**PRUEBAS NIGHTMARE GAME**

Beatriz Borrego, Adrián Cristobal,   
Madeleine Gómez, Alejandro Marino, Juan Riquelme

6 de Febrero de 2023

IES Francisco de Quevedo

| **Prueba:** | Dormir | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago se va a dormir para descansar. | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago está en su casa * Se han recogido todos los cristales de las habitaciones 1 y 2 | | | | |
| **Pasos:**   1. Se selecciona el menú principal 2. Se selecciona la opción Dormir 3. Se entra en la mazmorra 4. Se buscan cristales en las habitaciones 1 y 2 | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| Aumenta en 1 el contador de días | Pass | Aumenta en 1 el contador de días y el usuario recibe un mensaje en el que se le comunica esto, además del día en el que está ahora. | | |
| Las habitaciones regeneran de 1 a 3 cristales automáticamente | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| Aumenta la energía del mago de acuerdo al confort de la casa: Energía aumentada =  nivel de confort \* 10 | Pass | Aumenta la energía del mago de acuerdo al confort de la casa. | | |

| **Prueba:** | Gastar energía | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago gasta 1 de energía al realizar ciertas acciones. | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago ha conseguido el singa necesario para mejorar sus características y las de la casa | | | | |
| **Pasos:**   1. En la casa, se selecciona la opción Upgrade characteristics 2. Selecciona la opción Upgrade max life 3. Selecciona la opción Upgrade max energy 4. Selecciona la opción Upgrade max comfort 5. Selecciona la opción Upgrade max capacity 6. Sale del menú Upgrade characteristics 7. Selecciona el menú Manage Spells 8. Selecciona la opción Learn new Spell 9. Selecciona la opción Improve a known spell 10. Entra en la mazmorra 11. Cambia de habitación 12. Aparece una criatura 13. Elige huir   **Flujo alternativo 1**   1. Elige luchar y ataca   **Flujo alternativo 2**   1. El mago se pone un collar de tipo energía | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| La energía baja 1 punto por cada acción | Pass | La energía se reduce en 1 por cada acción realizada | | |
| Se gasta primero la energía del collar | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| El collar se gasta y desaparece | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| La energía llega a 1.  Se activa automáticamente el hechizo para dormir. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |

| **Prueba:** | Gastar vida | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago gasta 1 de vida al recibir golpes de una criatura. | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mano se ha encontrado con una criatura * Ha elegido la opción de luchar | | | | |
| **Pasos:**   1. La criatura golpea con éxito al mago   **Flujo alternativo 1**   1. El mago se pone un collar de tipo vida | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| La vida baja 1 punto por cada golpe recibido | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| Se gasta primero la vida del collar | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| El collar se gasta y desaparece | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Se acaba la vida y el mago muere. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |

| **Prueba:** | Recoger arma de habitación | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago recoge una arma de una habitación de la mazmorra | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago ha entrado en una habitación de la mazmorra * La habitación contiene una arma | | | | |
| **Pasos:**   1. El usuario abre el menú de opciones de objetos 2. Selecciona la opción Recoger de la habitación 3. Se muestran los objetos disponibles 4. El usuario selecciona el arma 5. Se recoge de la habitación | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| Se añade el arma al mago | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| Los valores del arma guardada corresponden a los del arma recogida | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| Se elimina de la habitación | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Se alcanza el máximo número de armas que puede llevar el mago (1) | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |

| **Prueba:** | Recoger joya de habitación | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago recoge una joya de una habitación de la mazmorra | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago ha entrado en una habitación de la mazmorra * La habitación contiene una joya | | | | |
| **Pasos:**   1. El usuario abre el menú de opciones de objetos 2. Selecciona la opción Recoger de la habitación 3. Se muestran los objetos disponibles 4. El usuario selecciona la joya 5. Se recoge de la habitación | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| Se añade la joya a la bolsa de joyas | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| Los valores de la joya guardada corresponden a los de la joya recogida | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| Se elimina de la habitación | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Se alcanza el máximo número de joyas posible en la bolsa de joyas | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |

| **Prueba:** | Ponerse joya de la bolsa de joyas | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago se pone una joya de la bolsa de joyas | | | | |
| **Condiciones previas:** | | | | |
| **Pasos:**   1. El usuario abre el menú de opciones de objetos 2. Elige la opción Coger de la bolsa de joyas 3. Se muestran las joyas disponibles 4. Se selecciona la joya 5. El mago se pone la joya | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| El mago se pone la joya | Fail | No es posible equipar una joya desde la bolsa. Esta ya está equipada | | |
| Los valores de la joya del mago corresponden a los de la joya recogida | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| Se elimina de la bolsa de joyas | Fail | No es posible equipar una joya desde la bolsa de joyas. Por tanto, esta no se elimina. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Se alcanza el máximo número de anillos que puede llevar el mago (2) | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| Se alcanza el máximo número de collares que puede llevar el mago (1) | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| La bolsa no contiene joyas | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |

| **Prueba:** | Soltar joya | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago tira una joya de la bolsa de joyas | | | | |
| **Condiciones previas:** | | | | |
| **Pasos:**   1. El usuario abre el menú de opciones de objetos 2. Selecciona la opción Borrar de la bolsa de joyas 3. Se selecciona la joya 4. Se tira | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| La joya se elimina de la bolsa | Fail | La joya no se elimina de la bolsa | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| La bolsa no contiene joyas | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |

| **Prueba:** | Recoger cristal de habitación | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago recoge un cristal de una habitación de la mazmorra | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago ha entrado en una habitación de la mazmorra * La habitación contiene cristales | | | | |
| **Pasos:**   1. El usuario abre el menú de opciones de la habitación 2. Elige la opción de recoger cristales 3. Se muestran los cristales disponibles 4. Selecciona el cristal 5. Se recoge | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| Se añade el cristal al portador de cristales | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| Los valores del cristal guardado corresponden a los del cristal recogido | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| Se elimina de la habitación | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Se alcanza el máximo número de cristales posible en el portador de cristales | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |

| **Prueba:** | Intercambiar objeto entre mago y habitación | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago cambia un objeto que lleva por un objeto de la habitación | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago ha entrado en una habitación de la mazmorra | | | | |
| **Pasos:**   1. El usuario abre el menú de opciones de la habitación 2. Elige la opción de Intercambiar entre mago y habitación 3. Se muestran los objetos que lleva puesto el mago 4. Se selecciona uno 5. Se muestran los objetos de la habitación 6. Se selecciona uno 7. Se intercambian | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| El objeto del mago aparece en la habitación | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| El mago se pone el objeto de la habitación | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Los objetos seleccionados no son del mismo tipo | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| El mago no lleva objetos puestos | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| La habitación no tiene objetos | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| No se seleccionan objetos | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |

| **Prueba:** | Intercambiar joya entre mago y bolsa de joyas | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago cambia una joya que lleva por una de la bolsa de joyas | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago ha entrado en una habitación de la mazmorra | | | | |
| **Pasos:**   1. El usuario abre el menú de opciones de la habitación 2. Elige la opción de Intercambiar entre mago y bolsa de joyas 3. Se muestran los objetos que lleva puesto el mago 4. Se selecciona uno 5. Se muestran los objetos de la bolsa 6. Se selecciona uno 7. Se intercambian | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| La joya del mago aparece en la bolsa | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar, ya que no se puede acceder a ninguna habitación en la mazmorra | | |
| El mago se pone la joya de la bolsa | Fail | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Las joyas no son del mismo tipo | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| No se seleccionan joyas | Not Impl. | No se seleccionan joyas, pero no hay ningún mensaje o alerta que resulte de ello | | |
| La bolsa no contiene joyas | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| El mago no lleva joyas | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |

| **Prueba:** | Crear mazmorra | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El usuario crea una mazmorra y añade las habitaciones y los objetos y criaturas de cada habitación. | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El usuario ha abierto el editor de mazmorras | | | | |
| **Pasos:**   1. Se añaden habitaciones 2. Se añaden puertas con los ID de las habitaciones que conecta 3. Se marca al menos una habitación como “salida” 4. Se definen las condiciones para finalizar el juego 5. Se selecciona una habitación 6. Se añaden objetos 7. Se elige el tipo del objeto 8. Se elige el nivel del objeto 9. Se añade una criatura 10. Se elige el tipo de la criatura 11. Se elige el nivel de vida de la criatura 12. Se elige el nivel de golpe de la criatura 13. Se guarda la mazmorra | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| La mazmorra se guarda correctamente | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| Las puertas conectan habitaciones correctamente | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| Los tipos disponibles de los collares son vida y energía | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| Los tipos disponibles de los anillos y las criaturas son aire, electricidad y fuego | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Una puerta conecta con una habitación que no existe | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| Se elige un tipo de objeto erróneo | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| Se elige un valor de atributo igual o menor a 0 | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |
| No se marca ninguna habitación como salida | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar | | |

| **Prueba:** | Empezar partida | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El usuario empieza una partida nueva. | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El usuario ha creado y guardado una mazmorra | | | | |
| **Pasos:**   1. Se selecciona la opción de empezar una partida 2. Se elige la mazmorra creada anteriormente 3. Se comprueban los valores del mago 4. Se comprueban los contenedores 5. Se recorre la mazmorra 6. Se buscan objetos 7. Se buscan criaturas | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| La pantalla inicial es la casa del mago | Pass | La pantalla inicial es la casa del mago | | |
| Los valores iniciales de vida y energía del mago están al máximo | Pass | Los valores iniciales del mago están al máximo | | |
| Los valores máximos iniciales están al mínimo | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. No se puede visualizar el nivel actual de confort u otros. | | |
| Las puertas conectan las habitaciones que se marcaron en el editor | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| Los objetos se encuentran en las habitaciones que se marcaron en el editor | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| Las criaturas se encuentran en las habitaciones que se marcaron en el editor | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Error al cargar la mazmorra | Pass | Se muestra una alerta que comunica al usuario que ha habido un error al cargar el XML | | |

| **Prueba:** | Terminar partida | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El usuario llega a una habitación con salida y se termina el juego. | | | | |
| **Condiciones previas:** | | | | |
| **Pasos:**   1. El usuario recorre la mazmorra 2. Llega a la habitación final | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| Se termina la partida | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| No se han cumplido las condiciones necesarias para terminar la partida | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Generar informe | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El usuario elige generar informe con los datos de la partida hasta el momento. | | | | |
| **Condiciones previas:** | | | | |
| **Pasos:**   1. Se selecciona la opción Generar informe 2. Se da la opción de elegir la carpeta para guardar el informe 3. Se descarga el informe | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| Se accede a la opción Generar informe desde cualquier parte del juego. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar que la opción se muestre desde la pantalla de la habitación de la mazmorra. | | |
| Se descarga el informe en formato PDF. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| La información del archivo es correcta. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Se muestra un mensaje cuando se produce un error al generar el informe. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Guardar progreso en local | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El usuario guarda la partida en local. | | | | |
| **Condiciones previas:** | | | | |
| **Pasos:**   1. Se selecciona la opción Guardar partida 2. Se da la opción de elegir la carpeta para guardar el archivo 3. Se descarga el archivo | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| Se accede a la opción Guardar partida desde cualquier parte del juego. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar que la opción se muestre desde la pantalla de la habitación de la mazmorra. | | |
| Se descarga el informe en formato XML. | Pass | Se descarga el informe en formato XML. | | |
| La información del archivo es correcta. | Fail | El archivo XML genera un error al ser cargado nuevamente en la partida | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Se muestra un mensaje cuando se produce un error al guardar. | N/A | Aún no se ha dado ningún error en el guardado | | |

| **Prueba:** | Guardar progreso en una base de datos | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El usuario guarda la partida en una base de datos en remoto. | | | | |
| **Condiciones previas:** | | | | |
| **Pasos:**   1. Se selecciona la opción Guardar partida 2. Se guarda la partida | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| Se accede a la opción Guardar partida desde cualquier parte del juego. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| Se guarda correctamente en la base de datos. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Se muestra un mensaje cuando se produce un error al guardar. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Cargar progreso desde local | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El usuario carga una partida guardada en local. | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El usuario ha guardado una partida en local en formato XML. | | | | |
| **Pasos:**   1. Se selecciona la opción Cargar partida 2. Se abre la ventana para buscar el archivo en local 3. Se carga la partida 4. Se recorre la mazmorra | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| Se carga la habitación en la que el usuario guardó la partida. | Fail | El archivo XML guardado anteriormente genera un error al ser cargado | | |
| El mago mantiene los valores que tenía al guardar la partida. | Fail | El archivo XML guardado anteriormente genera un error al ser cargado | | |
| La casa mantiene los valores que tenía al guardar la partida. | Fail | El archivo XML guardado anteriormente genera un error al ser cargado | | |
| Los objetos recogidos no se encuentran en la mazmorra. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| Las criaturas muertas no se encuentran en la mazmorra. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El formato del archivo elegido es incorrecto. | Fail | El usuario no puede elegir un formato de archivo que no sea XML | | |
| No se pueden recuperar los datos. | Pass | El usuario recibe un mensaje de alerta que le comunica un error con el archivo XML | | |

| **Prueba:** | Cargar progreso desde una base de datos | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El usuario carga una partida guardada en remoto. | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El usuario ha guardado una partida en remoto. | | | | |
| **Pasos:**   1. Se selecciona la opción Cargar partida 2. Se muestran las partidas guardadas por fecha 3. Se selecciona una 4. Se carga la partida | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| Se carga la habitación en la que el usuario guardó la partida. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| El mago mantiene los valores que tenía al guardar la partida. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| La casa mantiene los valores que tenía al guardar la partida. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| Los objetos recogidos no se encuentran en la mazmorra. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| Las criaturas muertas no se encuentran en la mazmorra. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| No se pueden recuperar los datos. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Mejorar energía máxima | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago aumenta la cantidad total de puntos de energía que posee y es capaz de recuperar | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago se encuentra en la casa * El mago posee energía suficiente para realizar la acción * El mago cuenta con la cantidad adecuada de singa en la casa | | | | |
| **Pasos:**   1. El mago accede al apartado mejora de características del menú de la casa 2. El mago selecciona la opción de mejora de energía total | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| La energía total del mago se aumenta en 1 | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| La cantidad de singa almacenada en casa se reduce según su energía máxima actual. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| La energía del mago se reduce según su nivel de energía actual y coste de la mejora | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El mago no cuenta con suficiente singa almacenado para realizar la mejora | Pass | El usuario recibe un mensaje de alerta que le comunica la falta de singa | | |
| El nivel de energía del mago no permite que realice la acción. Debe ir a dormir. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Mejorar vida máxima | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago aumenta la cantidad total de puntos de vida que posee y es capaz de regenerar | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago se encuentra en la casa * El mago posee energía suficiente para realizar la acción * El mago cuenta con la cantidad adecuada de singa en la casa | | | | |
| **Pasos:**   1. El mago accede al apartado mejora de características del menú de la casa 2. El mago selecciona la opción de mejora de puntos de vida totales | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| La vida total del mago se aumenta en 1 | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| La cantidad de singa almacenada en casa se reduce según su vida máxima actual. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| La energía del mago se reduce según su nivel de energía actual y coste de la mejora | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El mago no cuenta con suficiente singa almacenado para realizar la mejora | Pass | El usuario recibe un mensaje de alerta que le comunica la falta de singa | | |
| El nivel de energía del mago no permite que realice la acción. Debe ir a dormir. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Mejorar característica | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago mejora una de sus características principales | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago se encuentra en la casa | | | | |
| **Pasos:**   1. El mago accede al apartado mejora de características del menú de la casa 2. El mago selecciona una de las opciones de mejora de características | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| El nivel de la característica elegida aumenta en x | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| La cantidad de singa almacenada en casa se reduce según el coste de la mejora de la característica | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| La energía del mago se reduce según su nivel de energía actual y coste de la mejora | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El mago no cuenta con suficiente singa almacenado para realizar la mejora | Pass | El usuario recibe un mensaje de alerta que le comunica la falta de singa | | |
| El nivel de energía del mago no permite que realice la acción. Debe ir a dormir. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Casa del mago como casa incial | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  La casa del mago, considerada como una de las habitaciones especiales, es la sala inicial al comenzar la partida | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El jugador debe haber comenzado una nueva partida. | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| Al empezar la nueva partida, el mago aparecerá por primera vez en la casa, habitación inicial del juego. | Pass | El mago aparece en la casa, es su habitación inicial | | |
| **Excepciones:** | | | | |

| **Prueba:** | Mostrar criatura al entrar a una habitación | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  Al entrar a una habitación con una criatura, esta deberá mostrarse al mago. | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago se encuentra en una habitación que no sea ni su casa ni una salida * La habitación debe tener una criatura dentro | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| El mago puede visualizar a la criatura cuando entra a la habitación | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| El mago visualiza un menú de lucha que aparece en la pantalla cuando visualiza a la criatura | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El mago se encuentra en una habitación denominada salida | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| La habitación no contiene ninguna criatura | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Encontrar criatura: huir | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago encuentra una criatura e intenta huir de esta | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago se encuentra en una habitación con una criatura | | | | |
| **Pasos:**   1. El mago visualiza la criatura 2. El mago selecciona la opción de huida del menú de la mazmorra | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| El mago consigue huir y se le comunica con un mensaje | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| El mago puede continuar explorando la habitación y buscando objetos en la misma habitación | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| El mago no consigue huir y se ve obligado a pelear con la criatura, por lo que el menú de lucha aparece de nuevo en la pantalla | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| No hay ninguna criatura en la habitación | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Luchar contra criatura: Ataque del mago | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago encuentra una criatura y lucha contra ella | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago se encuentra en una habitación con una criatura * El mago debe haber elegido la opción de lucha contra la criatura * El mago debe contar con la energía suficiente para luchar contra la criatura | | | | |
| **Pasos:**   1. El mago visualiza la criatura 2. El mago selecciona la opción de lucha del menú de la mazmorra 3. En la pantalla aparecen los tipos de ataques que el mago puede realizar 4. El mago elige uno de ellos | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| El mago ataca a la criatura, quitándole puntos de vida según su tipo de hechizo y el tipo de la criatura. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| La criatura alcanza 0 de vida y desaparece. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| El menú de lucha desaparece de la pantalla. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| El mago alcanza 0 de vida y es teletransportado a su casa para dormir y regenerar su vida. Pasa otro día más. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| No hay ninguna criatura en la habitación | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| El mago no dispone de energía suficiente para luchar | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Luchar contra criatura: Ataque de la criatura | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago encuentra una criatura y la criatura lo ataca tras haber realizado una acción. | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago se encuentra en una habitación con una criatura * El mago debe haber elegido la opción de lucha contra la criatura * El mago debe contar con la energía suficiente para luchar contra la criatura * El mago debe haber atacado primero a la criatura, pues goza de prioridad ante esta | | | | |
| **Pasos:**   1. El mago visualiza la criatura 2. El mago selecciona la opción de lucha del menú de la mazmorra 3. En la pantalla aparecen los tipos de ataques que el mago puede realizar 4. El mago elige uno de ellos 5. El turno del mago finaliza 6. Comienza el turno de la criatura. | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| La criatura ataca al mago, reduciendo sus puntos de vida en una cantidad aleatoria. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Los puntos de vida del mago disminuyen hasta llegar a 0 y este “muere”. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Portador de cristales | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  Se recoge un cristal | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago tiene un portador de cristales | | | | |
| **Pasos:**   1. Se encuentra un cristal 2. Se coge el cristal | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| El número de cristales que hay en el portador de cristales aumenta en uno | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Se supera la cantidad máxima de cristales y sale un error | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Mejora de confort | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago mejora el confort de su habitación y el nivel aumenta | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago está en su casa | | | | |
| **Pasos:**   1. Se selecciona el menú principal 2. Se selecciona la opción Mejorar confort | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| Aumenta en 1 el nivel de confort | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| Se reduce el número de singa en el coste de la mejora | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El confort ya estaba a nivel máximo y se muestra un mensaje informando al usuario | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| No tiene el singa necesario para la mejora y se muestra un error | Pass | El usuario recibe un mensaje de alerta que le comunica la falta de singa | | |

| **Prueba:** | Almacén de singa | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  Se rellena el singa fusionando los cristales recolectados | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago está en su casa * El mago tiene cristales en el portador de cristales | | | | |
| **Pasos:**   1. Se selecciona el menú principal 2. Se selecciona la opción de fusionar cristales | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| Se incrementa el número de Singa del almacén en el número de Singa que contenían los cristales | Pass | Se incrementa el número de Singa del almacén en el número de Singa que contenían los cristales | | |
| Se le resta al número de cristales del portador de cristales los que se hayan fusionado | Pass | El cristal ya no aparece en el crystal carrier del mago | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El almacén de Singa ya estaba lleno y se muestra un error | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Mejorar almacén de Singa | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago mejora el almacén de singa | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago está en su casa * El almacén de singa está lleno | | | | |
| **Pasos:**   1. Se selecciona el menú principal 2. Se selecciona la opción Mejorar almacén de Singa | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| Aumenta la capacidad del almacén de Singa | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| Se gasta el singa que estaba almacenado | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El mago no cuenta con la cantidad suficiente de singa para realizar la mejora | Pass | El usuario recibe un mensaje de alerta que le comunica la falta de singa | | |

| **Prueba:** | Soltar un objeto del inventario | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago suelta un objeto del inventario y este desaparece | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago tiene objetos en el inventario | | | | |
| **Pasos:**   1. Se abre el inventario 2. Se selecciona el objeto 3. Se selecciona la opción de soltarlo | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| El objeto desaparece del inventario | Fail | El objeto continúa en el inventario tras su eliminación | | |
| **Excepciones:** | | | | |

| **Prueba:** | Soltar un objeto del almacén de objetos | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago suelta un objeto del almacén de objetos y este desaparece | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago está en su casa * El almacén de objetos tiene un objeto | | | | |
| **Pasos:**   1. Se abre el almacén de objetos 2. Se selecciona el objeto 3. Se selecciona la opción de soltarlo | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| El objeto desaparece del almacén de objetos | Fail | El objeto continúa en el almacén tras su eliminación | | |
| **Excepciones:** | | | | |

| **Prueba:** | Guardar objeto en el almacén de objetos | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago guarda un objeto en el almacén de objetos | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago está en su casa * El mago tiene un objeto en el inventario | | | | |
| **Pasos:**   1. Se abre el inventario 2. Se selecciona el objeto 3. Se selecciona la opción de moverlo al almacén de objetos | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| El objeto aparece en el almacén de objetos | Fail | El objeto no aparece en el almacén de objetos | | |
| El objeto desaparece del inventario | Fail | El objeto sigue apareciendo en el inventario | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El almacén ya contiene 4 objetos y se muestra un error al usuario | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Sacar un objeto del almacén de objetos | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago saca un objeto del almacén de objetos y se lo guarda en el inventario | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago está en su casa * El almacén de objetos tiene un objeto | | | | |
| **Pasos:**   1. Se abre el almacén de objetos 2. Se selecciona el objeto 3. Se selecciona la opción de moverlo al inventario | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| El objeto aparece en el inventario | Fail | El objeto no aparece en el inventario | | |
| El objeto desaparece del almacén de objetos | Fail | El objeto no desaparece del almacén de objetos | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El mago ya no puede llevar más objetos de este tipo y se muestra un error | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Hechizos por aprender | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  Al mago se le muestra la lista de hechizos que no tiene aprendidos | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago está en su casa | | | | |
| **Pasos:**   1. Se selecciona la biblioteca 2. Se selecciona la opción de aprender hechizo | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| Se muestra una lista que contenga solo los hechizos que no tiene aprendidos | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| No quedan hechizos por aprender y se muestra un mensaje avisando al usuario | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Aprender hechizos | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago aprende un nuevo hechizo en la biblioteca | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago está en su casa | | | | |
| **Pasos:**   1. Se selecciona la biblioteca 2. Se selecciona la opción de aprender hechizo 3. Se selecciona el hechizo que se quiere aprender | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| El mago puede usar el hechizo al luchar | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| El hechizo es del tipo especificado | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| El hechizo está a nivel 1 | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| El número de Singa se reduce en 51 | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| El número de energía se reduce en 10 | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El mago no tiene suficiente Singa y se muestra un error | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| El mago no tiene suficiente energía y se muestra un error | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Hechizos aprendidos | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  Al mago se le muestra la lista de hechizos que tiene aprendidos | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago está en su casa | | | | |
| **Pasos:**   1. Se selecciona la biblioteca | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| Se muestra una lista que contenga solo los hechizos que tiene aprendidos | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| No tiene hechizos aprendidos y se muestra un mensaje informando al usuario | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Mejorar hechizos | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  El mago mejora un hechizo que tenía aprendido | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago está en su casa * El mago tiene el hechizo aprendido | | | | |
| **Pasos:**   1. Se selecciona la biblioteca 2. Se selecciona la opción de mejorar hechizo 3. Se selecciona el hechizo que se quiere mejorar | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| El hechizo seleccionado aumenta 1 nivel | Not Impl. | La acción no se puede realizar | | |
| El número de Singa se reduce en 10\*(nivel del hechizo actual) | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| El numero de energía se reduce en 5 | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El mago no tiene suficiente Singa y se muestra un error | Fail | El usuario no recibe ningún mensaje o alerta de error | | |
| El mago no tiene suficiente energía y se muestra un error | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Tipo de objetos | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  Los objetos cuentan con su tipo | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago tiene objetos | | | | |
| **Pasos:**   1. Se selecciona un objeto del inventario | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| Se muestra el tipo del objeto | Pass | Se muestra el tipo del objeto | | |
| Si es un anillo su tipo puede ser fuego, eléctrico, o aire. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| Si es un collar, puede ser de tipo vida, o energía. | Pass | Se muestra el tipo de los collares | | |
| Las armas son de tipo no mágico | Pass | Se muestran las armas sin atributos de tipo mágico | | |
| **Excepciones:** | | | | |

| **Prueba:** | Máximo de objetos | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  Al mago puede tener un máximo de objetos | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago tiene objetos en el inventario | | | | |
| **Pasos:**   1. Se selecciona el inventario del mago | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| Los anillos pueden ser máximo 2 | Pass | En la casa se muestra el número máximo de anillos equipables | | |
| Los collares pueden ser máximo 1 | Pass | En la casa se muestra el número máximo de collares equipables | | |
| Las armas pueden ser máximo 1 | Pass | En la casa se muestra el número máximo de armas equipables | | |
| **Excepciones:** | | | | |

| **Prueba:** | Hechizo Descubrimiento | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  Al mago utiliza el hechizo descubrimiento | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago está en un combate | | | | |
| **Pasos:**   1. Se selecciona el hechizo descubrimiento   **Flujo alternativo 1:**   1. El hechizo no tiene éxito   **Flujo alternativo 2:**   1. El hechizo tiene éxito | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| Se muestra el tipo de la criatura a la que se está enfrentando | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| Se reduce en 1 la energía | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El hechizo no tiene éxito y se informa al usuario | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Hechizo salto | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  Al mago utiliza el hechizo salto | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El hechizo es de nivel 5 * Se conoce la id de otra habitación | | | | |
| **Pasos:**   1. Se selecciona el hechizo salto   **Flujo alternativo 1:**   1. El hechizo no tiene éxito   **Flujo alternativo 2:**   1. El hechizo tiene éxito | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| El hechizo no tiene éxito y se muestra un mensaje informando al usuario | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| El hechizo tiene éxito | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| Se pide al usuario que introduzca la id de otra sala | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| Se reduce en 1 la energía | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| El mago aparece en esa sala con la id especificada | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| La id introducida no coincide con ninguna habitación | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |

| **Prueba:** | Hechizo Ataque | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descripción:**  Al mago utiliza el hechizo de ataque de un tipo | | | | |
| **Condiciones previas:**   * El mago está en un combate | | | | |
| **Pasos:**   1. Se selecciona el hechizo con el que se quiere atacar   **Flujo alternativo 1:**   1. El hechizo no tiene éxito   **Flujo alternativo 2:**   1. El hechizo tiene éxito | | | | |
| **Resultado esperado** | **Estado** | **Resultado real** | | |
| El hechizo no tiene éxito y se muestra un mensaje informando al usuario | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| El hechizo tiene éxito | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| No se muestra el daño realizado | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| Si la criatura es del mismo tipo que el hechizo no hace daño | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| Si la criatura es de tipo fuego y el ataque es eléctrico | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| Si la criatura es de tipo eléctrico y el ataque es aire | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| Si la criatura es de tipo aire y el ataque es de fuego | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| En el resto de casos la vida de la criatura se reduce en el nivel del hechizo | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente y no se puede comprobar. | | |
| **Excepciones:** | | | | |