

Especificación de casos de pruebas funcionales

Científico

(Entrega #2)

| | |
|----------------------------------|--|
| Historia de Usuario | Yo como usuario quiero no poder caminar en lugares muy empinados o a velocidad muy rápida por la maleza cuando uso al científico |
| Escenario #1: | Estando en la escena default de Unity |
| Cuando | 1. Selecciono al científico 2. Usando el botón derecho lo muevo por el escenario |
| Entonces debería obtener: | En pantalla se podrá ver que la velocidad del científico cambia según la zona |
| Comprobación | 100% por qué se implementó bien la acción. |

| | |
|----------------------------------|---|
| Historia de Usuario | Yo como usuario quiero poder tomar muestras de agua con el contenedor cuando uso al científico |
| Escenario #1: | Estando en la escena default de Unity |
| Cuando | 1. Selecciono al científico 2. Selecciono el botón "Análisis de Agua" 3. Con el cursor le doy click al agua |
| Entonces debería obtener: | Un menú pequeño que contiene 3 botones |
| Comprobación | 100% por qué la el menú se muestra como debería de ser. |

| | |
|----------------------------------|---|
| Historia de Usuario | Yo como usuario quiero poder obtener macroinvertebrados con contenedor de macroinvertebrados cuando uso al científico |
| Escenario #1: | Estando en la escena del mini juego de Unity |
| Cuando | 1. Comienzo el juego |
| Entonces debería obtener: | Los macroinvertebrados se mueven por la pantalla y se pueden atrapar usando las pinzas. |
| Comprobación | 100% ya que el juego funciona según lo establecido. |

| Historia de Usuario | Yo como usuario quiero poder analizar PH del agua con contenedor y papel indicador cuando uso al científico |
|---------------------------|---|
| 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 con la explicación aleatoria entre las creadas que explica el estado del nivel de PH en el agua |
| Comprobación | 100% por qué el panel se muestra con la información. |

| Historia de Usuario | Yo como usuario quiero poder analizar O2 del agua con contenedor y papel indicador cuando uso al científico |
|---------------------------|---|
| 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 “O2” |
| Entonces debería obtener: | Un panel con la explicación aleatoria entre las creadas que explica el estado del nivel de oxígeno en el agua |
| Comprobación | 100% por qué el panel se muestra con la información. |

| Historia de Usuario | Yo como usuario quiero poder analizar macroinvertebrado cuando uso al científico |
|---------------------------|---|
| Escenario #1: | Estando en la escena default de Unity |
| Cuando | <ol style="list-style-type: none"> 1. Selecciono al científico 2. Selecciono el botón “Analizar macroinvertebrado” 3. Con el cursor le doy click al agua |
| Entonces debería obtener: | Un menú pequeño que contiene 4 botones |
| Comprobación | 100% por qué la el menú se muestra como debería de ser. |