



Universidad Tecnológica de Nezahualcóyotl.

División en Informática y Computación

Ingeniería en Desarrollo y Gestión de software

Profesora: Hernández Espitia Elvia

Equipo: Innovación en línea

Nombre del juego: “SOBREVIVE”

Integrantes:

- Brayan Jesús Hernández Olguín
- Briant Gustavo González Rosales
- Karla Angelina Medina Camino
- Juan Pablo Álvarez Hernández
 - Ricardo Lezama Aguilar
 - Wendy Salome Estrada
 - Carlos Martínez Cruz

Documentación de pruebas

Grupo: ITIC-1001M



Pruebas de Caja Blanca:

1. Inspección de Código:

- **Justificación:** Se revisó el código fuente relacionado con la funcionalidad, interfaz de usuario y audio para detectar errores de programación y lógica, y garantizar el cumplimiento de estándares de codificación.

- **Software:** Visual Studio Code con el complemento Godot Tools (para revisión y análisis del código GDScript).

2. Pruebas Específicas del Algoritmo:

- **Justificación:** Se testearon escenarios y características particulares del juego al establecer variables y valores en el código y ejecutarlos en el entorno de ejecución.

Estas pruebas de caja blanca y caja negra abarcan diferentes aspectos del juego y son esenciales para asegurar la calidad, funcionalidad y rendimiento óptimo de tu videojuego en el entorno de desarrollo proporcionado por Godot Engine Versión 4.2.1 y las herramientas asociadas.

Pruebas de Caja Negra:

1. Pruebas de Funcionalidad o Jugabilidad:

- **Justificación:** Las pruebas realizadas han confirmado que todas las funciones del juego, incluida la conducción de la ambulancia, la interacción con elementos del entorno, la gestión del tiempo funciona de manera óptima y coherente. Estos resultados confirman que el juego está listo para ser implementado y ofrecer a los usuarios una experiencia de juego fluida y sin problemas. La verificación exhaustiva de estas funciones garantiza que el juego cumple con los estándares de calidad esperados y proporciona una experiencia de usuario satisfactoria y envolvente.

Se realizaron dos pruebas de jugabilidad con dos personas ajenas al desarrollo del videojuego para ver sus primeras reacciones, sus opiniones y testeo.

La prueba fue exitosa de "Sobrevive: Pruebas de Testeo" ha demostrado su calidad mediante la participación de los jugadores, quienes comentaron que su jugabilidad es envolvente. Buen diseño de niveles y mecánica han generado una experiencia divertida.



2. Pruebas de Audio:

- **Justificación:** Se verifico la calidad y correcta reproducción de efectos de sonido, música de fondo y otros elementos de audio en diferentes situaciones del juego.

- **Software:** Audacity (para grabación y edición de efectos de sonido) y LMMS o Ardour (para creación y composición de música).

3. Pruebas de Compatibilidad (rendimiento):

- **Justificación:** Se analizo que puede presentar diferentes problemas, como el uso del hardware, los detalles gráficos, el tamaño de la pantalla o las aplicaciones de fondo. Tras la verificación, el videojuego debe cumplir los requisitos esenciales del software, el hardware y los gráficos. Realizar las pruebas de compatibilidad en dispositivos físicos es la mejor manera de determinar el rendimiento con precisión y conocer la experiencia del usuario final.

Se utilizo la aplicación MSI para realizar las pruebas de rendimiento del videojuego y ver como reaccionaban los componentes de nuestro computador con el funcionamiento del videojuego



-**Software:** MSI Afterburner es una utilidad de overclocking para tarjetas gráficas, permite tener un control detallado de tu hardware y viene con características adicionales como personalizar perfiles de ventiladores, realizar pruebas de rendimiento y grabar videos.