

CONCLUSIONES TESTING: 26042023_Q

Importante: el testing se repitió 2 veces debido a que la primera vez se hizo con el ejecutable de la carpeta de PRUEBAS y no era posible cambiar de escena al restaurante, además de que es una versión muy anterior. Después se hizo el testing con la versión actual de GitHub: último commit *Merge branch 'main' into maria (473d1c168037c05caefd3b6e46287d11b5777bcd)*. Las notas que son únicas al primer intento están subrayadas en **naranja**.

GENERAL

- Preguntó si puede volver luego al súper porque no sabía cómo gestionar la cantidad de ingredientes a comprar.

DAILY MENU

- Le cuesta averiguar qué debe hacer en esa escena
- Toma nota del menú del día porque no sabe que puede verlo después.

SUPERMERCADO

- No sabe que puede mirar el menú elegido y se piensa que ha perdido por ello.
- Le ha costado saber cuánto dinero tiene
- **Prueba todas las teclas antes de dar con los controles correctos para abrir la cesta.**
- Le cuesta reconocer los ingredientes del supermercado por sus carteles porque son pequeños.
- Le cuesta coger los ingredientes de la parte de más abajo del supermercado porque el trigger lo encuentra muy pequeño

RESTAURANTE

- Pierde porque le roban la receta en el primer día, aunque no sabe que ha perdido porque nada se lo indica
- Los clientes ensucian la mesa antes de comer siquiera. Ocurría cuando interactuaba con ellos una vez estaban en la mesa.
- Entran demasiados ladrones en la despensa y no puede centrarse en cocinar, pero sí entiende cómo deshacerse de ellos y su propósito de robar la fórmula.
- No entiende los iconos de los clientes
- No entiende al principio cómo cobrar a los clientes y le cuesta mucho averiguarlo
- Le estresa el cambio de música de despensa al restaurante
- Gana muchísima cantidad de dinero en comparación con cuanto hay que gastar
- No tiene claro desde qué lado se puede limpiar la mesa porque no siempre le deja desde todos los lados
- Los clientes pagan aunque no hayan comido y por eso no se centra en cocinar. Tiene dinero gratis
- Ha dicho durante la prueba que es demasiado trabajo para una sola persona y que necesita un empleado
- Lo frenético de todas las mecánicas, aparición de clientes, ladrones, tiempos de clientes, etc. le ha frustrado durante el juego y no ha podido cocinar en ningún momento.
- No entiende que está ganando racha de clientes al cobrar y da por supuesto que solamente te indica el número de personas cobradas.