

# PLANTILLA DE CASO DE PRUEBA MANUAL

TÍTULO DE LA PRUEBA	PRIORIDAD	ID DE CASO DE PRUEBA	NÚMERO DE PRUEBA	FECHA DE LA PRUEBA
Pantalla home, prueba del proyecto de Novillo's Analytics	Alta	P_HOME_001	001	29/01/2025

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA	PRUEBA DISEÑADA POR	PRUEBA EJECUTADA POR	FECHA DE EJECUCIÓN
Verificar la funcionalidad de la sala home, permitiendo al jugador gestionar su energía (singa), descansar para recuperarla y acudir a la biblioteca.	PRUEBA DISEÑADA POR: The Magic Team	The Magic Team	

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA	DEPENDENCIAS DE PRUEBA	CONDICIONES DE PRUEBA	CONTROL DE PRUEBAS
Se ha implementado la mecánica de energía (singa) y recuperación, junto con la interacción con la biblioteca. También está implementada la interfaz de la sala.	Ninguna.	El mago ha llegado a la sala home. El sistema de energía (singa) es funcional. La opción de descanso y el acceso a la biblioteca están implementados.	Verificar que la energía funciona correctamente cuando el jugador realiza acciones. Comprobar que la salud se recupera tras descansar. Validar el acceso a la biblioteca y su funcionalidad.

ID DE PASO	DESCRIPCIÓN DEL PASO	FECHA DE LA PRUEBA	RESULTADOS ESPERADOS	RESULTADOS REALES	APROBAR / REPROBAR	NOTAS ADICIONALES
1	Ingresar a la sala home	29/01/2025	El mago debe aparecer en la sala home con su energía visible	Ingresar	Aprobado	
2	Realizar una acción que consuma singa	29/01/2025	La energía del mago debe reducirse correctamente	Consume singa	Aprobado	
3	Descansar en la sala home	29/01/2025	La energía del mago debe recuperarse tras descansar	No hay funcionalidad. aún mantiene su vida	No aprobado	
4	Acceder a la biblioteca	29/01/2025	La biblioteca debe abrirse y mostrar su contenido	Se muestra el contenido	Aprobado	

# PLANTILLA DE CASO DE PRUEBA MANUAL

TÍTULO DE LA PRUEBA	PRIORIDAD	ID DE CASO DE PRUEBA	NÚMERO DE PRUEBA	FECHA DE LA PRUEBA
Enfrentar Criatura	Alta	TC_COMBAT_001	001	29/01/2025
DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA	PRUEBA DISEÑADA POR		PRUEBA EJECUTADA POR	FECHA DE EJECUCIÓN
Verificar la funcionalidad del sistema de combate cuando el mago se enfrenta a una criatura en una habitación de la mazmorra.	PRUEBA DISEÑADA POR: The Magic Team		The Magic Team	

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA	DEPENDENCIAS DE PRUEBA	CONDICIONES DE PRUEBA	CONTROL DE PRUEBAS
Se ha implementado un sistema de combate con una interfaz gráfica funcional. Se añadieron las clases <b>Wizard</b> , con atributos de vida y energía, y <b>Creature</b> , con un sistema de ataques. Además, se desarrolló un sistema de hechizos.	Ninguna.	<ul style="list-style-type: none"><li>- El mago debe tener vida &gt; 0</li><li>- El mago debe tener energía suficiente para realizar hechizos</li><li>- Debe existir una criatura en la habitación actual</li><li>- La interfaz de combate debe estar accesible</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Verificar la correcta visualización de las barras de vida</li><li>- Comprobar la funcionalidad de los botones de ataque</li><li>- Verificar el cálculo correcto del daño</li></ul>

ID DE PASO	DESCRIPCIÓN DEL PASO	FECHA DE LA PRUEBA	RESULTADOS ESPERADOS	RESULTADOS REALES	APROBAR / REPROBAR	NOTAS ADICIONALES
1	Entrar en una habitación con una criatura	29/01/2025	La criatura debe ser visible y la interfaz debe mostrar la opción de combate	Entra	Aprobado	
2	Iniciar el combate	29/01/2025	Debe aparecer la pantalla de combate con las barras de vida del mago y la criatura	Empieza	Aprobado	
3	Verificar interfaz de combate	29/01/2025	Deben mostrarse: barra de vida del mago, barra de energía, barra de vida de la criatura, botones de ataque	Esta bien	Aprobado	

4	Realizar un ataque básico	29/01/2025	El ataque debe reducir la vida de la criatura y mostrar la animación correspondiente	Hacen ataques	Aprobado	
5	Recibir ataque de la criatura	29/01/2025	La vida del mago debe reducirse según el daño recibido	El mago recibe daño	Aprobado	
6	Usar un hechizo	29/01/2025	La energía debe reducirse y el hechizo debe aplicar el efecto correspondiente	Tiene multiples	Aprobado	
7	Intentar huir del combate	29/01/2025	El botón de salir debe estar funcional y permitir escapar del combate	Puedes salir	Aprobado	
8	Derrotar a la criatura	29/01/2025	El combate debe terminar y mostrar la pantalla de victoria	Puedes ganar	Aprobado	