

## Proyecto Bad Dopo Cream

**Asignatura:** Programación Orientada a Objetos

**Autores:** Sebastián Guerrero – Santiago Sánchez

### Pruebas de Aceptación

Las siguientes pruebas de aceptación validan el correcto funcionamiento de las principales funcionalidades del videojuego *Bad Dopo Cream*, verificando la navegación por menús, la jugabilidad, las mecánicas de construcción y destrucción de bloques, la interacción con enemigos, el sistema de puntaje y las condiciones de victoria y derrota.

---

#### Prueba de Aceptación #1 – Navegación por Menús

**Objetivo:**

Verificar el correcto funcionamiento de la navegación entre menús y el retorno al menú principal.

**Escenario:**

1. El usuario selecciona la opción **Nuevo Juego**.
2. Selecciona el modo **Player**.
3. Escoge el sabor **Vainilla** y continúa.
4. Presiona la opción **Back**.
5. Presiona nuevamente **Back**.
6. Presiona **Back** una vez más.

**Resultado esperado:**

El sistema permite navegar correctamente hacia atrás en los menús, retornando sin errores hasta el menú principal.

---

#### Prueba de Aceptación #2 – Jugabilidad Nivel 1 (Sabor Vainilla)

**Objetivo:**

Validar las mecánicas básicas del nivel 1, incluyendo construcción y destrucción de bloques, límites del mapa, recolección de frutas, sistema de pausa, derrota y victoria.

**Escenario:**

1. El usuario selecciona **Nuevo Juego**.
2. Selecciona el modo **Player**.
3. Escoge el sabor **Vainilla** y continúa.
4. Selecciona el **Level 1**.

5. Construye bloques de hielo hacia la derecha.
6. Destruye los bloques de hielo contruidos.
7. Intenta moverse dos posiciones hacia abajo para verificar que el personaje no puede salir del mapa.
8. Construye un bloque de hielo sobre una fruta e intenta recolectarla.
9. Activa la opción **Pausa** y verifica que el juego y el tiempo se detienen.
10. Permite que un enemigo toque al personaje para provocar la derrota.
11. Selecciona la opción **No** en “Try Again”.
12. Inicia nuevamente un **Nuevo Juego**.
13. Selecciona el modo **Player**.
14. Escoge el sabor **Vainilla** y continúa.
15. Selecciona el **Level 1**.
16. Recolecta una fruta de cada tipo y verifica que el puntaje se incrementa correctamente.
17. Recolecta todas las frutas y valida la aparición del mensaje de victoria.
18. Selecciona la opción **Restart**.
19. Permite que un enemigo capture al personaje.
20. Selecciona **Sí** en “Try Again”.
21. Recolecta nuevamente todas las frutas.
22. Selecciona la opción **Main Menu**.

**Resultado esperado:**

Todas las mecánicas del nivel funcionan correctamente, el puntaje se actualiza de forma adecuada, las condiciones de victoria y derrota se muestran correctamente y las opciones de reinicio y menú principal responden sin errores.

---

**Prueba de Aceptación #3 – Jugabilidad Nivel 2 (Sabor Strawberry)**

**Objetivo:**

Verificar las nuevas mecánicas del nivel 2, incluyendo el comportamiento de enemigos, baldosas calientes y derretimiento de bloques.

**Escenario:**

1. El usuario selecciona **Nuevo Juego**.
2. Selecciona el modo **Player**.

3. Escoge el sabor **Strawberry** y continúa.
4. Selecciona el **Level 2**.
5. Se mueve por el mapa recolectando frutas y verifica que el enemigo persigue al personaje y que la piña se desplaza.
6. Pasa por una baldosa caliente y verifica que no elimina al personaje.
7. Atrapa a un enemigo construyendo bloques de hielo y valida que queda encerrado sin poder atravesarlos.
8. Construye bloques sobre una baldosa caliente y verifica que estos se derriten.
9. Permite que el enemigo elimine al personaje.
10. Selecciona **Sí** en "Try Again".
11. Recolecta todas las frutas del nivel.
12. Selecciona la opción **Next Level**.
13. Activa la pausa y sale al menú principal.

**Resultado esperado:**

Las nuevas mecánicas del nivel se ejecutan correctamente, los enemigos y baldosas calientes interactúan según lo esperado y la transición entre niveles funciona adecuadamente.

---

**Prueba de Aceptación #4 – Jugabilidad Nivel 3 (Sabor Chocolate)**

**Objetivo:**

Validar las mecánicas avanzadas del nivel 3, incluyendo fogatas, comportamiento del jefe y finalización del juego.

**Escenario:**

1. El usuario selecciona **Nuevo Juego**.
2. Selecciona el modo **Player**.
3. Escoge el sabor **Chocolate** y continúa.
4. Selecciona el **Level 3**.
5. Camina hacia una fogata y verifica que el personaje es eliminado.
6. Selecciona **Sí** en "Try Again".
7. Construye bloques de hielo sobre una fogata e intenta moverse hacia ella, verificando que la fogata se reactiva.
8. Recolecta las frutas del nivel y observa cómo el enemigo tipo **Calamar** rompe los bloques de hielo.

9. Selecciona la opción **Next Level**.
10. Confirma la acción.
11. Selecciona **Salir** y confirma la salida del juego.

**Resultado esperado:**

Las mecánicas especiales del nivel 3 funcionan correctamente, el comportamiento del enemigo es el esperado y el sistema permite finalizar y salir del juego sin errores.