**Documento de desarrollo de iteración de pruebas**

**Iteración # 2**

**Risky Jungle**

**Universidad del Quindío**

**Facultad de ingeniería**

**Armenia, Quindío – 2016**

**Contenido**

[**Planificación** 3](#_Toc460270373)

[**Definir medio de distribución** 3](#_Toc460270374)

[**Definir verificadores beta** 3](#_Toc460270375)

[**Definir como se reportan los errores** 3](#_Toc460270376)

[**Identificación de incidencias** 3](#_Toc460270377)

[**Seguimiento de la Iteración** 3](#_Toc460270378)

[**Cierre** 3](#_Toc460270379)

# **Planificación**

Esta iteración tiene como objetivo someter el videojuego a una primera interacción con personas diferentes al grupo de trabajo, pero las cuales son conocedoras del proyecto y tienen conocimientos y experiencia en el desarrollo de videojuegos.

## **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**

El presente proyecto fue concebido como un trabajo de grado para validar las funcionalidades de algunos módulos del framework “Unity ETH UQ”, el cual es un proyecto de investigación llevado a cabo por el Grupo de Investigación en Redes, Información y distribución – GRID de la universidad del Quindío en colaboración con la empresa de desarrollo de videojuegos Ethereal GF, es por esto que los integrantes del GRID conocen el presente proyecto y algunos de sus integrantes serán los verificadores beta. Andrés Herrara y Einer Zapata son miembros activos del GRID y además fueron miembros del equipo de trabajo de Ethereal GF cuando se inició la creación del framework, es por esto que serán los verificadores beta en la presente iteración de pruebas.

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

Los verificadores beta tendrán acceso a un formulario alojado en google drive, el cual puede ser accedido en <https://goo.gl/forms/gyLh21dar1CU9Vmc2>,donde deberán responder algunas preguntas concretas y tendrán espacio para reportar las sugerencias y errores encontrados. El formulario contiene la siguiente estructura:

* Inicialmente se brinda una introducción y se informa al verificador el objetivo del formulario.
* Se pide que el verificador registre su nombre y apellido.
* Se pide que seleccione como considera la historia del videojuego entre muy bueno, bueno, regular, malo y muy malo.
* Se pide que seleccione como considera los gráficos y personajes del videojuego entre muy buenos, buenos, regulares, malos y muy malos.
* Se pide que seleccione como considera la música y efectos de sonido del videojuego entre muy buenos, buenos, regulares, malos y muy malos.
* Se pide que seleccione un valor entre 0 y 10 en el cual considera que tan entretenido es el videojuego, siendo 0 nada entretenido y 10 muy entretenido.
* Se pide que describa cada uno de los errores encontrados y los pasos para generarlo.
* Finalmente se pide que el verificador detalle las sugerencias que tenga sobre el videojuego.

Una vez todos los verificadores hagan su reporte, se descargará el consolidado de respuestas como una hoja de cálculo de Excel para el análisis de los reportes.

# **Identificación de incidencias**

El equipo de trabajo analizó el archivo de reportes (Reporte fase de pruebas iteración 2) de la iteración dos una vez todos los verificadores realizaron el reporte y se definieron las siguientes correcciones para el proyecto:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Error a solucionar** | **Descripción** | **Prioridad** |
| 6 | El fondo se mueve de manera extraña. | Cuando el personaje inicia el movimiento el fondo se mueve muy rápido y sin detenerse. | 8 |
| 7 | La música de fondo debe ser diferente. | La música de fondo no es acorde al contexto. | 5 |
| 8 | En ocasiones el dardo no toca la serpiente pero aun así la mata. | Se debe ajustar la validación de colisiones del dardo. | 6 |
| 9 | En ocasiones al atacar con la lanza el rival muere, pero el personaje no realiza la animación de ataque. | Se debe validar el ataque con lanza. | 6 |
| 10 | Cuando un rival mata al personaje el sonido de efecto queda durante toda la sesión de juego. | Se debe verificar la validación en que los efectos paran. | 5 |

# **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** |
| 6 | Verificar las validaciones de scroll parallax para que su movimiento sea acorde con el movimiento de la cámara y el personaje. | Si |
| 8 | Se debe ajustar la malla que detecta las colisiones de la serpiente. | Si |
| 9 | Validar que la animación sea a tiempo con la acción de ataque. | Si |
| 7 | Se debe implementar una canción de fondo ambiental. | Si |
| 10 | Validar las condiciones para que cuando el personaje muera los efectos paren. | Si |

# **Cierre**

Esta iteración se realizó con el objetivo de que verificadores ajenos al equipo de trabajo, pero con experiencia en el desarrollo de videojuegos y conocimiento del proyecto realizaran las pruebas para encontrar la mayor cantidad de errores, a los cuales se les realizaron las respectivas correcciones, quedando así el juego listo para la tercera iteración de pruebas siendo sometido a un público más amplio.