

Especificación de casos de pruebas funcionales Científico
Mejoras y cambios
(Entrega #3)

Historia de Usuario	Yo como usuario quiero poder leer la información del análisis de PH y O2 de una forma más amigable
Escenario #1:	Estando en la escena default de Unity
Cuando	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecciono al científico 2. Selecciono el botón "Análisis de Agua" 3. Con el cursor le doy click al agua 4. En el menú emergente selecciono el botón "PH"
Entonces debería obtener:	Un panel dividido en dos columnas, en cada columna se encuentra una caja de texto con parte de la información del análisis y una imagen.
Comprobación	100% por qué el panel se muestra con la información
Escenario #2:	Estando en la escena default de Unity
Cuando	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecciono al científico 2. Selecciono el botón "Análisis de Agua" 3. Con el cursor le doy click al agua 4. En el menú emergente selecciono el botón "O2"
Entonces debería obtener:	Un panel que contiene dos imágenes en la parte superior y un cuadro de texto en la inferior con la información del análisis
Comprobación	100% por qué el panel se muestra con la información

Historia de Usuario	Yo como usuario quiero poder obtener información de análisis de PH y O2 distinta, según la zona en la que realice éste.
Escenario #1:	Estando en la escena default de Unity
Cuando	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecciono al científico 2. Selecciono el botón "Alta" 3. Selecciono el botón "Análisis de Agua" 4. Con el cursor le doy click al agua 5. En el menú emergente selecciono el botón "PH" o "O2"
Entonces debería obtener:	Un panel que mostrara únicamente la información del análisis escogido en la zona alta.
Comprobación	100% por qué el panel muestra la información según la zona en la que se encuentre el científico.
Escenario #2:	Estando en la escena default de Unity

Cuando	1. Selecciono al científico 2. Selecciono el botón “Media” 3. Selecciono el botón “Análisis de Agua” 4. Con el cursor le doy click al agua 5. En el menú emergente selecciono el botón “PH” o “O2”
Entonces debería obtener:	Un panel que mostrara únicamente la información del análisis escogido en la zona media.
Comprobación	100% por qué el panel muestra la información según la zona en la que se encuentre el científico.
Escenario #3:	Estando en la escena default de Unity
Cuando	1. Selecciono al científico 2. Selecciono el botón “Baja” 3. Selecciono el botón “Análisis de Agua” 4. Con el cursor le doy click al agua 5. En el menú emergente selecciono el botón “PH” o “O2”
Entonces debería obtener:	Un panel que mostrara únicamente la información del análisis escogido en la zona baja.
Comprobación	100% por qué el panel muestra la información según la zona en la que se encuentre el científico.