



CHECKLIST DE PRUEBAS - v0.4 Polish

Fecha: 2025-02-01

Versión: 0.4-alpha

Objetivo: Verificar todas las mejoras implementadas



INSTRUCCIONES

1. Abre el juego en Godot
2. Presiona F5 para ejecutar
3. Crea una nueva partida
4. Sigue los pasos en orden
5. Marca si funciona, si falla



PARTE 1: CONTROLES BÁSICOS

Test 1.1: Cámara (solo zoom)

- **Rueda del ratón:** Zoom in/out funciona
- **Nota:** La cámara NO rota ni se mueve con arrastrar (no es parte del juego)

Test 1.2: Menú del Sistema

- [x] **Botón GUARDAR:** Aparece mensaje de guardado
- [v] **Botón MENÚ:** Vuelve al menú principal
- [v] **Tecla F5:** Guarda rápidamente (mensaje en consola)



PARTE 2: HUD Y RECURSOS

Test 2.1: Visualización del HUD

- [x] **No hay solapamiento:** GUARDAR y MENÚ se ven completos (sin números encima)
- [x] **Recursos categorizados:** Aparece "ENERGÍA:", "QUARKS:", "EDIFICIOS:"
- [x] **Separadores visuales:** Hay líneas verticales entre categorías
- [x] **Colores correctos:**
 - Verde para Estabilidad (🟢)
 - Violeta para Carga (⚡)
 - Amarillo para Quarks (🟡)

Test 2.2: Tooltips

- [x] **Hover sobre recursos:** Aparece el nombre completo del recurso
- [v] **Hover sobre botones:** Aparecen tooltips en SIFONES, PRISMAS, etc.



PARTE 3: HOTKEYS (ATAJOS DE TECLADO)

Test 3.1: Tecla ESC

- [v] **Sin edificio en mano:** ESC abre menú de pausa
- [v] **Con edificio en mano:** ESC cancela construcción y devuelve al inventario

Test 3.2: Tecla R

- [v] **Selecciona un Sifón** (clic en SIFONES → Sifón)
- [v] **Presiona R**: El edificio fantasma rota 90°
- [v] **Presiona R 4 veces**: Vuelve a la posición original

Test 3.3: Tecla 0 (solo modo DEV)

- **Con DEBUG_MODE**: Presiona 0 → se selecciona God Siphon
- **Sin DEBUG_MODE**: Tecla 0 no hace nada (God Siphon no en partida normal)

Test 3.4: Teclas 1-9

- **Presiona 1**: Selecciona el primer edificio disponible (por orden en RECETAS)
- **Presiona 2-9**: Selecciona edificios si hay en inventario
- **Sin edificios**: No hace nada (sin mensaje)

Test 3.5: Clic central (ratón)

- **Clic central en edificio puesto**: Obtienes uno igual en mano (misma orientación), si tienes en inventario
- **Clic central en suelo válido con edificio en mano**: Colocas y te quedas con otro en mano (si queda en inventario)

PARTE 4: PANEL DE AYUDA (F1)

Test 4.1: Abrir/Cerrar

- [v] **Presiona F1**: Se abre el panel de ayuda
- [v] **Presiona F1 de nuevo**: Se cierra el panel
- [v] **Botón CERRAR**: Cierra el panel

Test 4.2: Navegación de Pestañas

- [v] **Clic en "Recursos"**: Cambia a la pestaña de recursos
- [v] **Clic en "Edificios"**: Cambia a la pestaña de edificios
- [v] **Clic en "Controles"**: Cambia a la pestaña de controles
- [v] **Clic en "Objetivos"**: Cambia a la pestaña de objetivos

Test 4.3: Contenido con Colores

- [v] **Pestaña Recursos**: "ESTABILIDAD" aparece en verde
- [v] **Pestaña Recursos**: "CARGA" aparece en violeta
- [v] **Pestaña Edificios**: Descripciones completas de todos los edificios
- [v] **Pestaña Controles**: Lista de todos los controles del juego
- [v] **Pestaña Objetivos**: Cadena de producción Energía → ADN

Test 4.4: Interacción Durante Ayuda

- **Panel F1 abierto**: Puedes hacer clic en las pestañas
- **Panel F1 abierto**: El juego está pausado (los edificios no avanzan)

PARTE 5: RECETARIO (F2)

Test 5.1: Abrir/Cerrar

- [v] **Presiona F2:** Se abre el panel de recetario
- [v] **Presiona F2 de nuevo:** Se cierra el panel
- [v] **Botón CERRAR:** Cierra el panel

Test 5.2: Tecnologías Iniciales

- [v] **Nivel "BÁSICO":** Aparecen Sifón, Prismas con  (desbloqueados)
- [v] **Nivel "MANIPULACIÓN":** Compresor con  (bloqueado)
- [v] **Nivel "AVANZADO":** T2 upgrades con  (bloqueados)
- [v] **Nivel "PRODUCCIÓN":** Fusionador, Constructor con  (bloqueados)

Test 5.3: Requisitos Visibles

- [v] **Compresor bloqueado:** Muestra "Requiere: Sifón" y "Necesita: 10 Stability"
- [v] **Fusionador bloqueado:** Muestra requisitos de recursos
- [x] **Tecnologías desbloqueadas:** Muestran la receta de crafting

PARTE 6: CONSTRUCCIÓN Y COLOCACIÓN

Test 6.1: Selección de Edificios

- [v] **Clic en SIFONES:** Se abre menú con Sifón, Sifón T2
- [v] **Clic en un edificio:** Se selecciona y aparece fantasma
- [v] **Inventario se reduce:** El contador del edificio baja en 1

Test 6.2: Colocación

- [v] **Fantasma verde:** Indica posición válida
- [v] **Fantasma rojo:** Indica posición inválida
- [v] **Clic izquierdo:** Coloca el edificio en posición válida
- [v] **Edificio colocado:** Aparece sólido y funcional

Test 6.3: Rotación Durante Construcción

- [v] **Con edificio en mano:** Presiona R
- [v] **Edificio rota:** El fantasma gira 90°
- [v] **Colocación rotada:** El edificio se coloca con la rotación correcta

Test 6.4: Cancelación

- [v] **Con edificio en mano:** Presiona ESC
- [v] **Fantasma desaparece:** Ya no hay edificio en mano
- [v] **Inventario restaurado:** El contador vuelve a su valor original

PARTE 7: SISTEMA DE PRODUCCIÓN

Test 7.1: Sifón Básico

- [v] **Coloca Sifón en loseta verde:** Se activa (luz verde)
- [v] **Espera 5 segundos:** Aparece haz de luz
- [?] **Inventario aumenta:** Stability sube en el HUD

Test 7.2: Compresor

- [v] **Coloca Compresor cerca del Sifón:** Se conectan automáticamente

- [v] **Haz de luz**: Va del Sifón al Compresor
- [v] **Pulsos de energía**: Bolas verdes viajan por el haz
- [v] **Producción**: Después de 10 pulsos, se crea 1 Compressed-Stability

Test 7.3: Prismas

- [v] **Coloca Prisma Recto**: Redirige el haz en línea recta
- [v] **Coloca Prisma Angular**: Redirige el haz 90°
- [v] **Pulsos siguen el haz**: Las bolas viajan por los prismas

PARTE 8: GOD SIPHON UI

Test 8.1: Abrir UI

- [v] **Presiona 0**: Selecciona God Siphon
- [v] **Coloca God Siphon**: Aparece en el mundo
- [v] **Clic en God Siphon**: Se abre UI flotante

Test 8.2: Controles de UI

- [v] **Dropdown "Color"**: Verde (Estabilidad) / Azul (Carga)
- [v] **Dropdown "Tipo"**: Energía Base / Comprimida / Quark Up / Down
- [v] **Slider Energía**: Mueve de 1 a 100
- [v] **Slider Frecuencia**: Mueve de 1 a 20 ticks
- [v] **Vista Previa**: Se actualiza en tiempo real

Test 8.3: Aplicar Cambios

- [v] **Cambia valores**: Ajusta energía y frecuencia
- [v] **Botón APlicar**: Los cambios se aplican al Sifón
- [v] **Producción cambia**: El Sifón genera con los nuevos valores
- [v] **Botón REsetear**: Vuelve a valores por defecto
- [v] **Botón Cerrar**: Cierra la UI

PARTE 9: DESBLOQUEOS AUTOMÁTICOS

Test 9.1: Desbloqueo de Compresor

- [v] **Abre F2**: Compresor está 
- [v] **Extrae 10+ Stability**: Usa Sifones
- [x] **Abre F2 de nuevo**: Compresor ahora está 
- [x] **Mensaje en consola**: "[TECH]  Desbloqueado: Compresor"

Test 9.2: Desbloqueo de Fusionador

- [v] **Crea 5+ Compressed-Stability**: Usa Compresores
- [x] **Abre F2**: Fusionador ahora está 
- [x] **Aparece en HUD**: Fusionador disponible en menú MANIPULA

PARTE 10: GUARDADO Y CARGA

Test 10.1: Guardar Partida

- [v] **Construye varios edificios**: Sifones, Compresores, etc.

- [v] **Presiona GUARDAR:** Mensaje de confirmación
- [v] **Cierra el juego:** Vuelve al menú principal

Test 10.2: Cargar Partida

- [v] **Abre el juego:** Clic en "CARGAR"
- [v] **Edificios restaurados:** Todos los edificios están en su lugar
- [v] **Inventario correcto:** Recursos y edificios tienen los valores guardados
- [?] **Tecnologías desbloqueadas:** F2 muestra el progreso guardado
- [v] **Producción funciona:** Los edificios siguen generando recursos



PARTE 11: BUGS CONOCIDOS (VERIFICAR QUE ESTÉN ARREGLADOS)

Test 11.1: Bug de Solapamiento

- [x] **GUARDAR visible:** El texto "GUARDAR" se ve completo
- [x] **MENÚ visible:** El texto "MENÚ" se ve completo
- [x] **Sin números encima:** No hay "100" o "E 99" sobre los botones

Test 11.2: Bug de F1

- [v] **F1 abre:** El panel se abre correctamente
- [v] **Pestañas clicables:** Puedes cambiar entre pestañas
- [v] **F1 cierra:** El panel se cierra correctamente
- [v] **Botón CERRAR funciona:** Cierra el panel

Test 11.3: Bug de Hotkeys

- [v] **R funciona:** Rota edificios
- [v] **ESC funciona:** Cancela construcción
- [v] **0 funciona:** Selecciona God Siphon
- [] **1-9 funcionan:** Seleccionan edificios

Test 11.4: Bug de Colores

- [v] **ESTABILIDAD verde:** En HUD y F1
- [v] **CARGA violeta:** En HUD y F1
- [x] **Quarks amarillo/naranja:** En HUD



RESUMEN DE PRUEBAS

Total de checks: 100+

Resultados:

- Pasados: ____ / ____
- Fallidos: ____ / ____
- Parciales: ____ / ____

Bugs Encontrados:

1. _____
2. _____
3. _____

Notas Adicionales:

CORRECCIONES POST-CHECKLIST (aplicadas)

1. **Siphon/Constructor al abrir no rota:** Clic derecho en God Siphon o Constructor solo abre la UI; ya no rota el edificio. Edificios en grupo `AbreUIClicDerecho` excluidos de rotación.
2. **GUARDAR/MENÚ no tapan recursos:** Panel movido a esquina inferior izquierda; recursos visibles arriba.
3. **F1 pestaña Edificios con scroll:** Cada pestaña tiene ScrollContainer; las pestañas quedan siempre visibles y el contenido hace scroll.
4. **Cámara:** Solo zoom con rueda; arrastre con clic izquierdo para mover cámara (sin rotación).
5. **F1/F2:** Cierre con ESC y clic fuera (izq/der), oscurecimiento al abrir/cerrar, márgenes y colores (Stability/Charge/quarks). Botón "CERRAR (ESC)".
6. **God Siphon / Constructor:** Animación de aparición; cierre con LMB/RMB fuera del menú; sin FondoDetector (solo VentanaFlotante).

Conocido (dev)

- **Recuadro gris en menús popup:** God Siphon y Constructor pueden mostrar en algunos entornos un overlay gris hasta el borde inferior. Dejado como mejora futura para dev/test; no bloquea pruebas.

PRÓXIMOS PASOS

Si todos los tests pasan:

1.  Marcar v0.4-alpha como estable
2.  Crear tag en GitHub: `v0.4-alpha`
3.  Comenzar planificación de v0.5 (Electrones)

Si hay bugs:

1.  Documentar bugs en este archivo
2.  Crear issues en GitHub (opcional)
3.  Priorizar y arreglar bugs críticos
4.  Repetir tests

¡Buena suerte con las pruebas! 