

Conclusiones testing 22/04/2023

Nota: este documento se ha rellenado con la información recogida en las pruebas realizadas durante la mañana de hoy. Me disculpo si reitero sobre un tema ya comentado o en proceso de resolución; no es mi intención que la gente que está desempeñando esas tareas sienta que debe hacerlas con prisa. Lo único que procuro es reflejar la actividad del usuario que ha probado el juego, así como sus problemas e inquietudes. Asimismo, no pretendo invalidar el trabajo realizado de nadie ni señalar a ningún miembro del equipo por haber llevado a cabo las tareas que han hecho posible el funcionamiento de los detalles que voy a destacar. Yo también he cometido muchos fallos, y algunos errores de diseño e implementación que se han visto reflejados en la sesión de hoy han sido realizados por mí. Precisamente por eso no me gustaría ofender a nadie, sino resaltar detalles que podemos mejorar entre todos para hacer de este juego un maravilloso proyecto común.

Muchísimas gracias por vuestra atención.

María :)

- A la hora de no usar mando, resulta extremadamente confusa la combinación de controles teclado-ratón, sobre todo en HUD (un botón para abrir la cesta y hacer clic para consultar el menú del día).
 - Potencial solución: generalizar todos los controles (cuando no se usa mando) y reducir el uso de input únicamente al teclado.
- La apertura de menús en el HUD, matar y dejar escapar (distinguir entre una opción u otra, ya que el usuario cree que debe pulsar las dos teclas simultáneamente) o vaciar el inventario de ingredientes en cocina resulta inimaginable para un usuario que conoce de primeras el programa.
 - Potencial solución: para los menús del HUD, indicar cómo se abren añadiendo el icono de la tecla a pulsar. Para otras funcionalidades más ocultas (vaciar el inventario), agregar algún tipo de tutorial o bocadillo de consejos para informar al usuario.
- En el supermercado, el usuario no se había dado cuenta de que debía pagar antes de marcharse, por lo que ha intentado salir por la puerta. Se ha visto visiblemente confuso y ha recorrido la escena hasta llegar finalmente a la caja.
 - Potencial solución: indicar visiblemente la localización de la caja e informar de que se debe pagar primero.

- Se ha prescindido de especificar algunas anécdotas concretas ya que estas podían considerarse despistes desencadenados por los errores ya mencionados con anterioridad. Sin embargo, las nombraré por si sirven de ayuda: el usuario no reparó en que podía consultar el menú desde el supermercado (confusión por la fusión de controles teclado-ratón), por lo que trata de memorizarlo al comienzo de la partida; como el dinero de la compra no se ve reflejado en la cantidad de dinero del jugador hasta que este sale del supermercado, el usuario no recuerda cuánto dinero lleva gastado (esto ocurrió mucho antes de descubrir que existía la cesta como elemento del HUD); el usuario no comprendió del todo la racha al cobrar a los clientes (argumenta que cree que ese es el número de personas al que cobra, sin ir más allá); el usuario muestra cierta confusión al cocinar (al principio cree que hay varias formas de cocinar dependiendo del plato), aunque al final acaba comprendiendo la metodología (intentó incluso cocinar en la despensa); el usuario no comprende por qué entran ladrones a robar (deja que entren porque no hay una repercusión visible, simplemente porque aún no estará implementado); no sabe que puede coger varios ingredientes a la vez.