

MASTERMIND

Juegos de prueba

Projectes de Programació: Quadrimestre Primavera 2022-23

Grup 42.5:

Elsa Boix Solina

Joel Macías Rojas

Ricard Medina Amado

Marcel Sánchez Roca

ÍNDICE

1. Gestión del ranking personal
 - a. Limitación de puntuaciones guardadas
 - b. Reordenación de las puntuaciones
2. Gestión del ranking global
 - a. Comprobarlo según nivel
 - b. Los valores guardados son los correctos (10 más altos, comprobar con todos los niveles)
3. Gestión de las partidas guardadas
 - a. Cargar partida primer turno.
 - b. Cargar partida segundo turno
 - c. Cargar partidas con distintos niveles.

1. Gestión del Ranking Personal

a. Limitación de puntuaciones guardadas

Este juego de pruebas sirve para mostrar que un usuario solo puede tener un máximo de 5 puntuaciones registradas en su ranking personal y que en caso de jugar una partida habiendo jugado cinco partidas anteriormente el ranking mostrado contiene las cinco partidas de mayor puntuación.

Para hacerlo hemos creado el archivo record.txt en el directorio de Juegos de prueba, en el que hay un posible ranking personal con cinco partidas. Para probar su correcto funcionamiento únicamente hay que jugar una partida del nivel que se desee y, cuando esta haya finalizado, consultar el ranking personal y ver que siguen habiendo solo las cinco mejores puntuaciones para el usuario.

Pasos a seguir:

- Sustituir el contenido del archivo record.txt de la carpeta del usuario que se vaya a usar para hacer el login por el contenido del archivo record.txt, ubicado en /FONT/DATA/users/<nombre_usuario>/record.txt. En caso de no existir ningún usuario recuerda que el usuario se crea al introducir un username nunca usado al hacer el login, creando la carpeta para ese usuario.
- Iniciar la aplicación usando "makerun_jar"
- Hacer el login .
- Consultar el ranking personal y observar que ya hay 5 puntuaciones registradas.
- Volver al menú e iniciar una partida del nivel que se desee.
- Jugar la partida en su totalidad.
- Visitar otra vez el ranking personal para ver que siguen habiendo solo las cinco mejores puntuaciones del usuario.

b. Reordenación de las puntuaciones

Este juego de pruebas sirve para mostrar que las puntuaciones del ranking personal se reordenan de forma correcta una vez el usuario ha acabado una partida. Si la puntuación obtenida en la partida es superior a las puntuaciones que hay en el ranking personal, este se reordenará situando cada puntuación en su posición correspondiente.

Para hacerlo hemos creado el archivo record.txt en el directorio de Juegos de prueba, en el que hay un posible ranking personal con cinco partidas. Para probar su correcto funcionamiento únicamente hay que jugar una partida y, cuando ésta haya finalizado, consultar el ranking personal y ver que las puntuaciones se han reordenado correctamente.

Las puntuaciones añadidas en el archivo record.txt son correspondientes al nivel 1 de dificultad, por lo que se recomienda jugar una partida del nivel dos o tres para observar su correcto funcionamiento.

Pasos a seguir:

- Sustituir el contenido del archivo record.txt de la carpeta del usuario que se vaya a usar para hacer el login por el contenido del archivo record.txt, ubicado en /FONT/DATA/users/<nombre_usuario>/record.txt. En caso de no existir ningún usuario recuerda que el usuario se crea al introducir un username nunca usado al hacer el login, creando la carpeta para ese usuario.
- Iniciar la aplicación usando "makerun_jar"
- Hacer el login.
- Consultar el ranking personal y observar que ya hay 5 puntuaciones registradas y el valor de las cinco puntuaciones.
- Volver al menú e iniciar una partida del 2 o 3.
- Jugar la partida en su totalidad.
- Visitar otra vez el ranking personal para ver que siguen habiendo cinco partidas pero que las puntuaciones se han reordenado de mayor a menor.

2. Gestión del Rankings Globales

La lógica que se usa tanto para mostrar los nombres y puntuaciones por pantalla como ordenar los mismos es común por los tres tipos de ranking que hay (fácil, medio, difícil), por eso el comportamiento visto en uno es aplicable a los otros.

a. Limitación de puntuaciones guardadas y orden correcto.

El objetivo del juego de pruebas es comprobar que la vista ranking solo muestra las 10 mejores puntuaciones de forma ordenada de mayor a menor puntuación.

Cuando un jugador acaba una partida, esta se inserta en el ranking y se ordena correctamente, en caso de que sea superior a alguna de las 10 puntuaciones la más pequeña pasará a no verse y en cambio la nueva sí.

Aunque en un principio no es posible que haya nombres repetidos dentro del archivo, podría pasar que o bien por la modificación manual del archivo o algún tipo de error se añadiera una entrada con un nombre ya presente y por ende hubiera un nombre duplicado, en este caso en la vista del ranking solo se mostraría la entrada con más puntuación. En el juego de prueba se contempla esa posibilidad con el nombre de Ferran.

También destacar que el hecho de que el archivo donde se guardan los ranking tenga más de 10 entradas es únicamente porque se ha generado a mano con la finalidad de crear el juego de prueba, ya que si se hubiera generado con el uso de la aplicación solo se estaría guardando las 10 entradas que se muestran.

Pasos a seguir:

- En el directorio *Juegos de prueba* entre otros habrá unos archivos.txt llamados *ranking1.txt ranking2.txt ranking3.txt* cada uno correspondiente a un nivel de dificultad, 1-> fácil, 2-> medio, 3-> difícil. (Como se ha explicado al principio del apartado el comportamiento es el mismo para los 3)
- Escoger cualquiera de los ranking y pegarlo dentro del directorio *./FONT/DATA/rankings/* En caso de que la carpeta DATA y/o rankings no exista se genera automáticamente al hacer un login en la aplicación.
- Una vez el archivo correspondiente está dentro del directorio mencionado anteriormente ejecutamos la aplicación y hacemos login.

- Nos dirigimos a donde pone rankings y allí ya podemos escoger para ver el ranking correspondiente al juego de pruebas.
- Si se juega una partida, al finalizar se puede ver que en caso de que la puntuación sea superior a alguna ya mostrada en el ranking se podrá ver que se ha añadido con éxito.

3. Gestión de las partidas guardadas

a. Cargar partida primer turno

Este juego de pruebas sirve para poder cargar una partida guardada en el primer turno, es decir, se ha iniciado jugando con el rol de CodeBreaker. Como en nuestro juego solo se puede guardar la partida cuando se es CodeBreaker en la partida que se cargará sólo se deberán comprobar que las combinaciones y el feedback para estas se conservan bien y que al acabar este turno se accede al turno de CodeMaker.

Pasos a seguir:

- Copiar el directorio "test" localizado dentro del directorio "/Juegos de prueba".
- Navegar hasta la carpeta "/FONT/DATA/users" y pegar el directorio allí.
- Iniciar la aplicación usando "make run_jar" y hacer login con el usuario "test".
- Pulsar el botón de "Cargar Partida existente".
- Seleccionar la partida con nombre "partida2023-06-01_17-16-37" y darle al botón de jugar.
- Ver que se trata de una partida de nivel 2 con la ayuda desactivada en el turno de CodeBreaker.
- Ver que hay combinaciones anteriores con su correspondiente feedback.
- Seguir jugando la partida y ver que se carga el turno de CodeMaker al acabar el turno de CodeBreaker.

b. Cargar partida segundo turno

Este juego de pruebas sirve para poder cargar una partida guardada en el primer turno, es decir, se ha iniciado jugando con el rol de CodeMaker. Como en nuestro juego solo se puede guardar la partida cuando se es CodeBreaker en la partida que se cargará sólo se deberán comprobar que las combinaciones y el feedback para estas se conservan bien y que al acabar este turno se acaba la partida.

Pasos a seguir:

- Copiar el directorio “test” localizado dentro del directorio “/Juegos de prueba”.
- Navegar hasta la carpeta “/FONT/DATA/users” y pegar el directorio allí.
- Iniciar la aplicación usando “make run_jar” y hacer login con el usuario “test”.
- Pulsar el botón de “Cargar Partida existente”.
- Seleccionar la partida con nombre “partida2023-06-01_17-03-02” y darle al botón de jugar.
- Ver que se trata de una partida de nivel 1 con la ayuda activada en el turno de CodeBreaker.
- Ver que hay combinaciones anteriores con su correspondiente feedback.
- Seguir jugando la partida y ver que al acabar el turno se acaba la partida.

c. Cargar partidas con distintos niveles.

Este juego de pruebas sirve para poder ver como se guardan y se cargan partidas de distinto nivel, con la ayuda desactivada o desactivada y con distinto rol inicial.

Para ello tenemos un usuario “test” que tiene varias partidas guardadas, para este juego de pruebas usaremos:

- partida2023-06-01_17-03-02: Partida de nivel 1 con ayuda activada iniciada como CodeMaker.
- partida2023-06-01_17-16-37: Partida de nivel 2 con ayuda desactivada iniciada como CodeBreaker.
- partida2023-06-01_17-18-25: Partida de nivel 3 con ayuda activada iniciada como CodeBreaker.

Pasos a seguir:

- Copiar el directorio “test” localizado dentro del directorio “/Juegos de prueba”.
- Navegar hasta la carpeta “/FONT/DATA/users” y pegar el directorio allí.
- Iniciar la aplicación usando “make run_jar” y hacer login con el usuario “test”.
- Pulsar el botón de “Cargar Partida existente”.
- Seleccionar una de las tres partidas y clicar el botón de jugar.
- Ver que la partida es de la dificultad que se ha dicho anteriormente.
- Seguir jugando la partida y ver que si se ha iniciado como CodeBreaker al acabar el turno pasamos a ser CodeMaker y si se ha iniciado como CodeMaker se acaba la partida.