**Documento de desarrollo de iteración de pruebas**

**Iteración # 1**

**Risky Jungle**

**Universidad del Quindío**

**Facultad de ingeniería**

**Armenia, Quindío – 2016**

**Contenido**

[**Planificación** 3](#_Toc460852370)

[**Definir medio de distribución** 3](#_Toc460852371)

[**Definir verificadores beta** 3](#_Toc460852372)

[**Definir como se reportan los errores** 3](#_Toc460852373)

[**Identificación de incidencias** 3](#_Toc460852374)

[**Seguimiento de la Iteración** 4](#_Toc460852375)

[**Cierre** 4](#_Toc460852376)

# **Planificación**

Esta iteración tiene como objetivo refinar el videojuego, para lo cual se definen los siguientes aspectos:

## **Definir medio de distribución**

El archivo apk será enviado vía correo electrónico a cada uno de los verificadores beta para que lo instalen en su dispositivo.

## **Definir verificadores beta**

Dado que esta es la primera iteración de la fase de pruebas y el objetivo es refinar el videojuego, los verificadores beta serán los programadores, cuyos nombres se muestran en la siguiente tabla:

|  |  |
| --- | --- |
| **Verificador beta** | **Rol(es) en el proyecto** |
| Dival Mauricio Hoyos Castro | Programador  Diseñador de juego |
| Julian David Serna Echeverri | Programador  Diseñador de juego |

## **Definir como se reportan los errores**

Los verificadores beta tendrán acceso a una hoja de cálculo en google drive para reportar los errores y sugerencias, donde deberán detallar en que consiste el error y definir los pasos para reproducirlo. Dicha hoja de cálculo será descargada como archivo Excel para el posterior análisis.

# **Identificación de incidencias**

El equipo de trabajo analizó el archivo de reportes (Reporte de pruebas programadores) de la iteración 1 y definió las siguientes correcciones para el proyecto:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Error a solucionar** | **Descripción** | **Prioridad** |
| 1 | Cuando el personaje salta y cae muy al borde del terreno se queda pegado. | Una parte del collider del personaje queda sobre el terreno, pero no el verificador de suelo que se encuentra en la mitad de dicho collider, es por esto que el personaje queda sobre el terreno pero no puede avanzar. | 9 |
| 2 | El menú de configuraciones se sobrepone al botón de configuraciones y se hace muy difícil cerrar dicho menú. | El menú de configuraciones cubre el botón en algunos dispositivos, lo cual hace imposible cerrar dicha ventana. | 8 |
| 3 | Los saltos no siempre son iguales. | Cuando el personaje salta, en ocasiones lo hace con más fuerza que en otras. | 9 |
| 4 | El personaje muere pero no se hunde en el agua. | Al tocar el agua, el personaje muere, pero queda flotando. | 7 |
| 5 | En el primer nivel en la sección de pasar dos cocodrilos consecutivamente es casi imposible. | Los cocodrilos se despiertan muy rápido y el primero no da tiempo de dormir al segundo. | 7 |

# **Seguimiento de la Iteración**

En orden de prioridad se solucionaron los errores identificados. A continuación se describe de forma general su solución:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Solución identificada** | **Solucionado** |
| 1 | El verificador de suelo está en el centro del collider del personaje y genera el error, la solución es la implementación de dos verificadores de suelo, uno en el extremo derecho y otro al izquierdo del collider. | Si |
| 3 | El salto se realiza generando una fuerza en el eje Y, alguna de las variables de la fuerza cambian y por ende su resultado es diferente, la solución es cambiar dicha fuerza por una velocidad en el mismo eje. | Si |
| 2 | Debido a que el juego será ejecutado en diversos dispositivos la mejor solución es crear un botón de cierre en el panel del menú de configuraciones. | Si |
| 4 | La solución es agregar una validación para que cuando el personaje esté sobre el agua lo afecte la gravedad pero a menor proporción. | Si |
| 5 | La solución es aumentar el tiempo del temporizador que genera el evento de despertar en los cocodrilos. | Si |

# **Cierre**

Esta iteración se realizó con el objetivo de refinar el videojuego, pero al ser sus propios desarrolladores los verificadores, hay una alta probabilidad de omitir errores. Los errores identificados fueron corregidos en su totalidad, quedando así el proyecto listo para la siguiente iteración de pruebas.