**Documento de desarrollo de iteración de pruebas**

**Iteración # N**

**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 sección tiene como objetivo planificar diversos aspectos de la iteración.

## **Definir medio de distribución**

Se define la manera en que la versión beta del videojuego será otorgada al grupo de verificadores beta.

## **Definir verificadores beta**

Se definen las razones por las cuales se eligen los verificadores y si el equipo de trabajo lo considera necesario se registran sus datos.

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

Se define la manera en que los verificadores beta reportarán las sugerencias y errores encontrados.

# **Identificación de incidencias**

El equipo de trabajo analiza los reportes de los diferentes verificadores beta y evalúa los cambios a hacer en el videojuego, además se le asigna una prioridad a cada incidencia dependiendo del impacto y la importancia que representan para el videojuego.

# **Seguimiento de la Iteración**

Se deben mantener actualizadas las tareas y cambios, además se deben plasmar comentarios y eventualidades presentadas por el equipo de desarrollo.

# **Cierre**

Una vez finalizada la iteración se plasma la situación actual del proyecto.