**Documento de Pruebas (Casos de Testing)**

**Caso TC01 — Venta de cartas / salir de tienda**

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

* **Descripción:** Al salir de la tienda, la vida del jugador debe mantenerse actualizada y visible en pantalla.
* **Resultado esperado:** La vida del jugador se actualiza correctamente y permanece visible tras salir de la tienda y volver al combate.
* **Resultado observado:** Al salir, la vida no se actualiza o desaparece el control que muestra la vida.
* **Acción recomendada:** Revisar que la interfaz se actualice correctamente al cambiar de escena, asegurando que el valor de vida se refresque y el control esté visible.

**Caso TC02 — Control de volumen**

**Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.**

* **Descripción:** Al modificar el control de volumen en las opciones, el volumen del juego debe ajustarse inmediatamente.
* **Resultado esperado:** El volumen del audio cambia conforme se mueve el control, reflejando el nuevo nivel de sonido.
* **Resultado observado:** El control de volumen se mueve visualmente pero no afecta el volumen del juego.
* **Acción recomendada:** Verificar que el slider esté correctamente conectado al bus de audio y que el valor se aplique en tiempo real.

**Caso TC03 — Botones de selección de mazo**Interfaz de usuario gráfica

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

* **Descripción:** Al hacer clic en un botón de selección de mazo, debe cargarse la escena de combate con el mazo seleccionado.
* **Resultado esperado:** El botón responde y se cambia la escena a combate con el mazo correcto cargado.
* **Resultado observado:** Los botones no responden o no cargan la escena correspondiente.
* **Acción recomendada:** Comprobar que las señales estén conectadas correctamente y que las rutas de las escenas y nombres de mazo sean correctos en el código.

**Caso TC04 — Botones de acción (Pedir, Plantarse, etc.)**Interfaz de usuario gráfica

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

* **Descripción:** Los botones para acciones durante el combate deben mostrarse y funcionar correctamente para ejecutar la lógica de juego.
* **Resultado esperado:** Los botones son visibles, interactivos y ejecutan la función adecuada cuando se presionan.
* **Resultado observado:** Los botones no aparecen en pantalla o no responden al clic.
* **Acción recomendada:** Revisar la visibilidad de los botones, la jerarquía en la escena y que las señales estén bien conectadas.

**Caso TC05 — Mensajes y notificaciones**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

* **Descripción:** Los mensajes informativos (como “Te pasaste”, “Ganaste”, “Fichas insuficientes”) deben mostrarse claramente al usuario y desaparecer tras un tiempo.
* **Resultado esperado:** Los mensajes se ven claros, aparecen en el momento adecuado y desaparecen tras algunos segundos.
* **Resultado observado:** Los mensajes no se muestran o permanecen visibles sin desaparecer.
* **Acción recomendada:** Asegurar que la lógica para mostrar y ocultar mensajes funcione correctamente, incluyendo temporizadores o delays para ocultarlos.