

Especificación de casos de pruebas funcionales
Escena Laboratorio
Análisis de Macroinvertebrados
(Entrega #3)

Historia de usuario	Yo como usuario quiero poder visualizar una escena laboratorio para así poder realizar los análisis que no son en el campo para los macroinvertebrados.
Escenario #1:	Estoy en la escena miniJuego.unity y laboratory.unity
Cuando	1. Cuando se selecciona el jugador científico, se puede seleccionar la lupa de su mochila y dar clic en el agua, hecho esto, aparece un menú en donde el usuario puede escoger “Capturar Macro” en donde será enviado a jugar un MiniJuego en la escena miniJuego.unity, a partir de ahí, el usuario al terminar el juego, podrá ir al laboratorio dando clic en el botón de “Analizar macroinvertebrados capturados en el laboratorio”
Entonces debería obtener:	Se cambiará de escena a la escena laboratory.unity, aquí se visualiza el científico con sus herramientas de trabajo, y un menú en la parte inferior en donde el usuario puede interactuar para realizar un análisis.
Comprobación:	100% porque a partir de la escena default y luego la del minijuego, el usuario puede llegar a la escena laboratorio satisfactoriamente.

Historia de usuario	Yo como usuario quiero poder visualizar mis macroinvertebrados recoletados y analizarlos.
Escenario #1:	Estoy en la escena laboratory.unity
Cuando	1. Cuando doy clic en el botón de Analizar Captura
Entonces debería obtener:	1. En el menú inferior se le desplegarán todos los macroinvertebrados que atrapo. Cabe destacar que el minijuego es una visualización abstracta de la “captura” y ya en el laboratorio, es más apegado a la realidad. Los macroinvertebrados que aparecen, dependerán de la zona en que se tomó la muestra. Las zonas pueden ser la baja (en la cual residen macroinvertebrados de BMWP entre 5 y 6) la zona media

	(en la cual residen los macroinvertebrados de BMWP entre 2 y 4) y la zona alta (en la cual residen los macroinvertebrados entre 7 y 9) Lo que esto significa es que en las zonas altas hay bajos niveles de contaminación, el agua es limpia, por ende los macroinvertebrados que están allí son de ese tipo de aguas. Así mismo en las zonas medias donde se ubica la mayor contaminación y la zona baja donde disminuye un poco la contaminación pero no es mayor a una calidad regular.
Comprobación:	100% porque según la zona del muestreo le salen los macroinvertebrados que deberían habitar esa zona.

Historia de usuario	Yo como usuario quiero poder comparar mis macroinvertebrados recolectados con los existentes en las cartas para simular la experiencia de la finca los 7 Manantiales.
Escenario #1:	Estoy en la escena laboratory.unity
Cuando	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuando estoy en la escena y selecciono el botón “MacroCards” se me despliega un menú el cuál puedo interactuar con él, moviéndome hacia los lados derecha o izquierda a mi gusto. 2. Cuando estoy en la escena y selecciono el botón de X de cerrar.
Entonces debería obtener:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El jugador podrá dar clic en cualquiera de las flechas a los extremos del panel, desplegando tarjetas de macro invertebrados, en total, son 22 tarjetas, cada una de ellas viene con la imagen real y el dibujo de cada animal, además de su nombre y su BMWP asociado. 2. El usuario puede en cualquier momento dar clic sobre el botón de cerrar y desaparecerá el panel, a su vez, puede volver a dar clic en el botón de “MacroCards” para desplegarlas nuevamente.
Comprobación:	100% porque el panel despliega cada una de las tarjetas y puede cerrarse al gusto del usuario.

Historia de usuario	Yo como usuario quiero poder sumar los BMWP de los macroinvertebrados recolectados observando las cartas disponibles de manera que pueda reconocer la calidad del agua.
Escenario #1:	Estoy en la escena laboratory.unity

Cuando	1. Cuando doy clic en el botón “Analizar captura” y luego en el botón “MacroCards” puedo seleccionar el botón “Capturado” en la parte superior del panel de MacroCards
Entonces debería obtener:	La dinámica de esta parte es el que usuario pueda observar los macros capturados, buscar en las tarjetas y cuando encuentre alguno de los capturados, podrá darle clic en el botón y esto hará que se sume el BMWP de ese macro invertebrado a un Total que se visualizará en el panel inferior de la escena laboratorio. El usuario puede en cualquier momento cambiar de tarjeta y seguir capturando macroinvertebrados.
Comprobación:	100% porque los métodos funcionaron como debían. Cada vez que hace clic en capturado se suma el BMWP de ese macro en específico.

Historia de usuario	Yo como usuario quiero poder saber si mi suma de los BMWP es correcta y con ella poder saber la calidad del agua.
Escenario #1:	Estoy en la escena laboratory.unity
Cuando	1. Cuando el usuario ya hizo todo el análisis y cree que su total es el correcto, da clic en el botón “OK” en la parte inferior del panel de la escena.
Entonces debería obtener:	<p>1. El botón “OK” sirve para comparar el total sumado por el usuario con un total generado por la máquina, para ver si lo hizo correctamente.</p> <p>1.1 Si el usuario lo hace bien, y el total es igual al de la máquina, se le desplegará un mensaje, que dice que lo ha hecho correctamente y que analice el resultado obtenido con la tabla de calidad del agua según el puntaje de macro invertebrados en el agua.</p> <p>1.2 Si el usuario no suma correctamente, se le desplegará un mensaje de error, se le dirá cuál es la cantidad correcta y se reseteará el total para que lo haga de nuevo de forma correcta.</p>
Comprobación:	100% porque los métodos funcionaron como debían. La comparación es efectiva y el usuario si se equivoca puede volver a realizar el análisis.

Historia de usuario	Yo como usuario quiero poder obtener la calidad del agua según mis análisis de los macroinvertebrados.
Escenario #1:	Estoy en la escena laboratory.unity
Cuando	1. Cuando el usuario ya hizo todo el análisis y da clic en la Tabla de Calidad.
Entonces debería obtener:	1. Se le despliega una tabla que a su derecha tiene el total BMWP que presentan cada tipo de calidad del agua.
Comprobación:	100% porque el panel se visualiza correctamente y a partir de ahí el usuario puede saber realmente el nivel de calidad del agua en esa zona en particular.