**PRUEBAS NIGHTMARE GAME**

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

6 de Febrero de 2023

IES Francisco de Quevedo

* **Pruebas Grupo Sergio Alacio**

| **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 | | |
| Las habitaciones regeneran de 1 a 3 cristales automáticamente | Not Impl. | No se pueden ver las habitaciones, no se ha avanzado lo suficiente | | |
| Aumenta la energía del mago de acuerdo al confort de la casa: Energía aumentada =  nivel de confort \* 10 | Pass | La energía del mago aumenta correctamente. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Se alcanza el máximo de energía del mago y no se supera. | Pass | La energía no se supera al haber alcanzado el máximo. | | |

| **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 | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Se gasta primero la energía del collar | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| El collar se gasta y desaparece | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| La energía llega a 1.  Se activa automáticamente el hechizo para dormir. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Se gasta primero la vida del collar | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| El collar se gasta y desaparece | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Se acaba la vida y el mago muere. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Los valores del arma guardada corresponden a los del arma recogida | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Se elimina de la habitación | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Se alcanza el máximo número de armas que puede llevar el mago (1) | Fail | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Los valores de la joya guardada corresponden a los de la joya recogida | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Se elimina de la habitación | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Se alcanza el máximo número de joyas posible en la bolsa de joyas | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Los valores de la joya del mago corresponden a los de la joya recogida | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Se elimina de la bolsa de joyas | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Se alcanza el máximo número de anillos que puede llevar el mago (2) | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Se alcanza el máximo número de collares que puede llevar el mago (1) | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| La bolsa no contiene joyas | Pass | Salta la excepción correctamente. | | |

| **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 | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| La bolsa no contiene joyas | Pass | La excepción salta correctamente. | | |

| **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 en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Los valores del cristal guardado corresponden a los del cristal recogido | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Se elimina de la habitación | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Se alcanza el máximo número de cristales posible en el portador de cristales | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 en el proyecto para poder probar esta función, ya que no se puede acceder a la habitación. | | |
| El mago se pone el objeto de la habitación | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función, ya que no se puede acceder a la habitación. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Los objetos seleccionados no son del mismo tipo | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función, ya que no se puede acceder a la habitación. | | |
| El mago no lleva objetos puestos | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función, ya que no se puede acceder a la habitación. | | |
| La habitación no tiene objetos | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función, ya que no se puede acceder a la habitación. | | |
| No se seleccionan objetos | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función, ya que no se puede acceder a la habitación. | | |

| **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 en el proyecto para poder probar esta función, ya que no se puede acceder a la habitación. | | |
| El mago se pone la joya de la bolsa | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función, ya que no se puede acceder a la habitación. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Las joyas no son del mismo tipo | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función, ya que no se puede acceder a la habitación. | | |
| No se seleccionan joyas | Not Implemented | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función, ya que no se puede acceder a la habitación. | | |
| La bolsa no contiene joyas | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función, ya que no se puede acceder a la habitación. | | |
| El mago no lleva joyas | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función, ya que no se puede acceder a la habitación. | | |

| **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 en el proyecto para poder probar esta función, | | |
| Las puertas conectan habitaciones correctamente | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función, | | |
| Los tipos disponibles de los collares son vida y energía | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función, | | |
| Los tipos disponibles de los anillos y las criaturas son aire, electricidad y fuego | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función, | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Una puerta conecta con una habitación que no existe | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función, | | |
| Se elige un tipo de objeto erróneo | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función, | | |
| Se elige un valor de atributo igual o menor a 0 | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función, | | |
| No se marca ninguna habitación como salida | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función, | | |

| **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 de vida y energía del mago están al máximo | | |
| Los valores máximos iniciales están al mínimo | Pass | Los valores máximos iniciales están al mínimo | | |
| Las puertas conectan las habitaciones que se marcaron en el editor | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Los objetos se encuentran en las habitaciones que se marcaron en el editor | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Las criaturas se encuentran en las habitaciones que se marcaron en el editor | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
|  |  |  | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Error al cargar la mazmorra | Pass | Si el xml es incorrecto la excepción salta correctamente. | | |

| **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 en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| No se han cumplido las condiciones necesarias para terminar la partida | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Se descarga el informe en formato PDF. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| La información del archivo es correcta. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Se muestra un mensaje cuando se produce un error al generar el informe. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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. | Fail | La partida no se guarda ya que no está en el directorio “src\main\resources\dungeon.xml” | | |
| Se descarga el informe en formato XML. | Fail | La partida no se guarda ya que no está en el directorio “src\main\resources\dungeon.xml” | | |
| La información del archivo es correcta. | Fail | La partida no se guarda ya que no está en el directorio “src\main\resources\dungeon.xml” | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Se muestra un mensaje cuando se produce un error al guardar. | Fail | No se muestra ningún mensaje o alerta de error | | |

| **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 Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Se guarda correctamente en la base de datos. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Se muestra un mensaje cuando se produce un error al guardar. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función, ya que guardar la partida genera errores. Por lo tanto, no es posible cargar ninguna partida. | | |
| El mago mantiene los valores que tenía al guardar la partida. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| La casa mantiene los valores que tenía al guardar la partida. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Los objetos recogidos no se encuentran en la mazmorra. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Las criaturas muertas no se encuentran en la mazmorra. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El formato del archivo elegido es incorrecto. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| No se pueden recuperar los datos. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| El mago mantiene los valores que tenía al guardar la partida. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| La casa mantiene los valores que tenía al guardar la partida. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Los objetos recogidos no se encuentran en la mazmorra. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Las criaturas muertas no se encuentran en la mazmorra. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| No se pueden recuperar los datos. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| La cantidad de singa almacenada en casa se reduce según su energía máxima actual. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| 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 en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El mago no cuenta con suficiente singa almacenado para realizar la mejora | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| El nivel de energía del mago no permite que realice la acción. Debe ir a dormir. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 en el proyecto para poder probar esta función. En la casa del mago aún no hay opción para mejorar la vida mñaxima del mago. | | |
| La cantidad de singa almacenada en casa se reduce según su vida máxima actual. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| 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 en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El mago no cuenta con suficiente singa almacenado para realizar la mejora | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| El nivel de energía del mago no permite que realice la acción. Debe ir a dormir. | Not Imp. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| La cantidad de singa almacenada en casa se reduce según el coste de la mejora de la característica | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| La energía del mago se reduce según su nivel de energía actual y coste de la mejora | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El mago no cuenta con suficiente singa almacenado para realizar la mejora | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| El nivel de energía del mago no permite que realice la acción. Debe ir a dormir. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 por primera vez en la casa al empezar la partida. | | |
| **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 Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| El mago visualiza un menú de lucha que aparece en la pantalla cuando visualiza a la criatura | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El mago se encuentra en una habitación denominada salida | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| La habitación no contiene ninguna criatura | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| El mago puede continuar explorando la habitación y buscando objetos en la misma habitación | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| 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 Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| No hay ninguna criatura en la habitación | Pass | Mientras no haya ninguna criatura en la habitación, el mago no puede huir. | | |

| **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 Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| La criatura alcanza 0 de vida y desaparece. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| El menú de lucha desaparece de la pantalla. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| El mago alcanza 0 de vida y es teletransportado a su casa para dormir y regenerar su vida. Pasa otro día más. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| No hay ninguna criatura en la habitación | Pass | Al no haber ninguna criatura en la habitación, el mago no puede luchar contra esta. | | |
| El mago no dispone de energía suficiente para luchar | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Los puntos de vida del mago disminuyen hasta llegar a 0 y este “muere”. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| Se supera la cantidad máxima de cristales y sale un error | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. Se visualiza un mensaje que comunica que aún no se permite mejorar el confort. | | |
| Se reduce el número de singa en el coste de la mejora | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El confort ya estaba a nivel máximo y se muestra un mensaje informando al usuario | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| No tiene el singa necesario para la mejora y se muestra un error | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Se le resta al número de cristales del portador de cristales los que se hayan fusionado | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El almacén de Singa ya estaba lleno y se muestra un error | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 en el proyecto para poder probar esta función. Se visualiza un mensaje que comunica que aún no se permite mejorar el almacén de singa. | | |
| Se gasta el singa que estaba almacenado | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |

| **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 | Pass  /Fail | En el caso de los wearables, estos desaparecen del inventario. No obstante, el objeto dentro de la jewelry bag no desaparece tras soltarlo. | | |
| **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 | Pass | El objeto desaparece del almacén de la casa. | | |
| **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 | Pass | El objeto aparece en el almacén de la casa | | |
| El objeto desaparece del inventario | Pass | El objeto desaparece del inventario del mago | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El almacén ya contiene 4 objetos y se muestra un error al usuario | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 | Pass  /Fail | Mientras que el collar sí aparece en el inventario, las armas no. | | |
| El objeto desaparece del almacén de objetos | Pass  /Fail | Mientras que el collar sí desaparece del almacén de objetos, las armas no.Se muestra un error que comunica que las armas no son un tipo de objeto válido. | | |
| **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 en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 | Fail | Una vez estos hechizos se aprenden, no desaparecen de la lista. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| No quedan hechizos por aprender y se muestra un mensaje avisando al usuario | Fail | Como los hechizos aprendidos no desaparecen de la lista, esta excepción no está contemplada. | | |

| **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 en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| El hechizo es del tipo especificado | Pass | Se muestra el tipo del hechizo | | |
| El hechizo está a nivel 1 | Pass | El hechizo es de nivel adecuado | | |
| El número de Singa se reduce en 51 | Fail | El número de singa se reduce en 1 | | |
| El número de energía se reduce en 10 | Fail | El número de energía se reduce en 1 | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El mago no tiene suficiente Singa y se muestra un error | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| El mago no tiene suficiente energía y se muestra un error | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 2. Se selecciona la opción de mejorar hechizo | | | | |
| **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 en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| No tiene hechizos aprendidos y se muestra un mensaje informando al usuario | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| El número de Singa se reduce en 10\*(nivel del hechizo actual) | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| El numero de energía se reduce en 5 | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El mago no tiene suficiente Singa y se muestra un error | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| El mago no tiene suficiente energía y se muestra un error | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 de los objetos | | |
| Si es un anillo su tipo puede ser fuego, eléctrico, o aire. | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Si es un collar, puede ser de tipo vida, o energía. | Pass | Se muestra correctamente el tipo de los collares. | | |
| Las armas son de tipo no mágico | Pass | Las armas no muestran ningún atributo 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 | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Los collares pueden ser máximo 1 | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Las armas pueden ser máximo 1 | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **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 en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Se reduce en 1 la energía | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| El hechizo no tiene éxito y se informa al usuario | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| El hechizo tiene éxito | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Se pide al usuario que introduzca la id de otra sala | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Se reduce en 1 la energía | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| El mago aparece en esa sala con la id especificada | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |
| La id introducida no coincide con ninguna habitación | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |

| **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 en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| El hechizo tiene éxito | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| No se muestra el daño realizado | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Si la criatura es del mismo tipo que el hechizo no hace daño | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Si la criatura es de tipo fuego y el ataque es eléctrico | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Si la criatura es de tipo eléctrico y el ataque es aire | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| Si la criatura es de tipo aire y el ataque es de fuego | Not Impl. | No se ha avanzado lo suficiente en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| 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 en el proyecto para poder probar esta función. | | |
| **Excepciones:** | | | | |

## 