**Casos de Pruebas “Australis”**

11 de Noviembre, 2024

**Antecedentes del proyecto**

| Proyecto | Australis. |
| --- | --- |
| Integrantes del proyecto | Rodrigo Seguel y Sofía Gómez |
| Responsable a cargo de pruebas | Sofía Gómez Macaya. |
| Fecha | 11 de Noviembre del 2024 |
| Versión del juego | 1.5.4 (versión final) |

**Aclaración**

Cada caso de prueba es en base a las historias de usuario definidas para este proyecto.

**A:** Aprobado

**R:** Reprobado

**Caso de prueba 001H**

| **INFORMACIÓN DE PRUEBA** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de prueba:** | Verificar que el usuario pueda iniciar el juego en su computador. | **Condición previa:** | El jugador debe de haber descargado el juego y haber ejecutado el juego. | |
| **Historias de usuario:** | Acceder al menú  principal del juego. | **Dependencia:** | No aplica. | |
| **Funcionalidad** | Interfaz y funcionalidad de menú principal. | | | |
| **RESUMEN DE RESULTADO** | | | | |
| * El videojuego muestra correctamente la interfaz principal del juego con los botones correspondientes y funcionales. * Los botones funcionan correctamente derivando al usuario según su necesidad, ya sea cargar una partida (solo si tiene una guardada en sus archivos locales), iniciar nueva partida o cerrar el videojuego. | | | | |
| **DETALLES DE RESULTADO** | | | | |
| **Tarea de usuario** | **Resultado esperado** | **Resultado real** | **Condición posterior** | **Estado** |
| Iniciar el juego e interactuar con el menú principal. | Permite al jugador navegar e interactuar con cada botón del menú los cuales son completamente funcionales y se presentan en la interfaz apenas inicia el juego. | Permite al jugador navegar e interactuar con cada botón del menú los cuales son completamente funcionales y se presentan en la interfaz apenas inicia el juego. | El jugador puede proseguir exitosamente al videojuego o salir de él. | **V** |
| **OBSERVACIONES Y/O EVIDENCIA** | | | | |
| (Evidencia de menú intuitivo y funcional) | | | | |

**Caso de prueba 002H**

| **INFORMACIÓN DE PRUEBA** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de prueba:** | Verificar que la interfaz del videojuego muestre correctamente las misiones correspondientes en una esquina dentro de un recuadro intuitivo. | **Condición previa:** | El jugador debe de haber iniciado una partida y progresado en el recorrido de usuario para tener una misión. | |
| **Historias de usuario:** | Ver donde están las  misiones | **Dependencia:** | Caso de prueba 001H. | |
| **Funcionalidad** | Interfaz del videojuego. | | | |
| **RESUMEN DE RESULTADO** | | | | |
| * El videojuego muestra correctamente el recuadro con la misión correspondiente según el progreso del jugador. * El recuadro de la misión se muestra correctamente en la interfaz del videojuego en una esquina de la pantalla de manera accesible. | | | | |
| **DETALLES DE RESULTADO** | | | | |
| **Tarea de usuario** | **Resultado esperado** | **Resultado real** | **Condición posterior** | **Estado** |
| Seguir jugando el recorrido del juego para obtener una misión según su progreso. | El recuadro de las misiones se muestra y posiciona correctamente en la interfaz del videojuego según el progreso del jugador de manera intuitiva. | El recuadro de las misiones se muestra y posiciona correctamente en la interfaz del videojuego según el progreso del jugador de manera intuitiva. | El jugador puede proseguir exitosamente en su recorrido de usuario dentro del videojuego. | **V** |
| **OBSERVACIONES Y/O EVIDENCIA** | | | | |
| (Misiones se muestran en interfaz) | | | | |

**Caso de prueba 003H**

| **INFORMACIÓN DE PRUEBA** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de prueba:** | Verificar que el videojuego muestre al usuario la opción de jugar un tutorial antes de jugar una nueva partida. | **Condición previa:** | El jugador debe de haber iniciado una nueva partida. | |
| **Historias de usuario:** | Guía o tutorial. | **Dependencia:** | Caso de prueba 001H. | |
| **Funcionalidad** | Mecánica de tutorial. | | | |
| **RESUMEN DE RESULTADO** | | | | |
| * El videojuego muestra correctamente la ventana del tutorial al inicio del juego. * El tutorial se ejecuta sin errores y fluido. | | | | |
| **DETALLES DE RESULTADO** | | | | |
| **Tarea de usuario** | **Resultado esperado** | **Resultado real** | **Condición posterior** | **Estado** |
| Iniciar una nueva partida y seleccionar la opción que desea. | El tutorial debe mostrarse al iniciar una nueva partida de forma correcta. También debe mostrar todos los controles necesarios para que el jugador sea capaz de movilizar al personaje. Y debe permitir al usuario poder saltarse correctamente el tutorial. | El tutorial debe mostrarse al iniciar una nueva partida de forma correcta. También debe mostrar todos los controles necesarios para que el jugador sea capaz de movilizar al personaje. Y debe permitir al usuario poder saltarse correctamente el tutorial. | El jugador puede proseguir exitosamente en su recorrido de usuario dentro del videojuego. | **V** |
| **OBSERVACIONES Y/O EVIDENCIA** | | | | |
| (Evidencia de tutorial funcional que permite al jugador elegir entre dos opciones) | | | | |

**Caso de prueba 004H**

| **INFORMACIÓN DE PRUEBA** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de prueba:** | Verificar que el videojuego ejecute correctamente la mecánica de pesca de peces y objetos. | **Condición previa:** | El jugador debe de haber avanzado en el progreso de la historia hasta por lo menos al acto 2. | |
| **Historias de usuario:** | Explorar y recolectar  diferentes tipos de pescados. | **Dependencia:** | Caso de prueba 001H y 003H. | |
| **Funcionalidad** | Mecánica de pesca de peces y objetos. | | | |
| **RESUMEN DE RESULTADO** | | | | |
| * El videojuego muestra correctamente la interfaz de la mecánica de pesca y se ejecuta correctamente permitiendo al usuario obtener diferentes tipos de peces y objetos. | | | | |
| **DETALLES DE RESULTADO** | | | | |
| **Tarea de usuario** | **Resultado esperado** | **Resultado real** | **Condición posterior** | **Estado** |
| Jugar hasta por lo menos al acto 2 e interactuar con el minijuego de pesca. | La mecánica debe mostrar  aleatoriamente dos tipos de pescados y objetos basura más su descripción. Debe ejecutarse correctamente  permitiendo al usuario interactuar con el proceso de pesca y  la obtención visual del resultado. | La mecánica debe mostrar  aleatoriamente dos tipos de pescados y objetos basura más su descripción. Debe ejecutarse correctamente  permitiendo al usuario interactuar con el proceso de pesca y  la obtención visual del resultado. | El jugador puede proseguir exitosamente en su recorrido de usuario dentro del videojuego. | **V** |
| **OBSERVACIONES** | | | | |
| (Inicio mecánica de pesca)    (Mecánica de pesca funcional con pruebas de habilidad para recompensa)    (Expone visualmente objeto recolectado) | | | | |

**Caso de prueba 005H**

| **INFORMACIÓN DE PRUEBA** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de prueba:** | Verificar que el videojuego ejecute correctamente las misiones del videojuego. | **Condición previa:** | El jugador debe de haber iniciado una partida. | |
| **Historias de usuario:** | Misiones que ayuden a entender la situación actual de  la Antártica. | **Dependencia:** | Caso de prueba 001H y 003H. | |
| **Funcionalidad** | Interfaz de juego y almacenamiento de la partida. | | | |
| **RESUMEN DE RESULTADO** | | | | |
| * El videojuego muestra y almacena correctamente el progreso del jugador de acuerdo a las misiones que involucran las mecánicas de juego relacionadas más su avance en el recorrido del usuario. | | | | |
| **DETALLES DE RESULTADO** | | | | |
| **Tarea de usuario** | **Resultado esperado** | **Resultado real** | **Condición posterior** | **Estado** |
| Interactuar y jugar todo el recorrido del usuario. (pasando todos sus actos en base a la historia) | El videojuego debe incluir al menos 4 misiones. También cada misión debe ejecutarse correctamente por medio de las mecánicas de juego permitiendo al  usuario seguir su recorrido y almacenando en sus archivos locales. | El videojuego debe incluir al menos 4 misiones. También cada misión debe ejecutarse correctamente por medio de las mecánicas de juego permitiendo al  usuario seguir su recorrido y almacenando en sus archivos locales. | El jugador puede proseguir exitosamente en su recorrido de usuario dentro del videojuego. | **V** |
| **OBSERVACIONES** | | | | |
| (Evidencia del procedimiento del recorrido usuario respecto a las misiones como la obtención del pingüino y desarrollo de historia para misiones) | | | | |

**Caso de prueba 006H**

| **INFORMACIÓN DE PRUEBA** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de prueba:** | Verificar que el videojuego ejecute correctamente la mecánica de compra y venta de objetos. | **Condición previa:** | El jugador debe de tener al menos un objeto en su inventario y/o el dinero suficiente para comprar un objeto. | |
| **Historias de usuario:** | Comprar y vender objetos. | **Dependencia:** | Caso de prueba 001H, 003H, 004H y 005H. | |
| **Funcionalidad** | Mecánica de compra y venta de objetos. | | | |
| **RESUMEN DE RESULTADO** | | | | |
| * El videojuego ejecuta correctamente la mecánica de compra y venta y actualiza el inventario y cantidad de dinero según el proceso dado por el jugador. | | | | |
| **DETALLES DE RESULTADO** | | | | |
| **Tarea de usuario** | **Resultado esperado** | **Resultado real** | **Condición posterior** | **Estado** |
| El jugador debe interactuar con el vendedor en su respectivo sitio y ejecutar una acción (ya sea para comprar o vender objetos). | El videojuego debe mostrar visualmente una tienda con un  personaje que se comunique con el jugador a través de diálogos antes de mostrar las funciones de compra y venta. Permite al usuario comprar objetos de acuerdo al dinero dispuesto para el valor del producto, y que estos objetos se agreguen correctamente a su  inventario al igual que la oportunidad de vender objetos y que estos se eliminen de su inventario a cambio de un valor monetario hacia el jugador. | El videojuego debe mostrar visualmente una tienda con un  personaje que se comunique con el jugador a través de diálogos antes de mostrar las funciones de compra y venta. Permite al usuario comprar objetos de acuerdo al dinero dispuesto para el valor del producto, y que estos objetos se agreguen correctamente a su  inventario al igual que la oportunidad de vender objetos y que estos se eliminen de su inventario a cambio de un valor monetario hacia el jugador. | El jugador puede proseguir exitosamente en su recorrido de usuario dentro del videojuego y puede ver su inventario actualizado. | **V** |
| **OBSERVACIONES** | | | | |
| (Jugador interactúa con comerciante)    (Opción funcional de elección de compra y venta de objetos)    En esta captura de código se encontró un problema pequeño en la ejecución del código, cuando el jugador terminaba de interactuar con el comerciante el juego permitía al jugador moverse aún con la ventana de compra y venta abierta. Es considerado error menor ya que no afecta al recorrido del juego y fue solucionado a la brevedad) | | | | |

**Caso de prueba 007H**

| **INFORMACIÓN DE PRUEBA** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de prueba:** | Verificar que el videojuego ejecute el sistema de inventario y almacene correctamente los elementos en los datos. (archivo json) | **Condición previa:** | El jugador debe de tener al menos un objeto en su inventario o haber obtenido más por medio del sistema de pesca. | |
| **Historias de usuario:** | Interactuar con el inventario. | **Dependencia:** | Caso de prueba 001H, 003H y 004H, 006H. | |
| **Funcionalidad** | Sistema de inventario. | | | |
| **RESUMEN DE RESULTADO** | | | | |
| * El videojuego ejecuta correctamente el sistema de inventario, también se almacena y actualiza correctamente en el almacenamiento de de datos del videojuego (por archivo JSON). | | | | |
| **DETALLES DE RESULTADO** | | | | |
| **Tarea de usuario** | **Resultado esperado** | **Resultado real** | **Condición posterior** | **Estado** |
| El jugador interactúa con el inventario. | El videojuego permite al jugador visualizar e interactuar con los objetos adquiridos. Los datos del inventario se manejan como ítems que se guardan correctamente en un archivo JSON. También permite interactuar con cada objetos con al  Al menos 3 opciones funcionales. | El videojuego permite al jugador visualizar e interactuar con los objetos adquiridos. Los datos del inventario se manejan como ítems que se guardan correctamente en un archivo JSON. También permite interactuar con cada objetos con al  Al menos 3 opciones funcionales. | El jugador puede ajustar su inventario con éxito cada vez que desee mientras continúe el recorrido del usuario. | **V** |
| **OBSERVACIONES** | | | | |
| (Interfaz de inventario)    (sistema permite al usuario interactuar con el objeto)    (Sistema muestra de manera funcional la opción de examinar objeto)    (El sistema almacena y actualiza el inventario. Se eliminó objeto) | | | | |

**Caso de prueba 008H**

| **INFORMACIÓN DE PRUEBA** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de prueba:** | Verificar que el videojuego ejecute correctamente el sistema de área, la mecánica de exploración e investigación | **Condición previa:** | El jugador debe de haber progresado en el recorrido del juego hasta el acto 4. | |
| **Historias de usuario:** | Explorar la Antártica. | **Dependencia:** | Caso de prueba 001H, 003H y 004H, 006H. | |
| **Funcionalidad** | Mecánica de exploración sistema de área. (montaña) | | | |
| **RESUMEN DE RESULTADO** | | | | |
| * El videojuego ejecuta correctamente la mecánica de exploración, el sistema de área e investigación. El tutorial de este se muestra y ejecuta correctamente antes de comenzar a jugar esta sección y permite al usuario jugarlo sin errores de por medio. También la mecánica de investigación se realiza exitosamente. | | | | |
| **DETALLES DE RESULTADO** | | | | |
| **Tarea de usuario** | **Resultado esperado** | **Resultado real** | **Condición posterior** | **Estado** |
| El jugador debe interactuar con la montaña y completar toda esta sección ejecutando mecánicas básicas de juego e investiga objetos no identificados. | El sistema de exploración debe guiar al jugador por medio  de un tutorial antes de comenzar de forma opcional. Al ejecutarse debe mostrar objetos de recompensa que se guarden en el inventario. También debe contar con diferentes elementos visuales e ilustrativos. El sistema debe permitir al usuario terminar  su recorrido guiando al acto final del videojuego pero  también permitiéndole volver al escenario anterior si desea  salir. | El sistema de exploración debe guiar al jugador por medio  de un tutorial antes de comenzar de forma opcional. Al ejecutarse debe mostrar objetos de recompensa que se guarden en el inventario. También debe contar con diferentes elementos visuales e ilustrativos. El sistema debe permitir al usuario terminar  su recorrido guiando al acto final del videojuego pero  también permitiéndole volver al escenario anterior si desea  salir. | El jugador puede proseguir exitosamente al acto final o retroceder y salir de esa área. | **V** |
| **OBSERVACIONES** | | | | |
| (Mecánica de investigación dentro de la casa del jugador)    (mecánica de investigación finalizada con éxito)    (Interfaz e inicio de sistema de exploración en área de montaña)    (Sistema de exploración terminada con éxito) | | | | |