|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ACTIVIDAD DIDÁCTICA CUESTIONARIO | | | |
| Generalidades de la actividad   * Las indicaciones, el mensaje de correcto e incorrecto debe estar la redacción en segundo persona. * Diligenciar solo los espacios en blanco. * El aprendiz recibe una retroalimentación cuando responde de manera correcta o incorrecta cada pregunta. * Señale en la columna Rta. Correcta con una (x) de acuerdo con las opciones presentadas. * Al final de la actividad se muestra una retroalimentación de felicitación si logra el 70% de respuestas correctas o retroalimentación de mejora si es inferior a este porcentaje.   Para sugerir este tipo de actividad tener presente equipo de Diseño Instruccional, que solo debe haber máximo doce opciones de pregunta y que cada campo tiene un límite de palabras permitidas para garantizar el responsive web. | | | |
| Instrucciones para el aprendiz | | *Esta actividad le permitirá determinar el grado de apropiación de los contenidos del componente formativo: Testing en videojuegos y*  *emprendimiento tecnológico.*  *Antes de su realización, se recomienda la lectura del componente formativo mencionado. Es opcional (no es calificable), y puede realizarse todas las veces que se desee.*  *Lea las preguntas de cada ítem y luego señale la respuesta correcta según corresponda.* | |
| Nombre de la Actividad | | *Videojuegos* | |
| Objetivo de la actividad | | *Identificar los tipos y técnicas de testeo para la eficacia de un videojuego, de acuerdo a funcionalidades.* | |
| Texto descriptivo | | *Lea detalladamente cada una de las preguntas y responda correctamente cada una de ellas y demuestre las habilidades como QA Tester de videojuegos.* | |
| PREGUNTAS | | | |
| Pregunta 1 | | Para abrir el Test Runner se hace clic en: | *Rta(s) correcta(s) (x)* |
| Opción a) | Componente - Windows - Test Runner. | |  |
| Opción b) | Sequencing - Console – Test Runner. | |  |
| Opción c) | Windows - General - Test Runner. | | *x* |
| Opción d) | Abrir - Test Runner. | |  |
| Comentario respuesta correcta | | ***Excelente elección demuestra que estás familiarizado con la estructura y organización del software, lo que es crucial para navegar y utilizar eficientemente las herramientas disponibles.*** | |
| Comentario respuesta incorrecta | | ***Has seleccionado incorrectamente la respuesta, no te desanimes, revisa nuevamente el contenido del componente formativo y vuelve a intentarlo. ¡Mucho ánimo!*** | |
| Pregunta 2 | | ¿Cuál es el atributo (función) usado en el test runner de Unity 3D para analizar objetos comunes en todas las pruebas? | |
| Opción a) | Private. | |  |
| Opción b) | useGravit. | |  |
| Opción c) | [SetUp]. | | x |
| Opción d) | Void. | |  |
| Comentario respuesta correcta | | ***Muy bien, En el contexto de pruebas unitarias en Unity 3D, el atributo correcto para preparar condiciones comunes para todas las pruebas es [SetUp].*** | |
| Comentario respuesta incorrecta | | ***Has seleccionado incorrectamente la respuesta, no te desanimes, revisa nuevamente el contenido del componente formativo y vuelve a intentarlo. ¡Mucho ánimo!*** | |
| Pregunta 3 | | Clase que sirve para que la consola del Test Runner dé un mensaje personalizado cuando un determinado Assert NO se ha cumplido: | |
| Opción a) | Assert.false. | | x |
| Opción b) | Private. false | |  |
| Opción c) | [TearDown]. | |  |
| Opción d) | [SetUp]. | |  |
| Comentario respuesta correcta | | ***Excelente, Assert es una clase usada en pruebas unitarias para afirmar si una condición es verdadera o falsa.*** | |
| Comentario respuesta incorrecta | | ***Has seleccionado incorrectamente la respuesta, no te desanimes, revisa nuevamente el contenido del componente formativo y vuelve a intentarlo. ¡Mucho ánimo!*** | |
| Pregunta 4 | | Este atributo lo usaremos en cada una de nuestras funciones de test y le indica a Unity que es uno de nuestros test y que debe ejecutarlo dentro de su Test Suite correspondiente: | |
| Opción a) | [SetUp]. | |  |
| Opción b) | Assert. | |  |
| Opción c) | [TearDown]. | |  |
| Opción d) | [UnityTest]. | | *x* |
| Comentario respuesta correcta | | ***El atributo correcto para indicar a Unity que una función es un test que debe ser ejecutado dentro de un Test Suite es [UnityTest].*** | |
| Comentario respuesta incorrecta | | ***Has seleccionado incorrectamente la respuesta, no te desanimes, revisa nuevamente el contenido del componente formativo y vuelve a intentarlo. ¡Mucho ánimo!*** | |
| Pregunta 5 | | *Opción del menú de Test Runner para lanzar todos los Test de prueba:* | |
| Opción a) | *Run All.* | | *x* |
| Opción b) | *Play Mode.* | |  |
| Opción c) | *Run Selected.* | |  |
| Opción d) | *Test Suites* | |  |
| Comentario respuesta correcta | | ***Muy bien, para lanzar todos los tests de prueba en el Test Runner sería "Run All".*** | |
| Comentario respuesta incorrecta | | ***Has seleccionado incorrectamente la respuesta, no te desanimes, revisa nuevamente el contenido del componente formativo y vuelve a intentarlo. ¡Mucho ánimo!*** | |
| MENSAJE FINAL ACTIVIDAD | | | |
| Mensaje cuando supera el 70% de respuestas correctas | | *¡Excelente! Te felicito, has superado la actividad* | |
| Mensaje cuando el porcentaje de respuestas correctas es inferior al 70% | | *Te recomendamos volver a revisar el componente formativo e intentar nuevamente la actividad didáctica* | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CONTROL DE REVISIÓN** | | |
|  | **Responsable** | **Fecha** |
| **Revisión de Estilo** |  |  |
| **Revisión Asesor metodológico** |  |  |