**BOMBER WARS**Atributos de Calidad

**Atributos de calidad a tomar en cuenta**

**Aspectos de Adecuación Funcional:**

**Completitud funcional.** Grado en el cual el conjunto de funcionalidades cubre todas las tareas y los objetivos del usuario especificados. (Adecuación)

**Aspectos de Usabilidad:**

**Capacidad de aprendizaje.** Capacidad del producto que permite al usuario aprender su aplicación.

**Capacidad para ser usado.** Capacidad del producto que permite al usuario operarlo y controlarlo con facilidad.

**Estética de la interfaz de usuario.** Capacidad de la interfaz de usuario  de agradar y satisfacer la interacción con el usuario.

**Aspectos de Portabilidad:**

**Adaptabilidad.** Capacidad del producto que le permite ser adaptado de forma efectiva y eficiente a diferentes entornos determinados de hardware, software, operacionales o de uso.

**Capacidad para ser instalado.** Facilidad con la que el producto se puede instalar y/o desinstalar de forma exitosa en un determinado entorno.

**Modalidad de comprobación de calidad**

En cuanto a los aspectos de adecuación funcional, el aspecto de completitud funcional va a ser el único tomado en cuenta en nuestro caso. Con el fin de comprobar el cumplimiento de este atributo, se realizarán pruebas de cada uno de los aspectos planteados al inicio del proyecto; se probaran cosas como el hecho de que las bombas exploten y, de explotar y tener un personaje dentro de su alcance, éste debe morir también. Otro aspecto que debe probarse es la habilidad para jugar con hasta otras 3 personas en el mismo dispositivo.

Luego, en cuanto a los aspectos de usabilidad, tenemos en primer y segundo, lugar la capacidad de aprendizaje y la capacidad para ser usado, las cuales podrán cumplirse mediante la presencia de un instructivo breve que cubrirá los controles básicos del juego, además, al tener múltiples vidas, el jugador podrá aprender fácilmente las reglas del juego por medio de ensayo y error; por otro lado, el jugador no necesitará de dispositivos complicados o difíciles de conseguir para poder operar el juego. En tercer lugar, tenemos el aspecto de Estética de la interfaz de usuario, el cual se podrá apreciar a simple vista ya que para iniciar el juego el usuario se encontrará con un menú principal, luego, dentro del juego, habrán elementos de interfaz como *cantidad de bombas* que le permitirán al usuario entenderse mejor con el juego y, a la vez, estas seguirán la misma estética que el menú principal.

Finalmente, tenemos dos aspectos pertinentes a la portabilidad, los cuales son la adaptabilidad y la capacidad para ser instalado, aspectos dados debido a Godot, el motor en el que el videojuego será desarrollado. Debido a que este motor permite la realización de videojuegos sencillos que no pesan demasiado y, a la vez, debido a que la naturaleza 2D del videojuego hace que este pueda ocupar poco espacio, no se necesitarán demasiados recursos para poder utilizarlo en una computadora cualquiera. La sencillez del producto terminado también hará que éste pueda ser ejecutado en cualquier tipo de software.