

# Komet Kevin

Proyecto Software



Batería de Pruebas – Prototipo 1



Escuela Universitaria  
Politécnica - Teruel  
**Universidad** Zaragoza

Autor: Ramiro Woutersen Uriarte

Fecha: 26 / 03 / 2019

**Ingeniería Informática | Curso 2018 - 2019.**



Komet Kevin por Ramiro Woutersen Uriarte, Sergio Langarita Benitez, Arturo García Enguita, Denis Florin Cobeti se distribuye bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).



## Tabla de contenidos

<b>1.- Ventana de la aplicación .....</b>	<b>3</b>
<b>2.- Renderizado de Imágenes .....</b>	<b>3</b>
<b>3.- Detección del Ratón.....</b>	<b>4</b>



## 1.- Ventana de la aplicación

### Prueba:

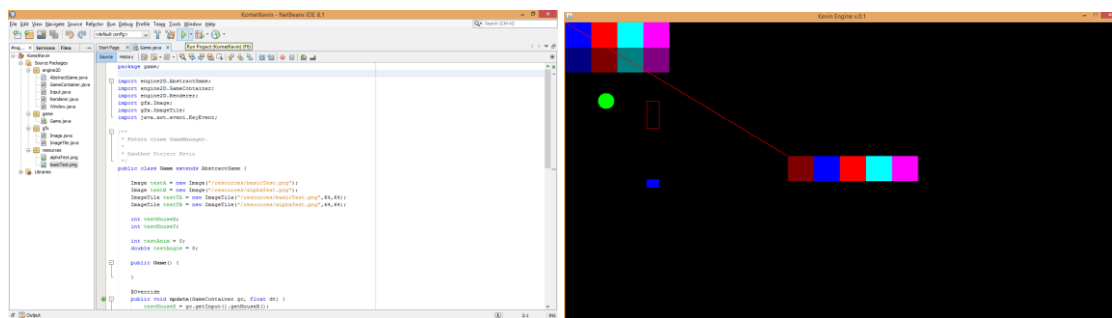
En este punto se pretende comprobar que la aplicación genera una ventana a la hora de ejecutar la aplicación.

La ventana debe de seguir el siguiente funcionamiento:

- Creación de esta cuando se empiece la ejecución de la aplicación
- La ventana debe de ser capaz de contener la información del juego

### Resultado:

Simplemente se ha compilado y ejecutado la aplicación mostrando una nueva ventana que representa su ejecución.



**Veredicto:** Prueba superada.

## 2.- Renderizado de Imágenes

### Prueba:

En este punto se pretende comprobar que la aplicación consigue mostrar correctamente una imagen en la pantalla.

Para ello se debe utilizar una instancia de la clase “image” o “imageTile”.

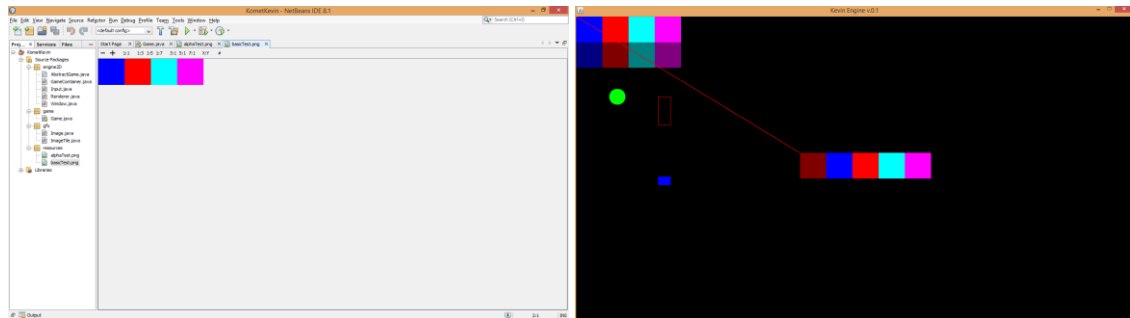
La imagen deberá de ser capaz de permitir el siguiente funcionamiento:

- Inserción en una posición arbitraria
- Cambio de orientación
- Sensación de animación por transitividad



### Resultado:

A partir de una imagen, se ha decidido crear esa misma imagen dentro de la aplicación.



**Veredicto:** Prueba superada.

## 3.- Detección del Ratón

### Prueba:

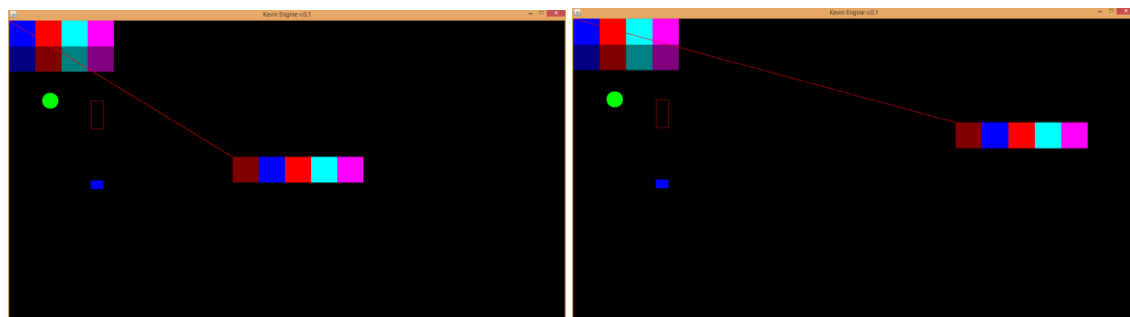
En este punto se pretende comprobar que la aplicación consigue detectar posición del ratón sobre la pantalla en todo momento.

El funcionamiento de la detección debe permitir el siguiente comportamiento:

- Detección de la posición relativa del ratón respecto de una posición
- Detección de manera continuada y fluida de nuevas posiciones al mover el ratón

### Resultado:

Una vez iniciada la aplicación se ha movido el ratón a través de la pantalla comprobando que se detecta de manera precisa y fluida su posición relativa a otro punto de la pantalla.



**Veredicto:** Prueba superada.