

Especificación de casos de pruebas funcionales
Caminos Construcción y Borrado
Construcción de Puentes
(Entrega #3)

Historia de usuario	Yo como usuario quiero poder construir un camino en el terreno ara así poder movilizarme sobre él de manera que pueda caminar más rápido.
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, y el usuario selecciona el jugador explorador, además el usuario selecciona la herramienta construir camino.
Entonces debería obtener:	En el cursor del usuario le aparece un martillo, con el cual el usuario puede hacer clic en cualquier punto en el suelo y la textura del suelo cambiará por un color gris, simulando un camino. El martillo no se quitará hasta que el usuario haga de nuevo clic en la herramienta.
Comprobación:	100% porque el explorador construye camino adecuadamente.

Historia de usuario	Yo como usuario quiero poder borrar los caminos que hice ara así poder realizar mi camino en otra dirección o borrar algún error cometido.
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, y se selecciona el jugador explorador, además el usuario selecciona la herramienta de borrar camino.
Entonces debería obtener:	1. En pantalla el usuario puede dar clic sobre el camino que realizó y efectivamente borrar esa textura gris y volver a ser del color que era inicialmente el juego. 2. En pantalla el usuario puede dar clic sobre un lugar que no haya sido el camino construido, en dichos lugares, la acción no debería ejecutarse pues no existe un camino que borrar por lo que

	el martillo simplemente desaparee y el usuario debe volver a seleccionarlo si desea borrar un camino.
Comprobación:	100% porque los métodos funcionaron como debían, el explorador borra los caminos creados.

Historia de usuario	Yo como usuario quiero poder construir un puente para atravesar el río de forma que pueda llegar al otro lado.
Escenario #1:	Estoy en la escena default.unity
Cuando	1. Cuando estoy en la escena y selecciono el jugador constructor, y con él, selecciono la herramienta martillo de su mochila, y hago clic sobre el agua.
Entonces debería obtener:	El jugador constructor en el lugar que se encuentre, llegará hasta el agua, luego de eso, construirá el puente en el lugar especificado por el usuario, el usuario puede seguir dando clic en el agua, pues la herramienta espera hasta que se deje de utilizar dando nuevamente clic en el icono de la mochila.
Comprobación:	100% porque los métodos funcionaron como debían. El constructor construye puentes de madera satisfactoriamente.

Historia de usuario	Yo como usuario quiero poder notar que disminuyen mis materiales en la mochila a la hora de construir un puente.
Escenario #1:	Estoy en la escena default.unity
Cuando	1. Cuando estoy construyendo un puente.
Entonces debería obtener:	En la mochila del constructor, por cada tabla usada por el constructor para realizar el puente, se le restará -1 a su inventario.
Comprobación:	100% porque los métodos funcionaron como debían. Cuando se queda sin madera ya no puede seguir realizando la acción de crear puentes.