Proyecto para el Desarrollo del Videojuego “Sokoban”

Casos de Prueba

Versión 1.0

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  Mendosa Miguel |

Tabla de Contenidos

[1 Casos de Prueba del Videojuego Sokoban 4](#_Toc183463616)

[1.1 Historia de Usuario HU-SO-01 4](#_Toc183463617)

[1.2 Historia de Usuario HU-SO-02 4](#_Toc183463618)

[1.3 Historia de Usuario HU-SO-03 5](#_Toc183463619)

[1.4 Historia de Usuario HU-SO-04 6](#_Toc183463620)

# Casos de Prueba del Videojuego Sokoban

## 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** |  |
| **Analista** |  |
| **Observaciones** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **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 "fecha 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** |  |
| **Analista** |  |
| **Observaciones** |  |

## 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. |
| **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** |  |
| **Analista** |  |
| **Observaciones** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **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** |  |
| **Analista** |  |
| **Observaciones** |  |

## 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. |
| **Datos de salida** | El jugador recibe un mensaje de victoria. |
| **Resultado esperado** | El mensaje "¡Felicidades! Has ganado el juego." es mostrado. |
| **Resultado obtenido** |  |
| **Analista** |  |
| **Observaciones** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **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** |  |
| **Analista** |  |
| **Observaciones** |  |

## 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** |  |
| **Analista** |  |
| **Observaciones** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **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** |  |
| **Analista** |  |
| **Observaciones** |  |