

Komet Kevin

Proyecto Software



Batería de Pruebas – Prototipo 4



Escuela Universitaria
Politécnica - Teruel
Universidad Zaragoza

Autor: Ramiro Woutersen Uriarte

Fecha: 12 / 06 / 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

1.- Aphelion.....	3
2.- Bartlev.....	6
3.- Hammer	9
4.- Sekul	12
5.- Puntuaciones.....	14
6.- Cambio de Controles.....	15



Para la comprobación del funcionamiento correcto de la aplicación en su prototipo 4 las pruebas se basarán sobre las diferentes naves espaciales haciendo hincapié en las sus habilidades. Aclarar que el disparo secundario no tiene porque ser un disparo, solo tiene un nombre acorde que representa su input para lanzarlo y que en el apartado de resultados la demostración se basa únicamente en imágenes ya que el procedimiento de comprobación es similar en todos los apartados (ejecutar el juego con su correspondiente nave y probar la habilidad). Después de estas pruebas se ejecutaran diferentes pruebas sobre las puntuaciones y la opción de cambio en los controles.

1.- Aphelion

Pruebas:

a) Disparo Primario:

El disparo Primario de Aphelion es un rayo laser que se dispara de forma continuada mientras se mantenga pulsado el comando de disparar.

- Disparar de forma continuada mientras se mantenga el botón de disparo
- Tener una representación de la imagen con una línea estrecha
- Debe dañar a los misiles
- Consume energía de manera continuada

b) Disparo Secundario:

El disparo secundario de Aphelion es el lanzamiento de un misil que para mantener su trayectoria debemos de seguir presionando el botón de disparo de la habilidad. El misil explota cuando dejamos de presionar el botón o cuando choca con un asteroide

- Mantener la trayectoria del misil mientras se mantenga presionado el botón
- Detonar el misil cuando se deje de presionar el botón

c) Habilidad Primaria:

La habilidad primaria de Aphelion trata de quitar tiempo de refresco de las otras habilidades.

- Restar tiempo de refresco del resto de habilidades de la nave

d) Habilidad Secundaria:

La habilidad secundaria de Aphelion es una teletransportación a corta distancia. Esto permite a la nave moverse de un punto a otro instantáneamente para evitar asteroides.

- Permite recolocar a la nave a una cierta distancia relativa
- La recolocación de la nave debe de ser instantánea





c)



d)



Veredictos: Pruebas superadas.



2.- Bartlev

Pruebas:

a) Disparo Primario:

El disparo Primario de Bartlevy es un disparo de proyectil estándar con una gran cadencia de fuego.

- Disparar con gran cadencia

b) Disparo Secundario:

El disparo secundario de Bartlevy es la habilidad de reparar la nave permitiendo recuperar puntos de vida de esta.

- Conseguir recuperar puntos de vida de la nave
- Mientras se mantenga pulsado el botón de la habilidad se cura periódicamente
- Si los puntos de vida están al máximo no se podrá curar más
- Consume energía de manera continuada

c) Habilidad Primaria:

La habilidad primaria de Bartlevy es el lanzamiento de un misil con una gran onda expansiva.

- Disparar de forma correcta
- Una vez impactado un asteroide el rango de la explosión debe de ser capaz de impactar asteroides cercanos

d) Habilidad Secundaria:

La habilidad secundaria de Bartlevy es volverse invisible permitiendo atravesar los otros elementos del juego. La duración depende de la energía o de si el jugador decide presionando de nuevo la habilidad para el efecto de esta.

- Permite atravesar elementos del juego
- Permite no recibir daño de los elementos del juego
- El jugador debe de ser capaz de finalizar la habilidad en cualquier momento, si esta está en efecto
- Consume energía de manera continuada



Resultados:

a)



b)

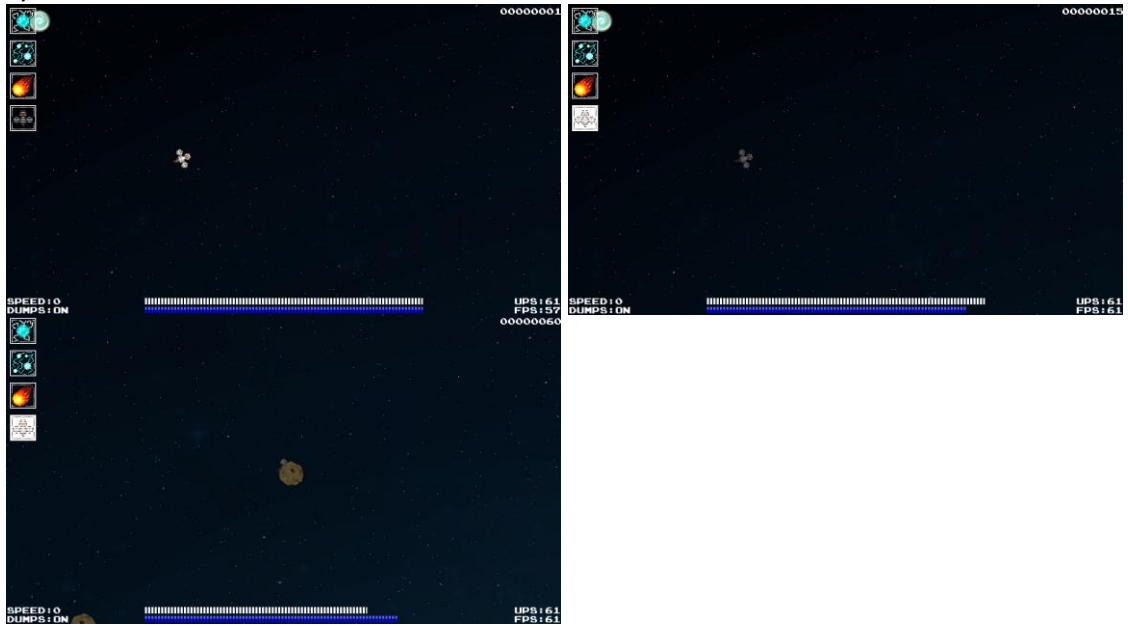


c)





d)



Veredictos: Pruebas superadas.



3.- Hammer

Pruebas:

a) Disparo Primario:

El disparo Primario de Hammer es un disparo casi estándar, que se diferencia de que los proyectiles salen de forma alterna de los diferentes cañones que posee la nave.

- El punto de salida de los proyectiles debe de alternarse entre los diferentes cañones

b) Disparo Secundario:

El disparo secundario de Hammer es una ráfaga de disparos que empiezan con el objetivo perpendicular desde el centro de la nave y se van expandiendo en forma de arco en ambos ejes cardinales.

- Los proyectiles lanzados no deben superponerse

c) Habilidad Primaria:

La habilidad primaria de Hammer es el lanzamiento de unas pequeñas naves de apoyo que persiguen a los diferentes asteroides.

- Las naves de apoyo se lanzan desde el centro de la nave
- Deben de seguir una trayectoria circular
- La dirección de la trayectoria inicial es hacia donde apunta el ratón
- Las naves de apoyo dañan a los asteroides

d) Habilidad Secundaria:

La habilidad secundaria de Hammer es la activación de unos escudos de energía de emergencia que protegen a la nave de los próximos impactos que va a recibir. La habilidad una vez activada puede ser desactivada por el jugador en cualquier momento.

- El rango del escudo será al menos el mínimo para recubrir la nave
- Consume energía de manera continuada
- Puede ser detenido si este está activo

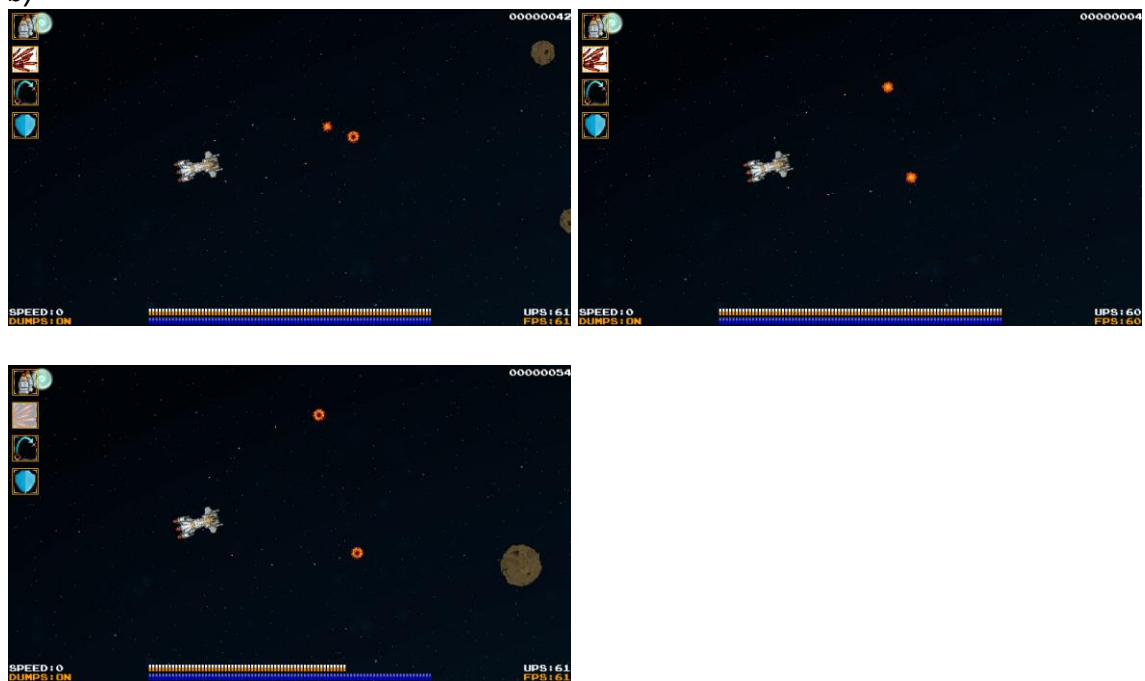


Resultados:

a)



b)





c)



d)



Veredictos: Pruebas superadas



4.- Sekul

Pruebas:

a) Disparo Primario:

El disparo Primario de Sekul es un disparo de proyectil estándar.

- Detectar colisiones con asteroides de forma correcta

b) Disparo Secundario:

El disparo secundario de Sekul es una onda expansiva alrededor de la propia nave que destruirá los asteroides con los que impacte.

- La onda es desde el interior hacia el exterior
- La onda no se destruye una vez colisionado con otros asteroides

c) Habilidad Primaria:

La habilidad primaria de Sekul es el lanzamiento de minas espaciales que se detonaran automáticamente al detectar asteroides cercanos.

- Ha de existir un límite de mineas colocadas
- Una vez lanzada una mina será colocada en la posición de la nave
- Debe de ser capaz de detectar asteroides cercanos para explotarse a si misma

d) Habilidad Secundaria:

La habilidad secundaria de Sekul es el lanzamiento de una onda de energía enfrente de la nave que repele los asteroides con los que choca.

- La trayectoria es frontal a la nave
- Los asteroides impactados deben de cambiar su dirección en 180º

Resultados:

a)





b)



c)



d)



Veredictos: Pruebas superadas



5.- Puntuaciones

Pruebas:

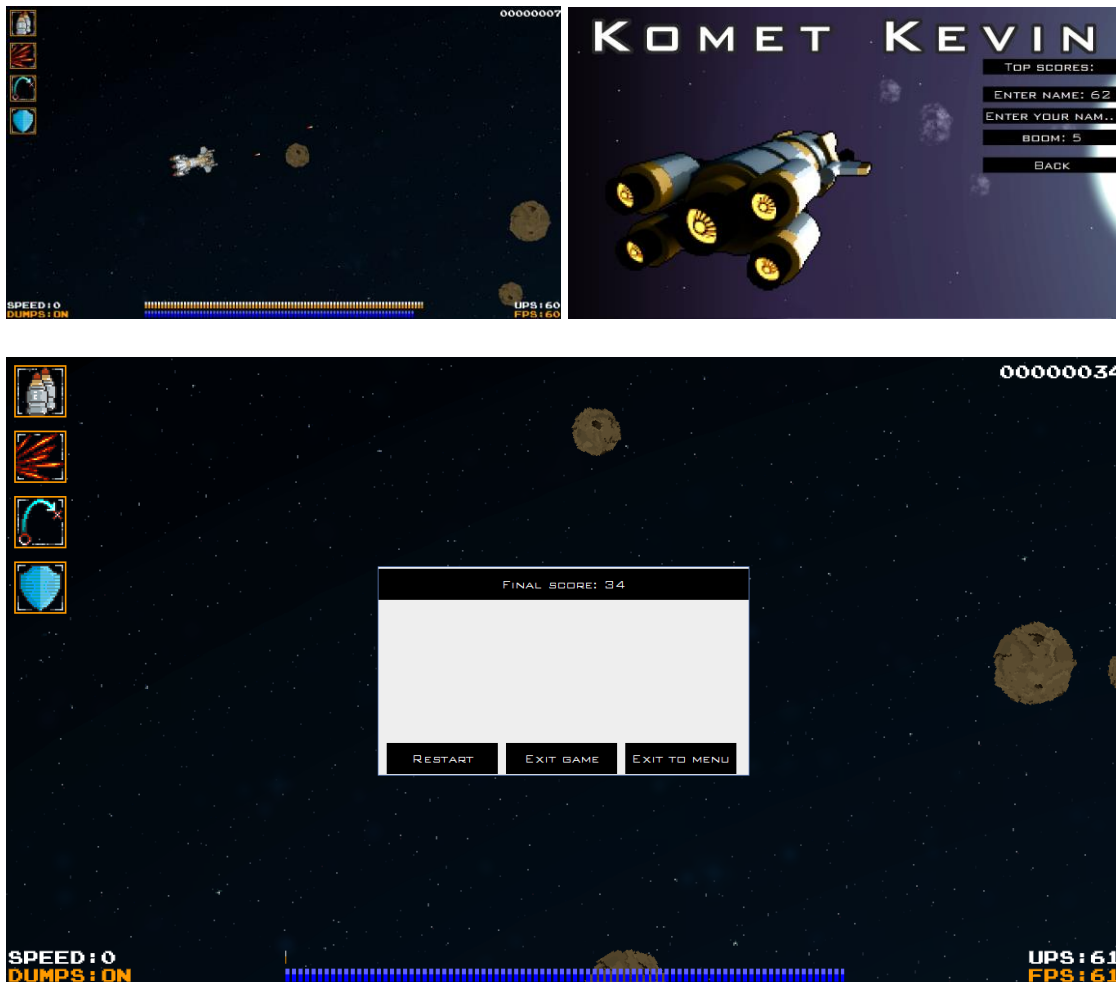
En este punto se pretende comprobar que existe un sistema de puntuaciones. Las puntuaciones deberán de ser guardadas. Los puntos para la puntuación personal se ganarán destruyendo asteroides.

Las puntuaciones deben de seguir el siguiente comportamiento:

- Destruir un asteroide provee puntos
- Cada vez que se inicie una nueva partida la puntuación empieza en 0
- Al finalizar partida se guardará la puntuación
- Las puntuaciones se pueden consultar desde el menú

Resultados:

Se ha iniciado la aplicación y completado varias partidas, destruyendo varios asteroides en el proceso. Como se puede observar los asteroides dan puntos y existe una puntuación remanente.



Veredicto: Prueba superada.



6.- Cambio de Controles

Pruebas:

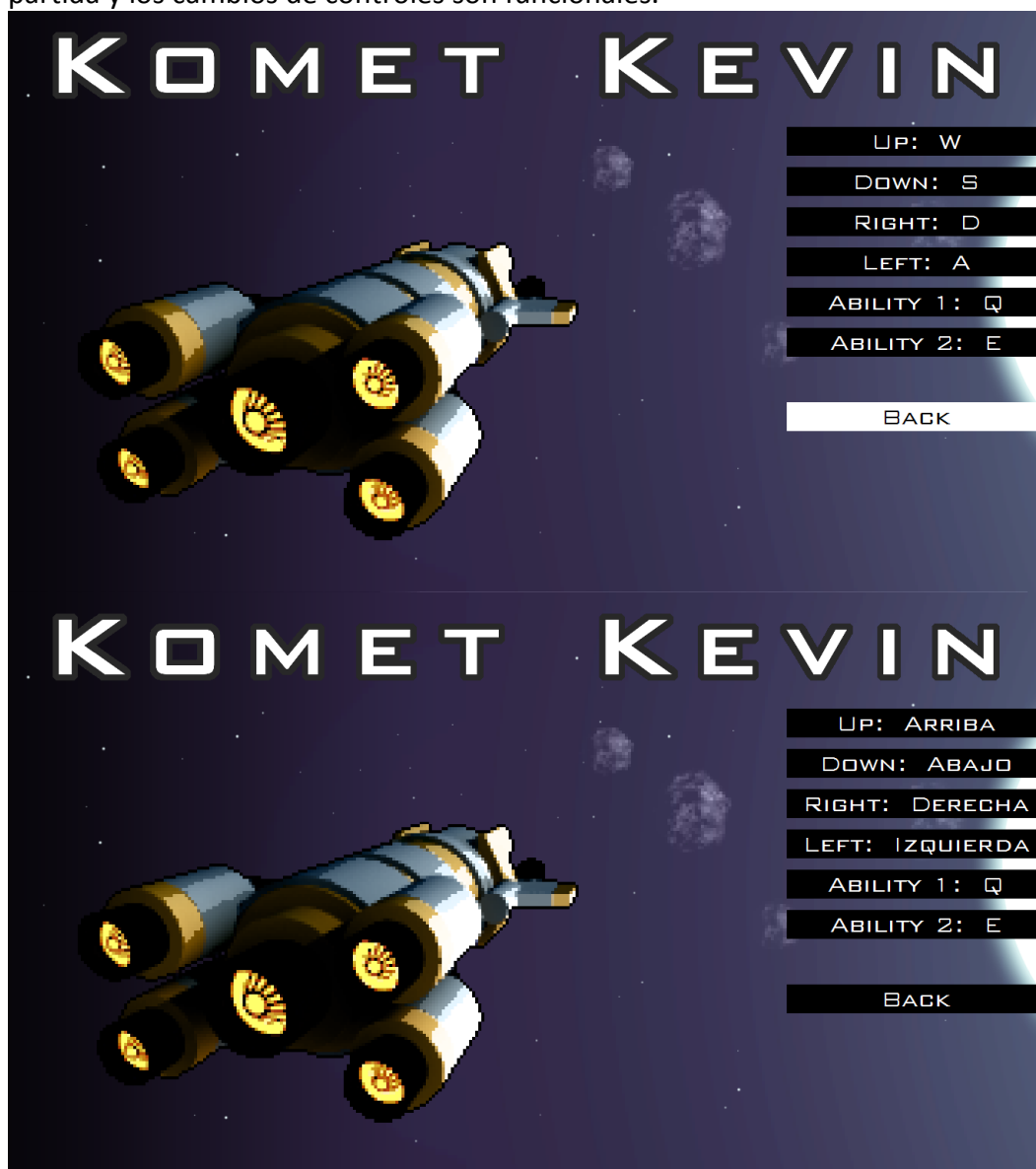
En este punto se pretende comprobar que se pueden cambiar los controles básicos antes de empezar una partida.

El cambio de controles debe de proveer el siguiente funcionamiento:

- Permitir los cambios en los controles antes de empezar partida
- Se pueden el input de un control de una tecla a otra

Resultado:

Se ha navegado por el menú de la aplicación hasta llegar a la zona de configuración de controles y se ha probado a cambiar algunos controles. Después se ha iniciado una partida y los cambios de controles son funcionales.



Veredicto: Prueba superada.