**TestLog**

**Protege el Saqueo**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Prueba CU | Descripción | Análisis de Errores->Éxito |
| Mover jugador en escenario | Al presionar las teclas de direcciones, el personaje realizará un cambio en sus coordenadas (x,y) y de sprite correspondiente | Se probó cada una de las teclas en diferentes posiciones y estados del juego, y las pruebas transcurrieron con normalidad |
| Jugador dispara | El jugador “dispara” una bala, en dirección a la cual está apuntando | Se ejecutaron pruebas iniciales donde se vio la importancia de establecer una relación entre la dirección, la trayectoria y las imágenes necesarias para emular el movimiento. Una vez establecida la relación, las pruebas se ejecutaron con normalidad para las diferentes direcciones y estados |
| Generar munición | Después de que el jugador, agota sus municiones, es necesario generar una caja de municiones en una posición aleatoria . | Fue necesario validar la existencia, uso y optimización de memoria, al igual que la posición adecuada para la generación, se realizaron múltiples pruebas y todas corrieron con normalidad tras validar los puntos anteriores |
| Matar/Atacar Saqueador | Una vez apuntado y accionando el arma, validar la colisión y daño a alguno de los saqueadores generados aleatoriamente. | Fue necesario, validar la posición para cada bala generada y los saqueadores, al igual que optimizar con el uso de estructuras de daros dinámicas |
| Saqueador Generación | Los saqueadores se generan de manera dinámica a través de una Factory | Fue necesario, hacer todo un análisis con respecto a la relación que existía entre la generación, el tiempo, los estilos y los estados de cada uno de ellos, fue la arte más difícil, pero la que mejor luce |
| Estados y transición de menús | Elección y control entre los diferentes momentos del game panel |  |
| Estado Saqueador Atacando | Los saqueador, tras ser golpeado, se dispone a eliminarte | Validación de posiciones y variables de alcance global |
| Estado Saqueador Robando | Los saqueadores roban mercancia | Validación de posiciones y variables de alcance global |