PLAN DE PRUEBAS

PRUEBAS UNITARIAS

* **Nivel 1**
  + El jugador no colisionaba correctamente con las paredes y el suelo.
    - Solución: Se agregó un Material con una fricción de 0.
  + El contador de los elementos reciclables no se actualizaba.
    - Solución: Se empezó a controlar con la función childcount.
  + La animación del enemigo “EnemySpike” se congelaba después de cierto tiempo.
    - Solución: Se estableció una animación en ciclo.
* **Nivel 2**
  + Al colisionar con el enemigo “SpikeBall” no se eliminaban vidas del jugador.
    - Solución: Se corrigió la función que controlaba la colisión.
  + Los objetos reciclables no desaparecían.
    - Solución: Se optó por eliminar el gameObject de lo materiales en vez de solo ocultarlos.
* **Nivel 3**
  + El enemigo “PlantEnemy” solo disparaba el ataque una vez en todo el nivel.
    - Solución: Se asignó un ciclo que crea diferentes gameObjects de los ataques y después de cierto tiempo se eliminan.
  + Al colisionar con el enemigo “PlantEnemy” este no desaparecía.
    - Solución: Se ajustó el colider del enemigo como un trigger y se acomodó el controlador.
* **Nivel 4**
  + Al colisionar con el bote incorrecto no se le restaba puntos al jugador.
    - Solución: Se asignaron tags a los materiales para diferenciarlos por categorías.
  + Al colisionar con el bote correcto el material no desaparecía.
    - Solución: Se ajustó el controlador del colider del material para que eliminara el gameObject.
  + Al pasar muy cerca por algún bote se activaban los controladores de estos.
    - Solución: Se ajustarón las dimensiones del colider de los botes.

PRUEBAS DE INTEGRACION

* El nombre del jugador no se visualizaba en las otras escenas.
  + Solución: Se creó una variable estática para almacenar el nombre del jugador.
* En el menú de niveles aparecían todos los niveles bloqueados.
  + Solución: Se creó una nueva clase estática que contiene los nombres de los niveles y el estado de los mismos, cada estado se modifica al completar el nivel.
* La animación de transición entre niveles no se veía.
  + Solución: Se acomodaron los tiempos de transición entre las escenas.
* El puntaje del último nivel no se visualizaba en las otras escenas.
  + Solución: Se creo una variable estática para almacenar el puntaje, además se creó una clase que controla las variables que se van a compartir en todas las escenas.
* El ultimo nivel me enviaba al registro nuevamente.
  + Solución: Se acomodó el cambio de escena para que me llevara al menú de niveles.
* El puntaje del último nivel no se actualizaba.
  + Solución: Se ajustó la variable dentro del método start del script para que se reiniciará cada vez que se jugaba el nivel 4.