|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TESTING | Descripció | Responsable | Grau finalització |
| Disseny de tests unitaris  X | Disseny i enumeració de tests individuals dels elements, així com tests de funcionament conjunt entre funcionalitats concretes. | Guillem | 0% |
| Caiguda de peces | Comprovar que les peces cauen automàticament i que aquestes paren quan col·lisionen amb el fons del tauler, o bé amb la part superior d’algun bloc ja col·locat quan s’intenti fer descendir la peça un nivell en la caiguda. |  | 0% |
| Botó de pausa | Comprovar que quan es premi la tecla “p” el joc pausi la caiguda de la peça actual, i quan es torni a prémer, continuï des de el punt pausat. |  | 0% |
| Botó de reset (???) | Comprovar que quan es premi la tecla reset, el reiniciï el joc al seu estat inicial. |  | 0% |
| Fi del joc | Comprovar que el joc s’acaba quan una nova peça apareix i es col·loca en una posició per sobre dels límits del tauler. |  | 0% |
| Col·locació de peça | Comprovar que una peça es queda visualitzada per pantalla en la posició final un cop ja l’hem col·locada. |  | 0% |
| Rotació de peça | Comprovar que la peça rota correctament en funció de la direcció desitjada quan es compleixin les restriccions, i que el objecte en pantalla ho faci igual, sense sobreposar-se amb altres blocs i que aquesta quedi “bloquejada” quan no sigui possible rotar-la |  | 0% |
| Moviment de peça | Comprovar que la peça es desplaça correctament en funció de la direcció desitjada quan es compleixin les restriccions, i que el objecte en pantalla ho faci igual, sense sobreposar-se amb altres blocs, i que aquesta quedi “bloquejada” quan no sigui possible moure-la. |  | 0% |
| Moviment de peça entre blocs | Comprovar que podem moure una peça quan algun dels seus blocs es col·loqui en un espai buit sota un bloc fixe en el tauler. |  | 0% |
| Eliminació d’una fila | Comprovar que quan es completi una fila en el pla XZ s’eliminin els blocs que la conformen de la pantalla, es marquin com a lliures les posicions corresponents en la matriu de posicions del tauler, i els blocs superiors d’aquella fila caiguin una fila. |  | 0% |
| Eliminació de diferents files en vertical simultàniament | Igual que en el cas d’una fila, però amb n files eliminades de cop, baixant la resta de blocs que quedaven per sobre n nivells. |  | 0% |
| Eliminació de dues files encreuades simultàniament | Igual que en el cas d’una fila, però ara comprovar que cauen els blocs corresponents de les dues files encreuades (vigilar amb els blocs que pertanyi a les dues, que caiguin un nivell i no dos). |  | 0% |
| Puntuació (???) | Comprovar que es mostra en pantalla la puntuació actual del jugador i aquesta s’actualitza al eliminar una fila (nº de files per exemple). |  | 0% |
| Increment de velocitat de baixada (???) | Comprovar que cada n línies eliminades s’augmenti la velocitat de caiguda de les peces per tal d’augmentar la dificultat del joc. |  | 0% |
| Feedback quan s’intenti fer un moviment no possible (???) | Comprovar que el jugador rep algun tipus de feedback per part del joc quan intenti fer un moviment/rotació no possible en aquells moments. |  | 0% |
| Compatibilitat amb gamepad (???) | Comprovar que es pot jugar i efectuar totes les accions disponibles tant amb teclat i ratolí com amb un gamepad. |  | 0% |
| Bon funcionament continuat | Comprovar que el joc segueix funcionant correctament i sense problemes en partides llargues de temps. |  | 0% |
| Guardar peça (???) | Comprovar que el jugador pot guardar una peça i intercanviar-la per una altra quan ho desitji. |  | 0% |
| Blocs/peces especials (???) | Comprovar que els blocs/peces especials es generen correctament i els seus efectes corresponents funcionen correctament. |  | 0% |
| Selector de dificultat (???) | Comprovar que el jugador pot seleccionar la dificultat inicial desitjada i el joc s’iniciï en funció de la selecció. |  | 0% |