

Plan de pruebas (QA)

ÍNDICE

Target del plan de pruebas	2
Plan de pruebas	2
Indicaciones iniciales	2
Pruebas	3

Target del plan de pruebas

Se realizará el plan de pruebas a individuos de más de 12 años con experiencia en videojuegos (sobre todo en roguelike y bullet hell) coincidiendo con nuestro público objetivo del juego.

Se hará la prueba con una muestra de a partir de 10 personas con las características indicadas.

Plan de pruebas

Indicaciones iniciales


Se grabarán las partidas de los testers con OBS (incluyendo sonido del juego y muestreo del cursor). El entorno del tester durante la realización de las pruebas será uno habitual en el que se podría jugar como en una habitación o en un salón.

No se grabará las expresiones faciales ni verbales de los testers y será el supervisor el encargado de observarlos durante todo el periodo de las pruebas.

Además, el supervisor de QA permanecerá completamente en silencio sin mostrar emociones en una posición no muy cercana al usuario donde podrá observar sin presionarlo. En caso de que el tester pregunte, no se le deberá responder en ningún momento.

Algunas de las observaciones serán comprobadas en la grabación del juego, mientras que otras serán supervisadas durante las pruebas o respondidas mediante un cuestionario. Para ver el cuestionario, clica aquí: <https://forms.gle/uinr6KXEkd4Budbe7>

Para una mejor gestión de la toma de notas, se usará una plantilla para marcar las respuestas de las cuestiones planteadas. Para ver la plantilla, clica aquí:

 [Plantilla plan de pruebas](#)

Para evitar que los testers se sientan incómodos siendo observados y grabados o sabiendo que están realizando una serie de pruebas, se les comunicará con antelación sobre el objetivo real del testeo pidiendo que se juegue sin presión y de forma normal como cualquier otro videojuego.

Pruebas

Las pruebas se realizarán en el mismo orden descritas posteriormente:

- Prueba 1:

Esta prueba será una partida normal del juego durante 10 minutos.

1. Ver duración de la partida.
2. Ver si se queda atascado en algún punto.
3. Ver si usa las cartas y sus habilidades.
4. ¿Cómo ve la dificultad en la partida?
5. ¿Le parecen intuitivos los controles?
6. ¿Ha entendido lo que se le ha presentado en la interfaz de la batalla?
7. ¿Entiende el mapa de nodos?

- Prueba 2

Consistirá en un combate controlado en el que se darán un total de 8 cartas de cuatro tipos, siendo 2 de cada tipo. Estas serán la espada, la pistola, las gafas láser y el arco.

1. Ver si se muere en la prueba.
2. Ver si la prueba de combate dura los 90 segundos estimados.
3. Ver cómo se desenvuelve en la prueba.
4. ¿Ha entendido cómo se ciclan las cartas que tiene en su deck?
5. ¿Le ha parecido injusta su muerte?
6. ¿Le parece alguna carta mejor que otra y en qué aspectos?

- Prueba 3

Tras la anterior prueba, se probarán las escenas restantes (escena de cofre, tienda e inventario). Se indicará al tester que interactúe de todas las formas que crea posible con la escena en la que se encuentre.

1. Ver si el jugador lleva a cabo las acciones principales de cada escena.
2. ¿Al estar en la escena de inventario, entiende qué acciones puede realizar en ella?
3. ¿Entiende en la misma escena la información que se le presenta?
4. ¿Entiende lo que ocurre al abrir un cofre?
5. ¿Al volver a la escena de inventario, ha entendido que se le ha añadido el objeto del cofre al inventario?
6. ¿Sabe el tester que ha comprado una carta en la tienda y que le ha disminuido el dinero?
7. ¿Al volver al inventario, ve que las cartas se le han añadido?

- Prueba 4

Tras un primer contacto con el juego, con una segunda toma de la grabación, se le dejará al jugador jugar de forma independiente consiguiendo los siguientes datos:

1. Ver cuántas veces muere / juega de nuevo
2. Ver cuántas veces usa las habilidades
3. Ver cuántas veces utiliza cada carta
4. Ver si gestiona el mazo desde el inventario
5. Ver cuántas veces pausa el juego
6. Ver si en cada partida tarda más en morirse
7. Ver si spamea el clic izquierdo / derecho. Ver cuántos clics.

Plan de pruebas online

Indicaciones iniciales

Se les pedirá a los testers que graben su juego con programas como OBS o similares. (incluyendo sonido del juego y muestreo del cursor). El entorno del tester durante la realización de las pruebas será su zona de juegos habitual, como una habitación o salón.

Para complementar con las grabaciones de las partidas, se pedirá a los testers rellenar un formulario (que se puede encontrar aquí:

<https://forms.gle/uinr6KXEkd4BudbeZ>)

Para evitar que los testers se sientan incómodos siendo observados y grabados o sabiendo que están realizando una serie de pruebas, se les comunicará con antelación sobre el objetivo real del testeo pidiendo que se juegue sin presión y de forma normal como cualquier otro videojuego.