**Documento de desarrollo de iteración de pruebas**

**Iteración # 3**

**Risky Jungle**

**Universidad del Quindío**

**Facultad de ingeniería**

**Armenia, Quindío – 2016**

**Contenido**

[**Planificación** 3](#_Toc460860188)

[**Definir medio de distribución** 3](#_Toc460860189)

[**Definir verificadores beta** 3](#_Toc460860190)

[**Definir como se reportan los errores** 3](#_Toc460860191)

[**Identificación de incidencias** 3](#_Toc460860192)

[**Seguimiento de la Iteración** 3](#_Toc460860193)

[**Cierre** 4](#_Toc460860194)

# **Planificación**

Esta iteración tiene como objetivo someter al videojuego a un público más amplio en comparación con las dos iteraciones anteriores con el fin de que al haber más verificadores sea menor la probabilidad de pasar un error por alto.

## **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 tercera y última iteración de la fase de pruebas y el objetivo es someter el videojuego a un grupo amplio de verificadores el equipo de trabajo selecciono personas de su entorno que estuvieran dispuestas a realizar la prueba, teniendo como verificadores las personas registradas en el listado a continuación:

* Jefferson Sánchez
* Andrés Gonzales
* Fernando Montalvo
* Katherine Posada
* Carlos Escobar

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

Para agilizar y hacerle a los verificadores voluntarios más fácil el proceso, se utilizó el formulario creado para la iteración anterior, del cual una vez registrados los reportes de todos los verificadores se genera 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 3) de la iteración tres una vez todos los verificadores realizaron el reporte y se definieron las siguientes correcciones para el proyecto:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Error a solucionar** | **Descripción** | **Prioridad** |
| 11 | Si el personaje se devuelve y cae a un precipicio el juego se pega | Cuando el personaje se devuelve y la cámara no lo sigue, si hay un precipicio y este cae, el juego se pega. | 8 |
| 12 | En la sección donde el personaje se desliza en el tercer nivel se puede saltar repetidas veces sin tocar el suelo | En la sección donde el personaje resbala en el tercer nivel se pueden realizar múltiples saltos y el personaje desaparece. | 8 |
| 13 | Cuando el personaje principal es asesinado el efecto de sonido del animal que infinito. | Al ser asesinado el personaje el sonido del animal queda sonando repetitivamente durante todo el juego hasta que se cierre. | 7 |
| 14 | En algunos bordes donde hay agua, si el personaje se acerca (aun estando en tierra) se muere. | El agua sobrepone el terreno y el personaje muere (ahogado). | 7 |
| 15 | Cuando el personaje salta y no alcanza a llegar al siguiente terreno, si queda pegado al muro y se puede volver a saltar. | Si el personaje queda pegado al muro, mas no encima del terreno se puede saltar cosa que no debería poderse hacer ya que la lógica es que caiga al precipicio. | 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** |
| 11 | Aumentar el rango del collider que detecta cuando el personaje ha caído. | Si |
| 12 | Validar el salto único en los triggers de la sección resbaladiza. | Si |
| 13 | Verificar las validaciones de muerte del personaje. | Si |
| 14 | Acomodar la posición del agua con respecto al terreno. | Si |
| 15 | Agregar un material sin fricción para los precipicios. | Si |

# **Cierre**

Esta iteración se realizó con el objetivo de exponer el videojuego a un grupo más amplio de verificadores, con lo cual se logró el reporte de errores que habían pasado desapercibidos en las iteraciones anteriores. Los errores identificados fueron corregidos en su totalidad por ende se cierra esta iteración con una corrección del 100% de incidencias.