

## Especificación de casos de pruebas funcionales

(Entrega #1)

<b>Historia de usuario</b>	Yo como usuario quiero poder jugar una nueva partida de manera que no tenga que retomar una ya comenzada.
<b>Escenario #1:</b>	Estoy en la escena menu.unity
<b>Cuando</b>	1. Cuando se selecciona “Nuevo Juego”.
<b>Entonces debería obtener:</b>	En pantalla debería de aparecer la escena en donde inicia el juego, en la cual se le presentan al usuario los personajes y la escenografía en la que se desarrollará la historia del mismo.
<b>Comprobación:</b>	100% porque los métodos funcionaron como debían.

<b>Historia de usuario</b>	Yo como usuario quiero poder tener acceso al mapa del juego de manera que pueda ubicar y seleccionar la estación a partir de la cual deseo comenzar a jugar.
<b>Escenario #1:</b>	Estoy en la escena menu.unity
<b>Cuando</b>	1. Cuando se selecciona “Mapa”. <ul style="list-style-type: none"><li>• Cuando se selecciona una estación.</li></ul>
<b>Entonces debería obtener:</b>	1. En pantalla debería de aparecer la escena en la que se le muestra al usuario un mapa de Costa Rica con las estaciones ubicadas respectivamente en el terreno de juego. <ul style="list-style-type: none"><li>• Aparece un pop up con un botón “jugar”, el cual lo dirige a la escena de juego a partir de esa estación.</li></ul>
<b>Comprobación:</b>	100% porque los métodos funcionaron como debían. Las estaciones aún no han sido implementadas a nivel del juego, pero las funcionalidades de esta parte cumplen con lo descrito.

<b>Historia de usuario</b>	Yo como usuario quiero poder graduar el volumen de la música en el juego de manera que pueda escucharla al volumen establecido mientras juego o realizo otra acción dentro del menú.
<b>Escenario #1:</b>	Estoy en la escena menu.unity
<b>Cuando</b>	1. Cuando deslizo el círculo de la barra de “Audio” en alguna de las dos direcciones posibles.
<b>Entonces debería obtener:</b>	Minimizar o maximizar el volumen de la música establecida.
<b>Comprobación:</b>	100% porque los métodos funcionaron como debían.

<b>Historia de usuario</b>	Yo como usuario quiero poder acceder a información referente a la OdD de manera que pueda conocer sobre sus datos básicos, como la función que desempeña, entre otros.
<b>Escenario #1:</b>	Estoy en la escena menu.unity
<b>Cuando</b>	1. Cuando se selecciona el botón “Observatorio de Desarrollo”.
<b>Entonces debería obtener:</b>	En pantalla debería de aparecer la información sobre lo que representa y la función que desempeña la OdD, además del link de internet del Observatorio para más información.
<b>Comprobación:</b>	100% porque los métodos funcionaron como debían.

<b>Historia de usuario</b>	Yo como usuario quiero poder acceder a los créditos del juego de manera que pueda conocer a quien se le otorga el desarrollo y
----------------------------	--

	diseño del mismo.
<b>Escenario #1:</b>	Estoy en la escena menu.unity
<b>Cuando</b>	1. Cuando se selecciona el botón “Créditos”.
<b>Entonces debería obtener:</b>	En pantalla debería de aparecer una lista con los nombres de los desarrolladores y el colaborador de diseño del juego.
<b>Comprobación:</b>	100% porque los métodos funcionaron como debían.

<b>Historia de usuario</b>	Yo como usuario quiero poder salir del juego cuando lo desee de manera que pueda seleccionar un botón que lo haga sin necesidad de cerrar la aplicación directamente.
<b>Escenario #1:</b>	Estoy en la escena menu.unity
<b>Cuando</b>	1. Cuando se selecciona el botón “Salir”.
<b>Entonces debería obtener:</b>	La aplicación finaliza su ejecución.
<b>Comprobación:</b>	100% porque los métodos funcionaron como debían.

<b>Historia de usuario</b>	Yo como usuario quiero poder retomar una partida ya comenzada de manera que no tenga que empezar a jugar de nuevo desde el inicio.
<b>Escenario #1:</b>	Estoy en la escena menu.unity

<b>Cuando</b>	1. Cuando se selecciona el botón “Continuar”.
<b>Entonces debería obtener:</b>	En pantalla debería de aparecer la escena en donde inicia el juego, ya que en esta primera iteración aún no se ha implementado que el juego guarde los cambios de una partida.
<b>Comprobación:</b>	100% porque los métodos funcionaron como debían.

<b>Historia de usuario</b>	Yo como usuario quiero poder acceder a un tutorial que me explique la mecánica del juego de manera que tenga una guía sobre como jugarlo.
<b>Escenario #1:</b>	Estoy en la escena menu.unity
<b>Cuando</b>	1. Cuando se selecciona el botón “Tutorial”.
<b>Entonces debería obtener:</b>	Nada.  Por el momento el tutorial no es parte de las tareas asignadas para este sprint.
<b>Comprobación:</b>	Aún no existen métodos para esta parte.