

Conclusión de QA y soluciones

Tipo de conclusión	Conclusiones de QA	Soluciones
Confusiones	- No sabe con qué controles se elige el menú del día	Mostración del input en el juego
	- Botones para matar/ahuyentar ladrones	Mostración del dibujo junto con el input
	- No sabe con qué tecla se abre la cesta	Mostración del input en el juego
	- Resulta confusa la combinación de controles de enter y space	Se muestra en pantalla cuándo se necesita pulsar enter
	- Vaciar el inventario de ingredientes en cocina es poco intuitivo	Se muestra en pantalla la capacidad de poder vaciar el inventario
	- La mecánica de pagar en el supermercado no es suficientemente intuitiva	Cambio de sprite para mejora de claridad visual de la caja
	- La mecánica de rachas resulta confusa	Se ha mejorado la claridad visual para indicar que se recibe más dinero
	- No se sabe que se puede consultar el menú diario	Mostración del input sobre el icono
	- Resulta confusa la mecánica de cocinar, el usuario cree que hay varias formas de hacerlo	Añadido tutorial en página web
	- No sabe cuando usar espacio y cuando usar enter	Se muestra en pantalla cuándo se necesita pulsar enter
	- Resulta confusa la interacción con el cliente para tomarle nota	Aumentado un poco el tamaño del trigger para que sea más sencillo de interactuar
	- El usuario ha tenido problemas al interactuar con las mesas para tomar nota y servir platos	Ajuste del trigger de las mesas
	- El usuario confunde cocinar con cambiar de plato	Añadido tutorial en página web
Balance	- Desequilibrio entre gestión de cocina y ladrones (llegada de ladrones y de clientes es demasiado frecuente)	Disminución de la frecuencia de los ladrones y disminuído la probabilidad de que llegue un grupo grande de clientes
Bugs	- El tiempo del día pasa muy rápido	Aumento de duración del día
	- Triggers desajustados en el supermercado	Ajuste de triggers
	- Trigger desajustados de las mesas	Ajustar trigger de las mesas
	- No se pueden añadir ingredientes a la cesta	Arreglado

Se ha podido comprobar gracias al QA que el juego carecía de una forma intuitiva de navegar por los distintos elementos de los menús. Se ha podido ver además que faltaba claridad visual en las diferentes mecánicas del juego debido a la falta de un feedback.

Para solucionar estos problemas hemos decidido mostrar en (casi) todo momento los controles en pantalla. También hemos cambiado sprites y pulido más algunas de las mecánicas con la esperanza de hacerlas más intuitivas para el jugador promedio.

Los problemas de balance indican que el juego era demasiado difícil, por lo que hemos ajustado algunos parámetros para hacer el juego más amigable.

Todos los bugs encontrados durante el testing de QA han sido arreglados.