

# Documentación de KnightFight



@Autor: **Samuel Reyes Álvarez**

@Version: KnightFight 0.4.7

Creado el: 14 de Enero de 2019

Proyecto de Desarrollo de Interfaces - 1ª Ev

Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma - 2º Curso



**iPlayGames**

# Contenido del documento

[Objetivos Generales](#)

[Plan de pruebas funcionales](#)

[Manuales](#)

[Bibliografía y Fuentes de información](#)

## Objetivos Generales

La aplicación trata de un juego de rol de estilo clásico ambientado en la Edad Media en donde el usuario se convierte en un Caballero que vende sus servicios a señores y reyes. Todo el proceso de juego se basa en informes con información detallada de lo que sucede. Este sistema de interacción evita el uso excesivo de recursos del equipo donde se ejecuta, ofreciendo un producto que apenas necesita requisitos para su uso.

El programa se desarrolló para satisfacer la necesidad de entretenimiento de las personas. La función principal de ésta es aportar al usuario de un entorno fácil de entender y de usar, en el que, a través de sencillos pasos en una interfaz clara, pueda desarrollar un personaje ficticio que evoluciona a través de rápidos combates y misiones que ofrecen suntuosas recompensas.

## Plan de pruebas funcionales

A continuación se detallan algunas pruebas realizadas sobre la funcionalidad de la aplicación. Estas pruebas tratan de analizar los diferentes casos que se pueden dar al realizar una acción y cómo la aplicación responde a cada uno de ellos.

Objetivo	Crear nueva partida
Casos	<ul style="list-style-type: none"><li>- Dejar el nombre de jugador en blanco</li><li>- Introducir menos de 3 o más de 15 caracteres</li><li>- Introducir números, espacios o caracteres especiales</li><li>- Escribir un nombre que se encuentre en la tabla de partidas guardadas</li><li>- Escribir un nombre correcto y sin usar</li></ul>
Criterio de aceptación	La aplicación no aceptará un nombre en blanco, que no cumpla con una longitud entre 3 y 15 (ambos incluidos), que contenga caracteres especiales, espacios o números, o que se encuentre ya en la tabla de partidas guardadas. En todos estos casos se mostrará un mensaje de error y se mantendrá la ventana de entrada activa. Si el nombre introducido es correcto, la aplicación abrirá una ventana de carga y posteriormente la ventana de juego.

Objetivo	Cargar una partida guardada
Casos	<ul style="list-style-type: none"><li>- No seleccionar una partida de la lista</li><li>- Seleccionar una partida de la lista</li></ul>
Criterio de aceptación	Si no se selecciona una partida de la lista de partidas guardadas la aplicación mostrará un mensaje informando de ello y se mantendrá en la ventana de entrada. Si se selecciona una partida guardada, la aplicación abrirá una ventana de carga y posteriormente la ventana de juego.

Objetivo	Borrar una partida guardada
Casos	<ul style="list-style-type: none"><li>- No seleccionar una partida de la lista</li><li>- Seleccionar una partida de la lista</li></ul>
Criterio de aceptación	Si no se selecciona una partida de la lista de partidas guardadas la aplicación mostrará un mensaje informando de ello y se mantendrá en la ventana de entrada. Si se selecciona una partida guardada, la aplicación procederá a borrar la partida, actualizando la lista de partidas guardadas y se mantendrá en la ventana de carga.

Objetivo	Aceptar una misión
Casos	<ul style="list-style-type: none"><li>- No seleccionar una misión de la lista</li><li>- Seleccionar una misión de la lista estando herido</li><li>- Seleccionar la misión que se está cumpliendo</li><li>- Seleccionar una misión de la lista sin estar herido</li></ul>
Criterio de aceptación	Si no se selecciona una misión de la lista de misiones disponibles la aplicación mostrará un mensaje informando de ello y se mantendrá en la ventana de juego, en el panel de misiones disponibles. Si se selecciona una misión estando herido, la aplicación mostrará un mensaje diciendo que primero se debe recuperar toda la vida perdida. Si se selecciona la misión que se está cumpliendo no se podrá pulsar sobre el botón "Aceptar Misión" al estar desactivado. Si se selecciona una misión sin tener una activa y sin estar herido, la aplicación cambiará el aspecto del panel de misiones deshabilitando el botón de aceptar misiones y mostrando únicamente la misión que se está completando.

## Manuales

- Se adjunta Manual de usuario en formato pdf.
- Se adjunta Guía rápida de la aplicación en formato pdf.
- Se adjunta Tutorial de la aplicación en formato pdf.

## Bibliografía y Fuentes de información

Para el desarrollo del proyecto y la cumplimentación de toda la documentación se han utilizado y consultado las siguientes fuentes digitales con la finalidad de aportar soluciones a dudas y ejemplos que sirvieran de guía:

- <http://marlera.es>
- <https://jarroba.com>
- <https://programacion.net>
- [www.lawebdelprogramador.com](http://www.lawebdelprogramador.com)
- <http://panamahitek.com>
- [www.tecnico.com](http://www.tecnico.com)
- <https://es.scribd.com>
- <http://www.areatecnologia.com>
- <https://uh-tis.blogspot.com>
- [www.youtube.com](http://www.youtube.com)
- [www.taringa.net](http://www.taringa.net)
- <http://www.javahispano.org>