

PLANTILLA DE CASO DE PRUEBA MANUAL

TÍTULO DE LA PRUEBA	PRIORIDAD	ID DE CASO DE PRUEBA	NÚMERO DE PRUEBA	FECHA DE LA PRUEBA
Prueba Habitación, prueba del proyecto de Novillo's Analytics S.A	2/5	4	4	
DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA	PRUEBA DISEÑADA POR		PRUEBA EJECUTADA POR	FECHA DE EJECUCIÓN
Verificar el funcionamiento de la Habitación	Novillo ´s Analytics S.A		The Magic Team	12/02/2025

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA	DEPENDENCIAS DE PRUEBA	CONDICIONES DE PRUEBA	CONTROL DE PRUEBAS
Comprobar que la información que aparece en la pantalla se corresponde con el mapa de la mazmorra. Verificar el correcto traslado a otra habitación Comprobar la interacción con la criatura de la habitación. Comprobar la interacción con el cofre de la habitación. Comprobar que se informa al usuario del desarrollo del juego	El usuario se ha desplazado a una habitación	Ninguna	

ID DE PASO	DESCRIPCIÓN DEL PASO	FECHA DE LA PRUEBA	RESULTADOS ESPERADOS	RESULTADOS REALES	APROBAR / REPROBAR	NOTAS ADICIONALES
1	Movimiento entre habitaciones		Si existe una habitación el personaje se desplaza a la habitación deseada. En caso contrario el usuario es informado de que no existe habitación en la dirección indicada	Funcionalidad correcta	Aprobado	Seria mejor que haya botones

2	Interacción con la criatura		Al enfrentar la criatura el personaje se trasladará a la pantalla de enfrentar criatura. El personaje tiene la posibilidad de huir de la criatura	Se enfrenta a la criatura	Aprobado	
3	Interacción con el cofre		Al interactuar con el cofre el personaje se trasladará a la pantalla de cofre.	Permite obtener armas	Aprobado	