

Especificación de casos de pruebas funcionales
Relieve y Objetos del Relieve
(Entrega #1)

Historia de usuario	Yo como usuario quiero poder jugar mi partida en un escenario 3D donde los jugadores puedan moverse libremente.
Escenario #1:	Estoy en la escena default.unity
Cuando	1. Cuando se selecciona “Nuevo Juego” en la escena menu.unity o ejecutando el juego desde esta escena.
Entonces debería obtener:	En pantalla debería de aparecer la escena en donde inicia el juego, en donde el usuario puede descubrir y caminar por la zona.
Comprobación:	100% porque los métodos funcionaron como debían.

Historia de usuario	Yo como usuario quiero poder contar con un escenario realista en donde se tengan elevaciones y hundimientos, los cuáles yo pueda escalar sobre ellos.
Escenario #1:	Estoy en la escena default.unity
Cuando	1. Cuando inicia el juego desde “Nuevo Juego” o se ejecuta el juego desde la escena default, caminando sobre el terreno.
Entonces debería obtener:	1. En pantalla el usuario debería poder ver elevaciones grandes y pequeñas, además de hundimientos, que respectivamente son utilizados para los ríos. Si él camina hacia alguna elevación: <ul style="list-style-type: none"> • Si es una elevación muy grande, el usuario no puede subir por esta elevación, ya que su peso y fuerza al ser un collider no lo dejaría, lo cual es lo indicado, pues el más adelante en el juego le tocará construir escaleras o edificaciones para poder escalarlas. • Si es una elevación pequeña, el usuario con solo dar clic sobre ella, podrá escalarla y posarse sobre ella.
Comprobación:	100% porque los métodos funcionaron como debían. Las

	escaleras y ese tipo de objetos no han sido implementados para este momento, pero se podrán construir más adelante.
--	---

Historia de usuario	Yo como usuario quiero poder caminar dando clic sobre el terreno y además que la cámara se enfoque en mi personaje seleccionado.
Escenario #1:	Estoy en la escena default.unity
Cuando	1. Cuando estoy en la escena y doy clic varios sobre el terreno, seleccionando un personaje o caminando con el personaje default.
Entonces debería obtener:	El personaje seleccionado debería moverse a la posición señalada, además de que la cámara lo seguirá a donde él vaya en el mapa. Si el selecciona algún otro personaje, la cámara se irá al lugar en el relieve en donde se encuentre este personaje.
Comprobación:	100% porque los métodos funcionaron como debían.

Historia de usuario	Yo como usuario quiero poder alejar y acercar la cámara de un modo que me sea más fácil visualizar el terreno y el jugador.
Escenario #1:	Estoy en la escena default.unity
Cuando	1. Cuando utilizo el botón del mouse central para alejar y acercar.
Entonces debería obtener:	En pantalla debería de alejar la escena si el usuario aleja la pantalla con el mouse, así lo mismo con acercar la escena. El alejarse de la escena posee un límite para que el usuario no rebalse la cámara infinitamente y el juego se vea demasiado pequeño. Así también el acercarse para que este no se acerque demasiado y sea imposible visualizar bien el mapa del juego.

Comprobación:	100% porque los métodos funcionaron como debían.
----------------------	--

Historia de usuario	Yo como usuario quiero poder tener un escenario más realista donde se muestren piedras, arbustos y árboles aleatoriamente para simular un bosque de verdad.
Escenario #1:	Estoy en la escena default.unity
Cuando	1. Cuando se inicia el juego en la escena o cuando le doy “Nuevo Juego” en el menú.
Entonces debería obtener:	En pantalla debería de aparecer junto con el relieve, una serie de objetos de vegetación posicionados sobre los bloques del terreno, donde el usuario puede moverse y visualizarlos. Los objetos para eficiencia del juego no se crean automáticamente sobre todo el terreno sino sólo sobre una parte de este, la parte en donde el jugador tiene visibilidad.
Comprobación:	100% porque los métodos funcionaron como debían.