

Komet Kevin

Proyecto Software



Batería de Pruebas – Prototipo 2



Escuela Universitaria
Politécnica - Teruel
Universidad Zaragoza

Autor: Ramiro Woutersen Uriarte

Fecha: 16 / 05 / 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.- Reproducción de Audio	3
2.- “GameObjects”	3
3.- Detección de Teclas	4
4.- Funcionamiento de la Cámara	4
5.- Colisiones	5
6.- Funcionamiento Básico de la Nave	6
7.- Asteroides	6



1.- Reproducción de Audio

Prueba:

En este punto se pretende comprobar que la aplicación consigue reproducir pistas de audio que suenen dentro de la partida.

El sonido deberá de ser capaz de conseguir el siguiente funcionamiento:

- Reproducir pistas de audio

Resultado:

Se ha implementado la funcionalidad pero no se ha llegado a comprobar.

Veredicto: Sin comprobación. No funcional.

2.- “GameObjects”

Prueba:

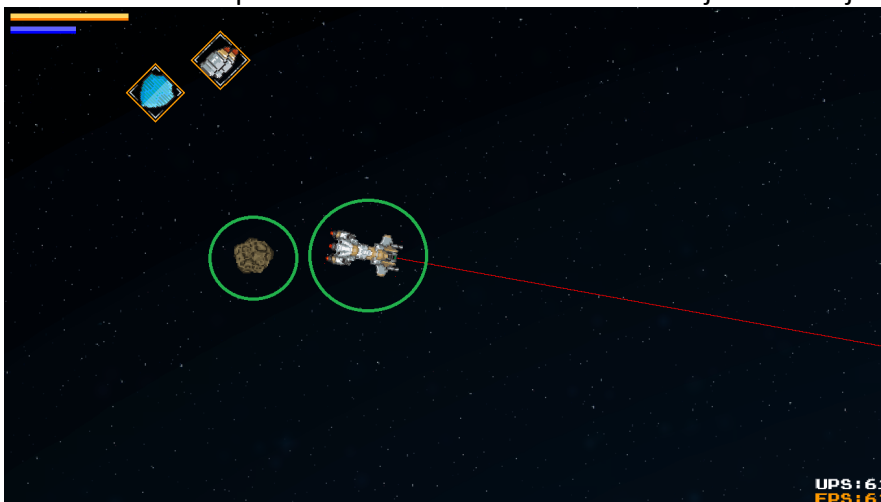
En este punto se pretende comprobar que la aplicación consigue crear objetos de juego, llamados “gameobjects”, los cuales serán las piezas fundamentales para el propio juego.

Las características principales de un “gameobject” deben de ser:

- Tener un posición relativa al mapa del juego
- Poder poseer variables como atributos
- Ser representado por una imagen en el juego
- Poder ser heredable y extensible (escalabilidad)

Resultado:

Se ha iniciado la aplicación instanciando diferentes objetos en el juego.



Veredicto: Prueba superada.



3.- Detección de Teclas

Prueba:

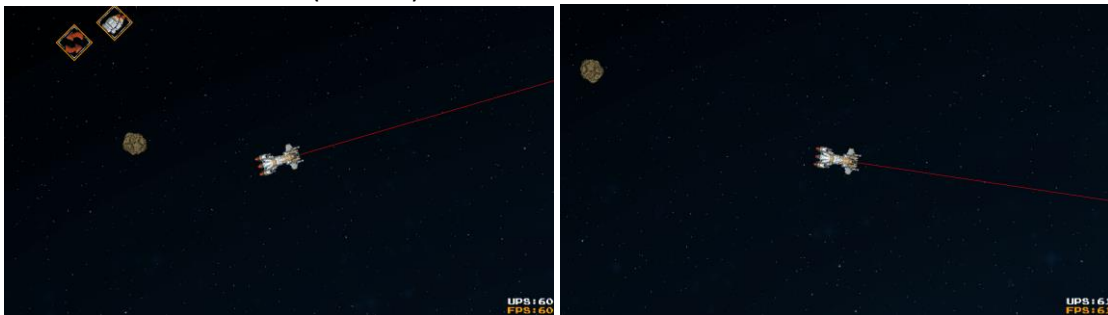
En este punto se pretende comprobar que la aplicación consigue detectar las diferentes pulsaciones sobre las teclas del teclado. En este caso también se propone la definición de algunos casos para comandos básicos.

El funcionamiento de la detección debe permitir el siguiente comportamiento:

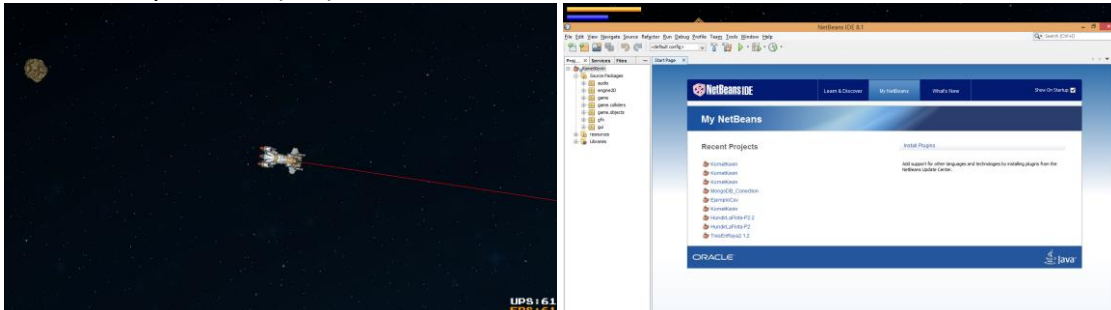
- Detección de una pulsación
- Finalización de la aplicación
- Movimiento del jugador

Resultado:

Movimiento de la nave (flechas):



Salir de la aplicación (esc):



Veredicto: Prueba superada

4.- Funcionamiento de la Cámara

Prueba:

En este punto se pretende comprobar que la aplicación contenga una cámara que siga al jugador a través del mapa por el que se juega.

El funcionamiento de la cámara debe conseguir el siguiente comportamiento:

- Seguimiento al jugador



- Movimiento fluido
- Movimiento suave

Resultado:

Una vez con la aplicación en marcha se ha movido al jugador a través del juego, y como se puede observar la cámara sigue al jugador de. También el seguimiento se produce de forma suave y fluida.



Veredicto: Prueba superada.

5.- Colisiones

Prueba:

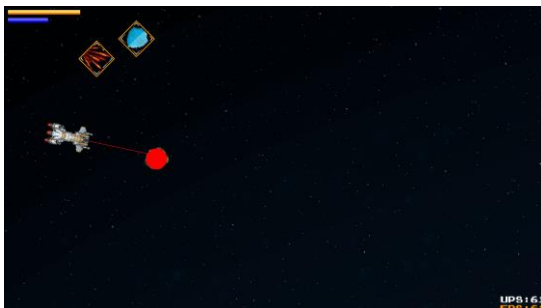
En este punto se pretende comprobar los “GameObjects” pueden llegar a colisionar unos con otros. Que colisionen dos objetos del juego no significa explícitamente que choquen entre ellos, si no que se detecten el uno al otro dentro del juego.

Las colisiones deben de seguir el siguiente comportamiento:

- Estar asociada a un “GameObject”
- Tener la posición asociada al “GameObject” que representa
- Detectar a otro “GameObject” que colisione con el propio objeto

Resultado:

Se ha implementado la parte de la funcionalidad y no se ha llegado a comprobar.



Veredicto: Sin comprobación. No funcional.



6.- Funcionamiento Básico de la Nave

Prueba:

En este punto se pretende comprobar que la aplicación consigue crear un jugador. Este jugador debe estar representado por una nave. El jugador debe de poder mover la nave a través del mapa.

El funcionamiento que debe presentar el jugador es:

- Tener las características básicas de un objeto de juego
- Poder ser controlado por el jugador
- Tener una imagen propia que representa la nave espacial
- Poder disparar

Resultado:

Se ha iniciado la aplicación y se ha probado a disparar, de forma exitosa. También se puede ver como la nave puede ser movida por el jugador y como está representada por una imagen.



Veredicto: Prueba superada.

7.- Asteroides

Prueba:

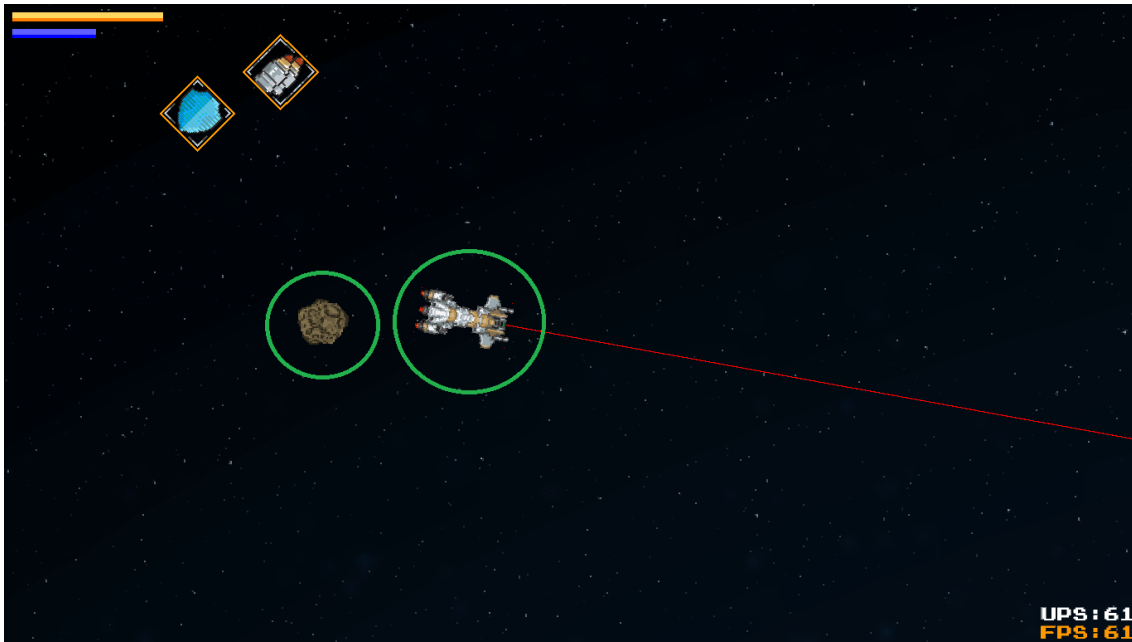
En este punto se pretende comprobar que la aplicación consigue crear asteroides como elemento básico del juego.

El funcionamiento de un asteroide debe de seguir:

- Tener las características básicas de un objeto de juego
- Tener una imagen propia y funcional en el juego de un asteroide

Resultado:

Se ha iniciado la aplicación. Como se puede observar un asteroide se puede crear y tiene una imagen propia.



Veredicto: Prueba superada.