**Prueba de estrés.**

El siguiente documento es una prueba de estrés realizada a la aplicación LensFrame para probar su desempeño hacía una gran cantidad de interacciones dentro de la misma y así obtener un resultado que nos indique que acciones tomar para mejorar el código.

La parte del código que se comenzó a analizar fue la encargada de controlar las interface y cambios de escena dentro de la aplicación.

LIBRERÍAS UTILIZADAS

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

using System;

using UnityEngine.SceneManagement; //USO PARA EL CAMBIO DE ESCENAS Y

ADMINISTRARLAS

public class UIManager : MonoBehaviour //SE DECLARA LA CLASE

{

public int cambioEscena; //SE DECLARA EL CAMBIO DE ESCENA EN TIPO INT YA QUE

ES EN BASE AL NUMERO DE ESCENAS

void Start() //SE ACTIVA EL METODO

{

// GameManager.instance.OnMainMenu += ActivateMainMenu;

// GameManager.instance.OnItemsMenu += ActivateItemsMenu;

// GameManager.instance.OnAirPosition += ActivateArPosition;

}

public void CambiarEscena(int indice) //METODO PARA EL CAMBIO DE ESCENA (TIPO

ENTERO CON INDICES ASIGNADOS POR EL MISMO UNITY)

{

SceneManager.LoadScene(cambioEscena); //EL SCENEMANAGER CARGA LA ESCENA

QUE SE LE ESPECIFIQUE

}

}

**RESULTADO OBTENIDO:**



**CONCLUSIÓN:**

El resultado obtenido es el deseado, no hubo ningún inconveniente al llevarlo a cabo la aplicación sigue trabajando a un buen ritmo y no hay un mal funcionamiento en las interfaces.