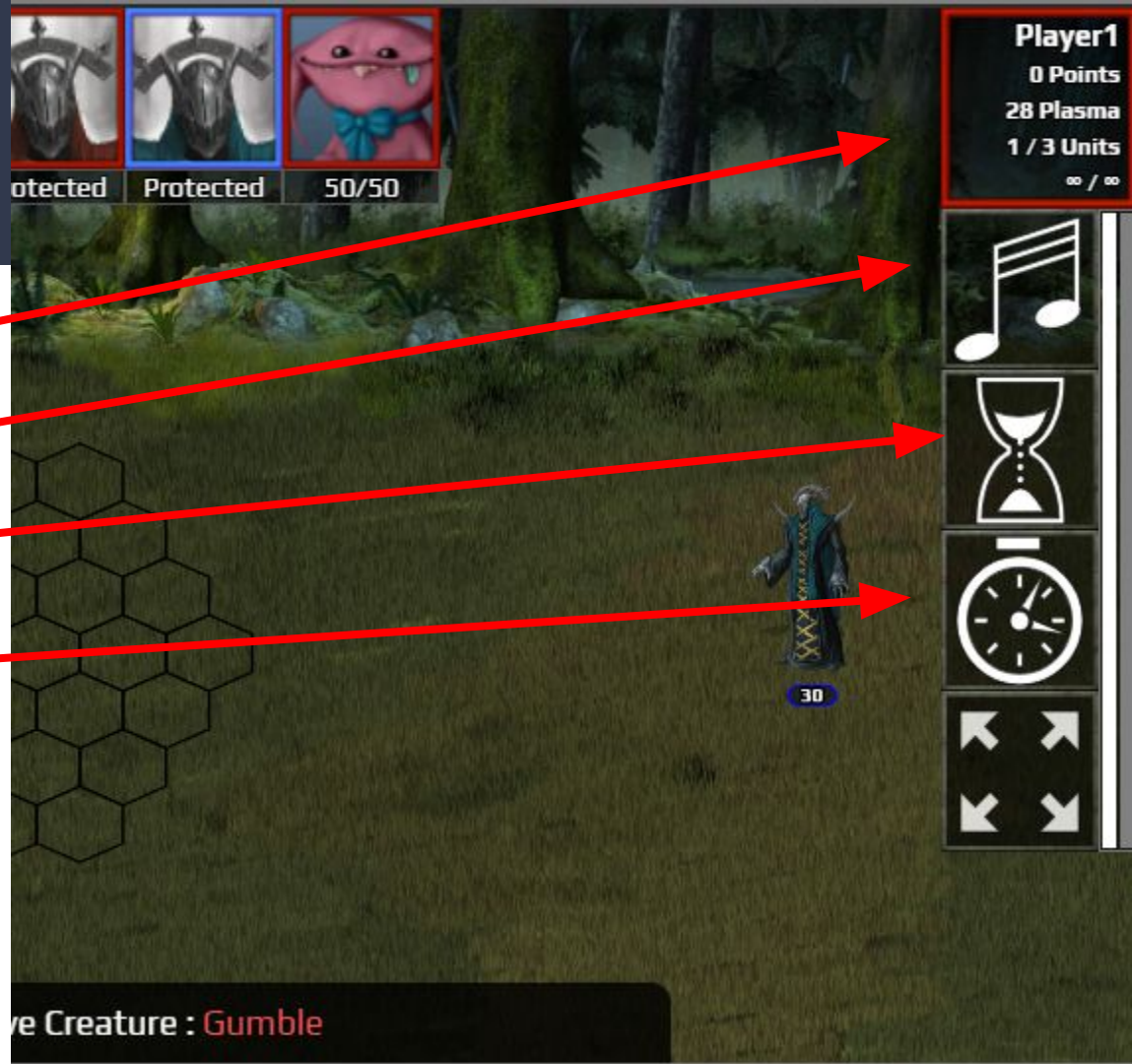
Funcionalidades

Detalles jugador

QuitarMusica

saltarTurno

esperarFinTurno



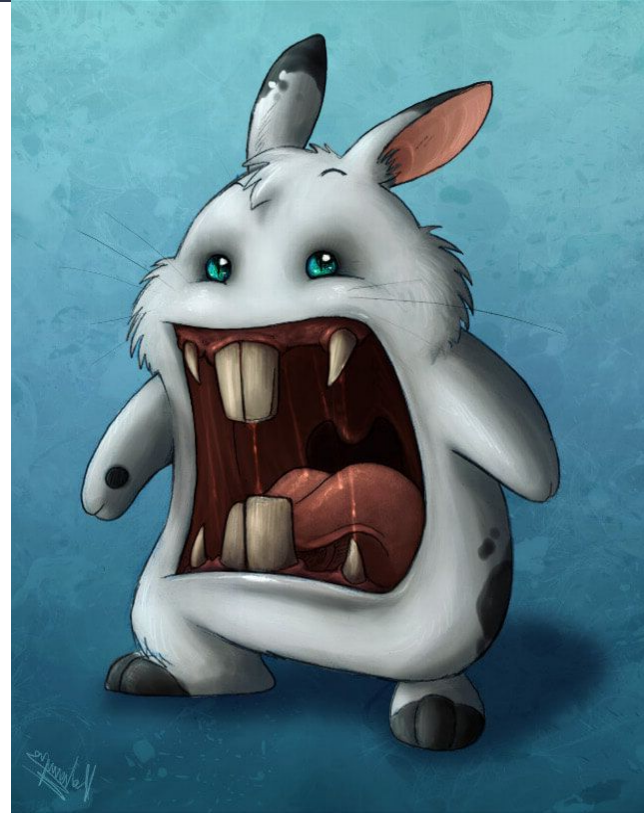
Alcance, tipos y niveles de prueba

Tipos/Niveles	Unidad	Integracion	Sistema	Aceptación
Funcional				
No Funcional				
Caja blanca				

Criterios de aceptación

- 80% cobertura de caminos
- Indicadores de proceso
 - Cobertura 100%
- Indicadores de producto
 - 90% de correctitud
 - 90% de confiabilidad
- Indicadores de Resultado

Juego tiene varias versiones



Que pruebas se harán y qué técnicas se usarán

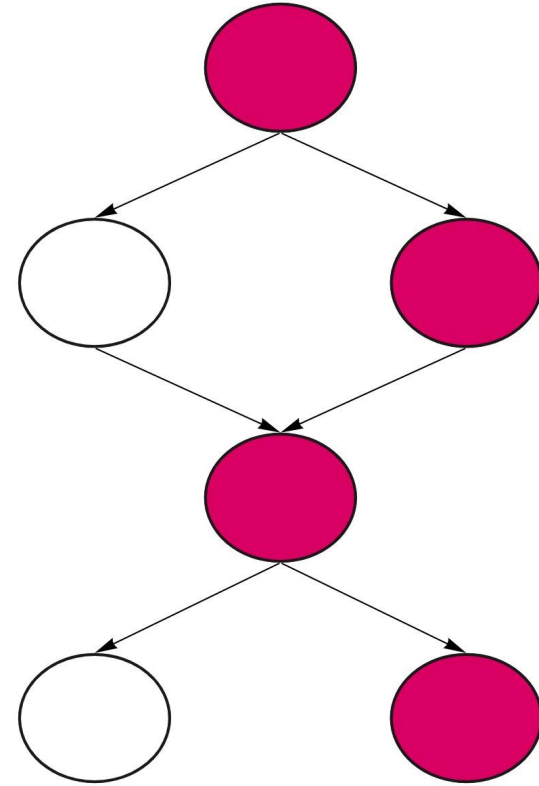
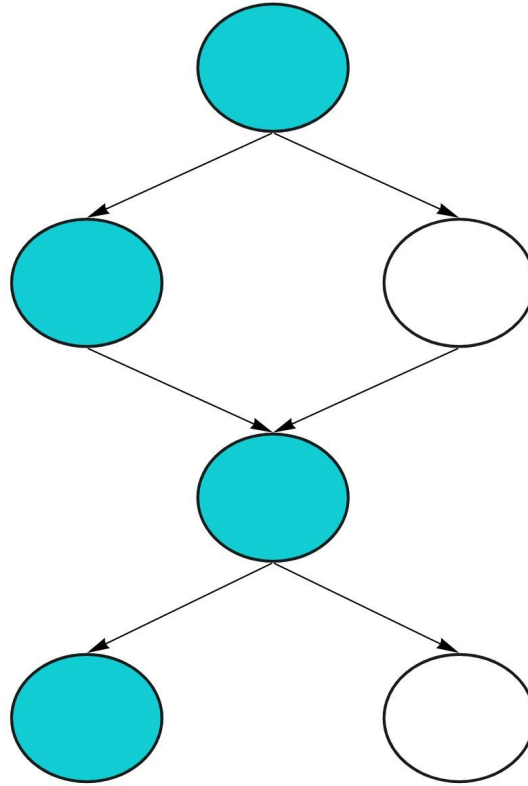
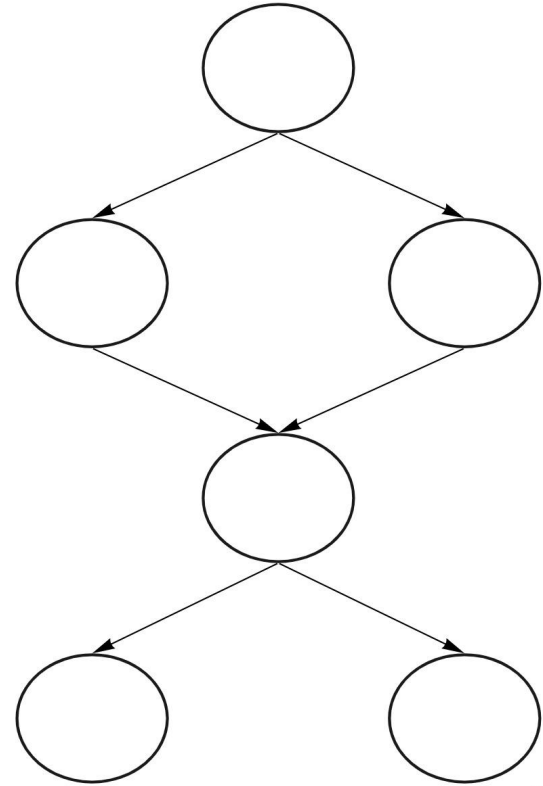


A continuación una breve guía sobre los tipos de pruebas que haremos:

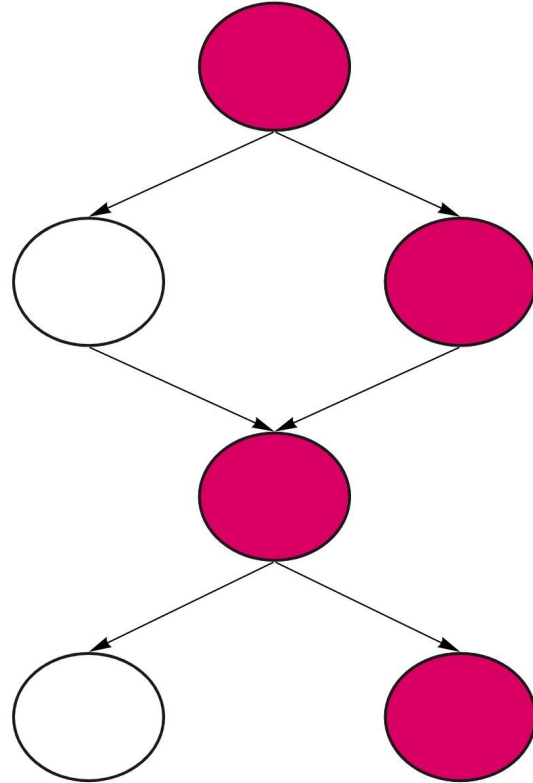
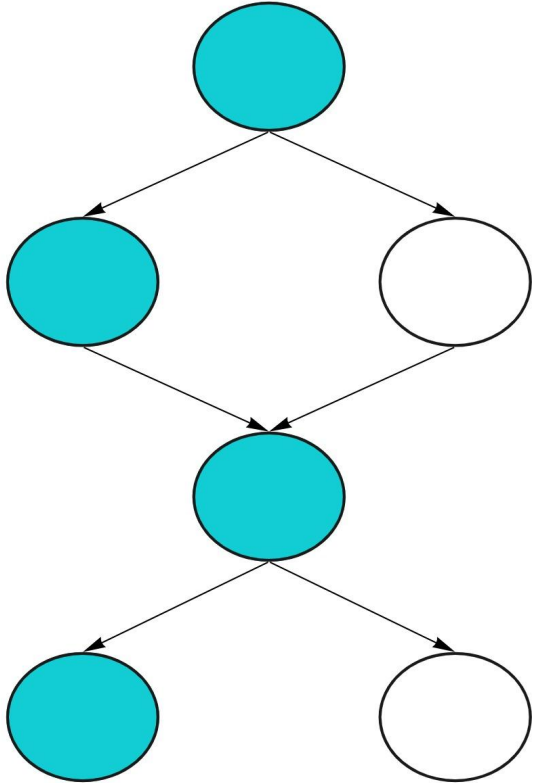
- Pruebas de caja blanca
 - Coberturas
- Pruebas de caja negra
 - Particiones de equivalencia
 - Tablas de decisión

ApplyDamage()

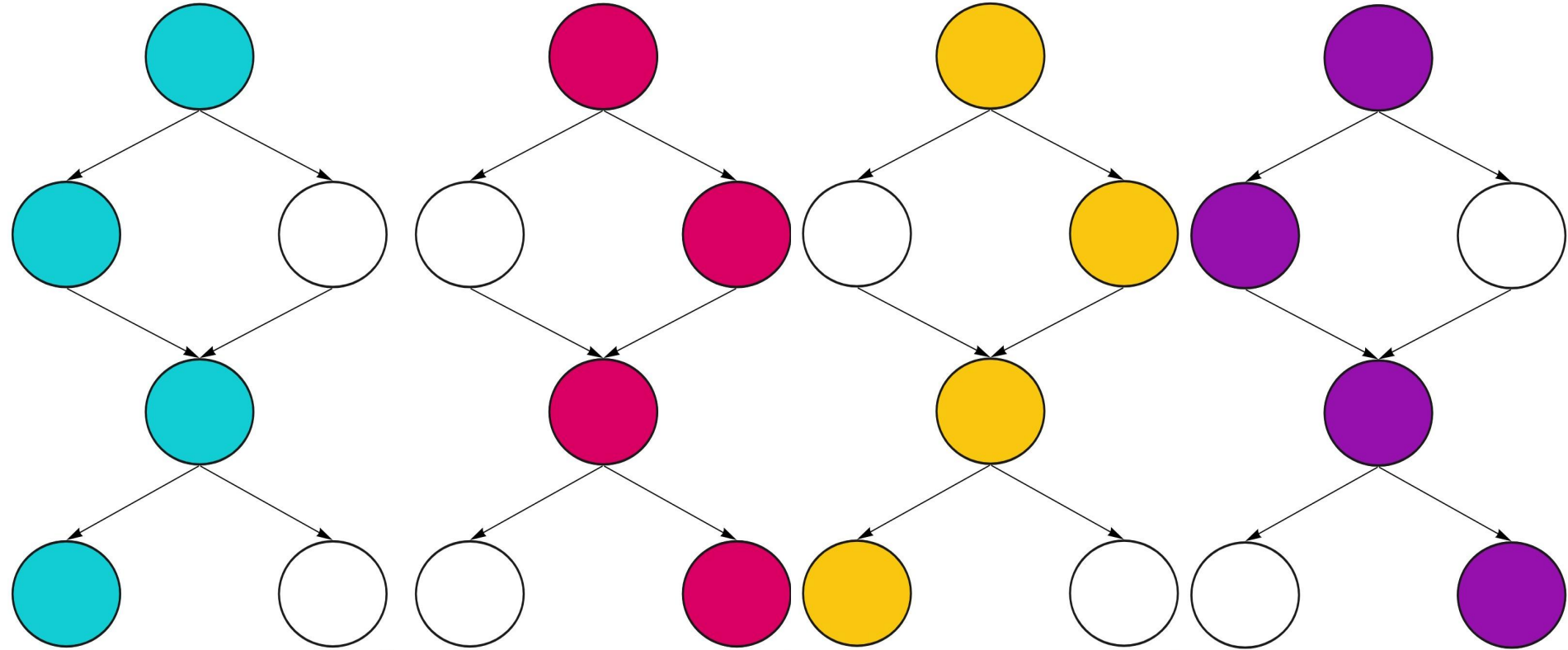
Pruebas de Caja Blanca(cobertura de sentencia)



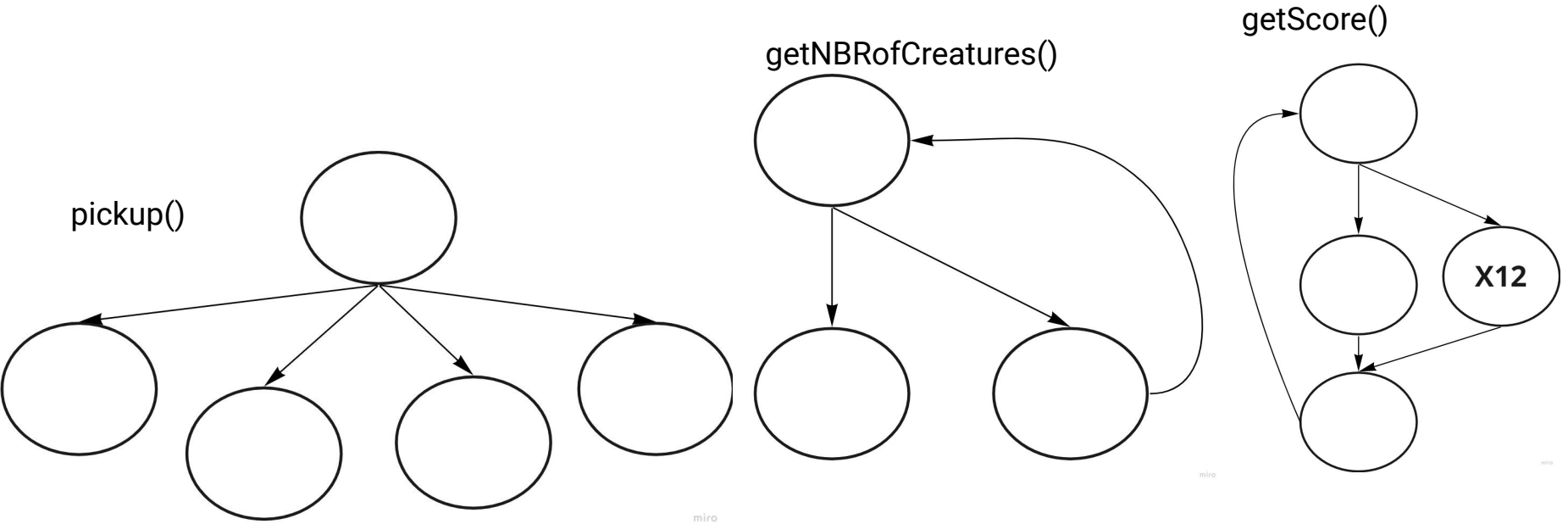
Pruebas de Caja Blanca(cobertura de decisión)



Pruebas de Caja Blanca(cobertura de caminos)



Pruebas de Caja Blanca



Particiones de equivalencia y tablas de decisión

Juego de pruebas Meu de inicio								
Causas y Efectos /Pruebas	Prueba 1	Prueba 2	Prueba 3	Prueba 4	Prueba 5	Prueba 6	Prueba 7	Prueba 8
Jugar 1v1	1	1	1	1	0	0	0	0
Unit drops on	1	1	0	0	1	1	0	0
Mapa Forest	1	-	-	-	1	-	-	-
Mapa Frozen	-	1	-	-	-	1	-	-
Mapa Shadow	-	-	1	-	-	-	1	-
Mapa Dragon	-	-	-	1	-	-	-	1
Tiempo por turno	1	1	0	0	1	1	0	0
Tiempo total	1	0	1	0	1	0	1	0
Ability upgrade Enable	1	-	-	1	1	-	-	1
Ability upgrade Disable	-	1	-	-	-	1	-	-
Ability upgrade 1-5	-	-	1	-	-	-	1	-
Plasma points unit > 60	1	0	1	0	1	0	1	0
Efectos								
Juego 1v1	1	1	1	1	0	0	0	0
Juego 2v2	0	0	0	0	1	1	1	1
Juego Abren en mapa seleccionado	1	1	1	1	1	1	1	1
Juego inicia con tiempo	1	1	0	0	1	1	0	0
Juego inicia con la ability elegida	1	1	1	1	1	1	1	1
Juego Inicia con plasma point > 60	1	0	1	0	1	0	1	0
Se habilitan invocaciones	1	1	0	0	1	1	0	0

Juego de pruebas Registro							
Variables	Tipo	Representante	Prueba 9	Prueba 10	Prueba 11	Prueba 12	Prueba 13
Usuario	Valido	juanito25	x	x	x	x	
	No Valido	.					x
Email	Valido	juanito@gmail.com	x	x	x		x
	No Valido	juanito				x	
Contraseña	Valido	12345678	x	x		x	x
	No Valido	1234			x		
Contraseña verificada	Valido	12345678	x		x	x	x
		1234		x			
Juego de pruebas login							
Variables	Tipo	Representante	Prueba 14	Prueba 15	Prueba 16		
Usuario	Valido	juanito@gmail.com	x	x			
	No Valido	luisito@gmail.com			x		
Contraseña	Valido	12345678	x		x		
	No Valido	87654321		x			

Menu de inicio

Juego de pruebas Menu de inicio								
Causas y Efectos /Pruebas	Prueba 1	Prueba 2	Prueba 3	Prueba 4	Prueba 5	Prueba 6	Prueba 7	Prueba 8
Jugar 1v1	1	1	1	1	0	0	0	0
Unit drops on	1	1	0	0	1	1	0	0
Mapa Forest	1	-	-	-	1	-	-	-
Mapa Frozen	-	1	-	-	-	1	-	-
Mapa Shadow	-	-	1	-	-	-	1	-
Mapa Dragon	-	-	-	1	-	-	-	1
Tiempo por turno	1	1	0	0	1	1	0	0
Tiempo total	1	0	1	0	1	0	1	0
Ability upgrade Enable	1	-	-	1	1	-	-	1
Ability upgrade Disable	-	1	-	-	-	1	-	-
Ability upgrade 1-5	-	-	1	-	-	-	1	-
Plasma points unit > 60	1	0	1	0	1	0	1	0
Efectos								
Juego 1v1	1	1	1	1	0	0	0	0
Juego 2v2	0	0	0	0	1	1	1	1
Juego Abren en mapa seleccionado	1	1	1	1	1	1	1	1
Juego inicia con tiempo	1	1	0	0	1	1	0	0
Juego inicia con la ability elegida	1	1	1	1	1	1	1	1
Juego Inicia con plasma point > 60	1	0	1	0	1	0	1	0

Login y registro

Juego de pruebas Registro							
Variables	Tipo	Representante	Prueba 9	Prueba 10	Prueba 11	Prueba 12	Prueba 13
Usuario	Valido	juanito25	x	x	x	x	
	No Valido	.					x
Email	Valido	juanito@gmail	x	x	x		x
	No Valido	juanito				x	
Contraseña	Valido	12345678	x	x		x	x
	No Valido	1234			x		
Contraseña verificada	Valido	12345678	x		x	x	x
	No valido	1234		x			

Juego de pruebas login							
Variables	Tipo	Representante	Prueba 14	Prueba 15	Prueba 16		
Usuario	Valido	juanito@gmail	x	x			
	No Valido	luisito@gmail.com				x	
Contraseña	Valido	12345678	x			x	
	No Valido	87654321		x			

Máxima cantidad de invocaciones y movimientos por turno

Juego de Pruebas: Numero de invocaciones maximo

Causas y efectos	Prueba 1	Prueba 2
Jugar 1 vs 1	-	-
Jugar 2 vs 2	-	-
Mapa Frozen	-	-
Mapa Dragon	-	-
Mapa Forest	-	-
Mapa Shadow	-	-
Unit Drop	-	-
Set Plasma Points	1	1
Set Time	-	-
Set Time Pools	-	-
Set Ability Upgrade	-	-
Active Units(1)	1	1
Comenzar Partida	1	1
Invocar	1	0
Pasar Turno	1	1
Invocar	0	0
Efectos		
Limite de Invocacion	1	0

Juego de Pruebas: Cantidad Maxima de Movimiento por Turno

Causas y efecto:	Prueba 1	Prueba 2
Jugar 1 vs 1	-	-
Jugar 2 vs 2	-	-
Mapa Frozen	-	-
Mapa Dragon	-	-
Mapa Forest	-	-
Mapa Shadow	-	-
Unit Drop	-	-
Set Plasma Poin	1	1
Set Time	-	-
Set Time Pools	-	-
Set Ability Upgra	-	-
Active Units(1)	1	1
Comenzar Partic	1	1
Desplazarse	1	0
Desplazarse	1	0
Efectos		
Limite de Movim	1	

Caso de prueba de muestra

P1:

Valores de entrada: 1v1 local, 3 active units, unit drops on, ability upgrades ON, turn time 20 sec, pool time 15 min, plasma points 30, map Forest

Precondiciones: Estar en pantalla de inicio

Resultados esperados: Inicio de partida con parámetros establecidos

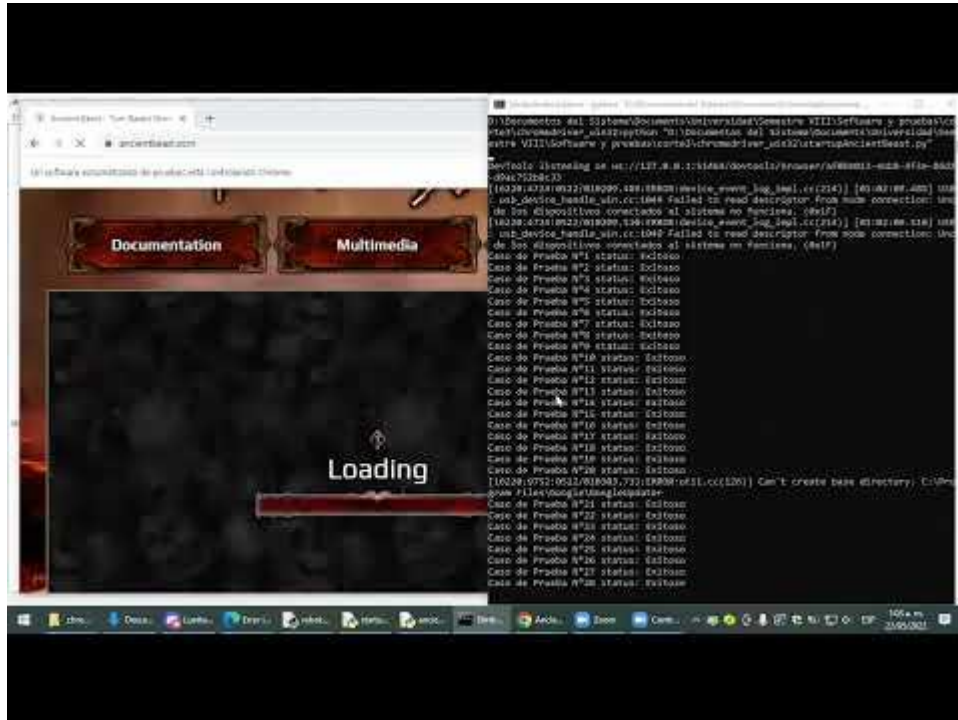
Pasos: Seleccionar los parámetros que se establecen en valores de entrada en el menú, dar click a start

Post Condiciones: Partida iniciada con dos magos, 15 minutos por personaje, turnos de 20 segundos, el mapa de Forest, magos con 30 puntos de plasma, con una capacidad de invocación de 3 unidades.

Player Mode [Hotseat]		Active Units [Psyhelm limit]								
1 versus 1	2 versus 2	1	2	3	4	5	6	7		
Unit Drops		Ability Upgrades [number of rounds or uses]								
Off	On	Disabled	5	4	3	2	1	Enabled		
Plasma Points [used for unit materialization or shielding]										
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110
Turn Time [seconds]					Time Pools [minutes]					
20	40	60	80	99	∞	15	20	25	30	∞
Combat Location [no influence to the actual gameplay]										
Dark Forest	Frozen Wall	Shadow Cave	Dragon Bones							



Automatización



Caso de Prueba N°1 status: Exitoso
Caso de Prueba N°2 status: Exitoso
Caso de Prueba N°3 status: Exitoso
Caso de Prueba N°4 status: Exitoso
Caso de Prueba N°5 status: Exitoso
Caso de Prueba N°6 status: Exitoso
Caso de Prueba N°7 status: Exitoso
Caso de Prueba N°8 status: Exitoso
Caso de Prueba N°9 status: Exitoso
Caso de Prueba N°10 status: Exitoso

258.720

Presentación de resultados

Casos de prueba en el login	
ID	Resultado
LG-1	👍
LG-2	👍
LG-3	👍

Casos de prueba en el registro	
ID	Resultado
R-1	👍
R-2	👍
R-3	👍
R-4	👎
R-5	👎

Casos de prueba adicionales		Pruebas de automatización	
ID	Resultado	ID	Resultado
HB-1	👍	A-1	👍
HB-2	👍	A-2	👍
HB-3	👍	A-3	👍
HB-4	👍	A-4	👍
HB-5	👍	A-5	👍
HB-6	👍	A-6	👍
HB-7	👍	A-7	👍
HB-8	👍	A-8	👍
HB-9	👍	A-9	👍
HB-10	👍	A-10	👍
HB-11	👍	A-11	👍
HB-12	👍	A-12	👍
HB-13	👍	A-13	👍
HB-14	👍	A-14	👍
HB-15	👍	A-15	👍
HB-16	👍	A-16	👍
HB-17	👍	A-17	👍
HB-18	👍	A-18	👍
HB-19	👍	A-19	👍
HB-20	👍	A-20	👍

Indicadores de calidad



Indicadores de proceso:

Cobertura: 100% se aplicaron todas las pruebas diseñadas.

Productividad: 30 hrs/340 pruebas = 5.2 min/prueba

Indicadores de producto:

Correctitud: 99.41%

Confiabilidad: 99.42%

Indicadores de Resultado: N/A