

**Proyecto para el Desarrollo del Videojuego “Sokoban”
Casos de Prueba**

Versión 1.0

Videojuego “Sokoban”	Versión: 1.0
Documento de Casos de Prueba	Fecha: 20/11/2024

Historial de Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
20/11/2024	1.0	Definición de las Historias de Usuarios	Grupo 3: Jácome Emilio Lema Dayana López Paula Maisincho Marcelo Martínez Alexandra Mendoza Miguel

Videojuego “Sokoban”	Versión: 1.0
Documento de Casos de Prueba	Fecha: 20/11/2024

Tabla de Contenidos

1	Casos de Prueba del Videojuego Sokoban	4
1.1	Historia de Usuario HU-SO-01	4
1.2	Historia de Usuario HU-SO-02	4
1.3	Historia de Usuario HU-SO-03	5
1.4	Historia de Usuario HU-SO-04	6

Videojuego “Sokoban”	Versión: 1.0
Documento de Casos de Prueba	Fecha: 20/11/2024

1 Casos de Prueba del Videojuego Sokoban

1.1 Historia de Usuario HU-SO-01

CASO DE PRUEBA No.	1.1
Fecha	23/11/2024
Requisito	Verificar que el jugador se mueve correctamente hacia la dirección deseada.
Descripción	El jugador debe poder mover el personaje utilizando las teclas o botones de dirección (arriba, Abajo, Izquierda, Derecha).
Prueba	Mover al jugador en la dirección 'Arriba'
Datos de entrada	Botón de dirección 'flecha arriba'
Precondiciones	El jugador está ubicado en una celda vacía o sobre un objetivo.
Proceso	El jugador presiona el botón de dirección 'flecha arriba' para moverse hacia arriba
Datos de salida	El jugador se mueve una celda hacia arriba.
Resultado esperado	El jugador se mueva correctamente a la nueva posición y el tablero se actualiza visualmente.
Resultado obtenido	El jugador se mueve en la dirección deseada
Analista	Alexandra
Observaciones	Ninguna

CASO DE PRUEBA No.	1.2
Fecha	23/11/2024
Requisito	Verificar que el jugador no puede moverse hacia una pared
Descripción	El jugador intenta moverse hacia una celda ocupada por una pared
Prueba	Intentar mover al jugador hacia una celda que contiene una pared
Datos de entrada	Botón de dirección "flecha arriba", con la pared ubicada en la celda adyacente.
Precondiciones	El jugador está ubicado frente a una pared
Proceso	El jugador presiona el botón de dirección "flecha arriba" para moverse hacia una pared
Datos de salida	El jugador no se mueve y el tablero no cambia.
Resultado esperado	El movimiento es bloqueado y el jugador no cambia de posición.
Resultado obtenido	El jugador al moverse hacia una pared no puede moverse.
Analista	Alexandra
Observaciones	Futuras versiones quitar el mensaje de error.

1.2 Historia de Usuario HU-SO-02

CASO DE PRUEBA No.	2.1
Fecha	23/11/2023
Requisito	Verificar que la caja se mueve correctamente cuando el jugador la empuja.

Videojuego “Sokoban”	Versión: 1.0
Documento de Casos de Prueba	Fecha: 20/11/2024

Descripción	El jugador debe poder empujar una caja hacia una celda vacía o sobre un objetivo.
Prueba	Mover el jugador hacia una caja y empujarla hacia una celda vacía.
Datos de entrada	Botón de dirección "→", caja ubicada en la celda adyacente.
Precondiciones	El jugador está al lado de una caja.
Proceso	El jugador presiona el botón de dirección "→" para empujar la caja hacia la celda vacía.
Datos de salida	La caja se mueve a la nueva posición y el jugador se mueve hacia adelante.
Resultado esperado	La caja se mueve correctamente y la celda vacía queda ocupada por la caja.
Resultado obtenido	El jugador puede mover la caja en la dirección deseada
Analista	Alexandra
Observaciones	Ninguna

CASO DE PRUEBA No.	2.2
Fecha	23/11/2023
Requisito	Verificar que la caja no se puede mover si hay una pared o una caja en la celda adyacente.
Descripción	El jugador intenta mover una caja hacia una celda ocupada.
Prueba	Intentar empujar una caja hacia una celda ocupada por una pared o otra caja.
Datos de entrada	Botón de dirección "→", con la celda de destino ocupada por una pared o otra caja.
Precondiciones	El jugador está al lado de una caja y la celda destino está bloqueada.
Proceso	El jugador presiona el botón de dirección "→" para mover la caja hacia una celda ocupada.
Datos de salida	La caja no se mueve y el jugador no cambia de posición.
Resultado esperado	El sistema bloquea el movimiento y el tablero no cambia.
Resultado obtenido	El jugador no puede mover una caja cuando se encuentra con una pared
Analista	Alexandra
Observaciones	Ninguna

1.3 Historia de Usuario HU-SO-03

CASO DE PRUEBA No.	3.1
Fecha	23/11/2023
Requisito	Verificar que el jugador gana el juego cuando todas las cajas están en los objetivos.
Descripción	El jugador debe ganar el juego al colocar todas las cajas sobre los objetivos.
Prueba	Colocar todas las cajas sobre los objetivos y verificar la victoria.
Datos de entrada	El jugador mueve las cajas a las posiciones de los objetivos.
Precondiciones	Todas las cajas están fuera de los objetivos.
Proceso	El jugador mueve las cajas una por una hacia las celdas con el símbolo de objetivo.

Videojuego "Sokoban"	Versión: 1.0
Documento de Casos de Prueba	Fecha: 20/11/2024

Datos de salida	El jugador recibe un mensaje de victoria.
Resultado esperado	El mensaje "¡Felicidades! Has ganado el juego." es mostrado.
Resultado obtenido	El jugador gana al colocar todas las cajas por encima del objetivo
Analista	Alexandra
Observaciones	Ninguna

CASO DE PRUEBA No.	3.2
Fecha	23/11/2023
Requisito	Verificar que el juego no se gana hasta que todas las cajas estén en los objetivos.
Descripción	El jugador intenta ganar el juego sin mover todas las cajas a los objetivos.
Prueba	Dejar al menos una caja fuera de los objetivos y verificar que el juego no se gana.
Datos de entrada	El jugador mueve algunas cajas a los objetivos, pero deja al menos una caja fuera de los objetivos.
Precondiciones	Algunas cajas están sobre los objetivos, pero al menos una no.
Proceso	El jugador intenta completar el juego sin colocar todas las cajas sobre los objetivos.
Datos de salida	El juego no muestra el mensaje de victoria.
Resultado esperado	El sistema no muestra el mensaje de victoria hasta que todas las cajas estén en los objetivos.
Resultado obtenido	El jugador no gana hasta que las cajas se encuentren en los objetivos.
Analista	Alexandra
Observaciones	Ninguna

1.4 Historia de Usuario HU-SO-04

CASO DE PRUEBA No.	4.1
Fecha	23/11/2023
Requisito	Verificar que el juego se reinicia correctamente al presionar el botón "Reiniciar".
Descripción	El jugador debe poder reiniciar el juego y regresar a la pantalla de inicio.
Prueba	Presionar el botón "Reiniciar" después de jugar una partida.
Datos de entrada	Botón "Reiniciar".
Precondiciones	El jugador ha jugado al menos una partida.
Proceso	El jugador presiona el botón "Reiniciar".
Datos de salida	El tablero se restablece a su estado inicial y el jugador comienza de nuevo.
Resultado esperado	El tablero se restablece a su estado inicial y el jugador comienza de nuevo.
Resultado obtenido	El juego se reinicia correctamente al presionar el botón "R" (Reiniciar)
Analista	Alexandra
Observaciones	Ninguna

Videojuego “Sokoban”	Versión: 1.0
Documento de Casos de Prueba	Fecha: 20/11/2024

CASO DE PRUEBA No.	4.2
Fecha	23/11/2023
Requisito	Verificar que el botón "Reiniciar" funciona correctamente sin errores.
Descripción	Verificar que el botón "Reiniciar" no presenta errores o bloqueos en el sistema.
Prueba	Presionar el botón "Reiniciar" durante una partida y verificar que no ocurre ningún error.
Datos de entrada	Botón "Reiniciar".
Precondiciones	El jugador está jugando una partida activa.
Proceso	El jugador presiona el botón "Reiniciar" en cualquier momento durante la partida.
Datos de salida	El tablero se reinicia correctamente.
Resultado esperado	El juego no presenta errores y el tablero se restablece a su estado inicial.
Resultado obtenido	El botón no presenta errores, y permite reiniciar en cualquier momento.
Analista	Alexandra
Observaciones	Ninguna