

Evaluación de los requerimientos

José Ignacio Botero Osorio

Instructor

Lyam Acosta Forero

Aprendiz

SENA – Servicio Nacional de Aprendizaje
Tecnología en análisis y Desarrollo de Software

3118526

Bogotá D.C.

Contenido

Evaluación de los requerimientos	3
Casos	3
Objetivo del caso de prueba.	3
Identificador	3
Nombre del requerimiento o historia de usuario asociada.....	3
Precondiciones	3
Lista de pasos con los resultados esperados	4
Objetivo del caso de prueba	4
Identificador	4
Nombre del requerimiento o historia de usuario asociada.....	4
Precondiciones	4
Lista de pasos con los resultados esperados	5
Objetivo del caso de prueba	6
Identificador	6
Nombre del requerimiento o historia de usuario asociada.....	6
Precondiciones	6
Lista de pasos con los resultados esperados	6
Objetivo del caso de prueba	6
Identificador	6
Nombre del requerimiento o historia de usuario asociada.....	6
Precondiciones	6
Lista de pasos con los resultados esperados	7

Evaluación de los requerimientos

Para nuestro videojuego tenemos que realizar una validación de algunos requerimientos clave para el videojuego y la industria debido a que este documento nos puede ayudar a identificar el uso innecesario de recursos y tiempo para ejecutar correctamente el desarrollo.

“Este estándar reemplaza los estándares IEEE 830, IEE 1233, IEEE 1362, y contiene disposiciones para los procesos y productos relacionados con la ingeniería de requisitos para sistemas, productos y servicios de software a lo largo del ciclo de vida (Penzenstadler, 2021).

Además, define la construcción de un buen requisito, proporciona atributos y características de los requisitos, y analiza la aplicación iterativa y recursiva del proceso de requisitos a lo largo del ciclo de vida. También proporciona orientación adicional en la aplicación de procesos de ingeniería y gestión de requerimientos relacionados con la ingeniería de requisitos al tiempo que define los elementos de información aplicables a la ingeniería de requisitos y su contenido”¹

Casos

Objetivo del caso de prueba.

Verificar que el jugador pueda pausar y reanudar completamente

Identificador

Nombre del requerimiento o historia de usuario asociada.

Hisu1: Como jugador quiero poder pausar el juego a voluntad dado que es un Single Player y poder volver a la partida cuando quiera

Precondiciones

- Se necesita que el juego este en una partida activa
- El botón de pausa funciona en el hardware

1

Lista de pasos con los resultados esperados

Caso de uso	
Hisu1	Nombre de la historia de usuario: Pausa
Usuario: Tester QA	
Prioridad: Alta	
Descripción: Durante una partida revisar que funcione el botón de pausa	
Observaciones: El juego se tiene que detener y quede con el menú básico de pausa	
Criterios de aceptación: Al revisar que si funcione el botón de pausa se debe revisar correctamente la información entregada y con ello poder aprobar el menú	
Caso de uso	
Hisu1	Nombre de la historia de usuario: Reanudar
Usuario: Tester QA	
Prioridad: Alta	
Descripción: Durante la pausa revisar que el botón "Reanudar" Funcione	
Observaciones: Mientras el juego está detenido, al momento de dar clic en reanudar o solo el boto de pausa, este vuelva a funcionar	
Criterios de aceptación: Durante la revisión se espera que el botón de "Reanudar" o el momento de pausa reactive el juego	

Objetivo del caso de prueba

Verificar que el jugador pueda guardar el progreso correctamente

Identificador

Nombre del requerimiento o historia de usuario asociada.

Hisu2: Como jugador quiero poder guardar la partida en todo momento esto debido que posiblemente me tenga que retirar del juego en medio de una partida

Precondiciones

- Se necesita que el juego este en una partida activa

- Se habilite un sistema de guardado de partida

Lista de pasos con los resultados esperados

Caso de uso	
Hisu 2	Nombre de la historia de usuario: Guardar
Usuario: Tester QA	
Prioridad: Alta	
Descripción: Uso del botón "Guardar" y guardado automático	
Observaciones: Durante la partida se crearán puntos de control de guardado automático sin embargo adicional se debe crear un botón en el menú de pausa para guardar	
Criterios de aceptación: En este punto el menú de pausa funciona perfectamente y se revisa que dentro de dicho menú funcione el guardar partida	

Caso de uso	
Hisu 2	Nombre de la historia de usuario: Cargar
Usuario: Tester QA	
Prioridad: Alta	
Descripción: Uso del botón "Cargar"	
Observaciones: Se creará un botón en el menú que mostrará las partidas guardadas para que el jugador pueda variar entre partidas	
Criterios de aceptación: En este punto el menú de pausa funciona perfectamente y también el botón "Cargar" mostrara las partidas guardadas	

Objetivo del caso de prueba

Verificar que el HUD del juego

Identificador

Nombre del requerimiento o historia de usuario asociada.

Hisu3: Como jugador deseo un HUD intuitivo con información básica para poder progresar en el juego

Precondiciones

- Se necesita un mundo creado
- Tener los menús ya funcionando
- Tener definidos los controles y mecánicas

Lista de pasos con los resultados esperados

Caso de uso	
Hisu 3	Nombre de la historia de usuario: HUD
Usuario: Tester QA	
Prioridad: Media	
Descripción: Revisión del HUD del juego	
Observaciones: Durante la partida saldrán unos pequeños carteles con información básica del juego	
Criterios de aceptación: Aquí ya deberemos tener la información clara de mecánicas y un mundo ya creado, por lo cual se procede a revisar la funcionalidad de los carteles en momentos claves del Gameplay	

Objetivo del caso de prueba

Verificar el progreso entre mundos

Identificador

Nombre del requerimiento o historia de usuario asociada.

Hisu4: Como jugador deseo revisar el progreso en cada nivel y si olvide algo durante el mismo

Precondiciones

- Se necesita que el juego este en una partida activa
- Se debe tener claro el botón el cual abrirá el menú de progreso

- Se debe tener claro la cantidad de niveles y coleccionables o cosas dentro del mismo

Lista de pasos con los resultados esperados

Caso de uso	
Hisu 4	Nombre de la historia de usuario: Progreso
Usuario: Tester QA	
Prioridad: Baja	
Descripción: Tener un menú de progreso especializado	
Observaciones: Al momento de apretar un botón saldrá una pantalla con información básica del nivel y su progreso en el mismo	
Criterios de aceptación: Funcionalidad completa del menú “Progreso”	