

## **Testing 03/05/2023 María**

### *Observaciones:*

- El usuario ha leído las instrucciones de la página web antes de iniciar la prueba (nota aclaratoria).
- El usuario ha tenido problemas al interactuar con las mesas para tomar nota y servir platos. Puede que no quede claro que debe interactuar con la mesa y no directamente con el cliente. Estos problemas se han repetido también con los ingredientes de la isla y con la caja registradora. A veces, aunque aparezca el objeto resaltado (con su borde amarillo), al interactuar, el usuario no recibe respuestas. Estas interacciones fallan y el jugador pasa a otra cosa ya que cree que no lo está haciendo bien.
- El usuario no repara rápidamente en los elementos del HUD, es decir, los que muestran las teclas a presionar para desplegar la cesta y el menú del día.
- El usuario no entiende que tiene que acercarse a la caja registradora para pagar antes de marcharse: trata de abandonar el supermercado por la entrada de la derecha.
- El usuario ha confundido la acción de servir con la acción de cambiar el plato del cliente. Esto se debe a que, cuando el jugador se acerca al cliente para servirle un plato ya cocinado, aparece el pop-up indicando que existe la posibilidad de cambiar el pedido. Ante la prisa y la poca atención, el usuario pulsa la tecla C creyendo que va a servir el plato cuando en realidad lo está cambiando. Sigue jugando y no repara en su error.

### *Propuestas:*

- Colocar un pequeño cartel sobre la caja registradora con un mensaje escueto o una señal (por ejemplo, “pay here”) para que el usuario sepa a dónde debe dirigirse para pagar antes de marcharse.
- Proporcionar algunas indicaciones más profundas sobre controles dentro del juego acerca de las mecánicas (como un mini-tutorial; aunque puede aparecer como una mera imagen explicativa en el menú de opciones o de pausa). El usuario aprovecha algunas mecánicas, pero no se da cuenta de que existen algunas otras.