

Pruebas

LALIN RUN

David Fernández Reboledo

Número de la prueba	Tipo de Prueba	Descripción	Resultado	Error	Solucionado		
1	Movimientos del jugador	En este apartado comprobamos que el jugador se desplace conforme a los parametros establecidos y realizando las animaciones de movimiento correspondientes.	El jugador se mueve correctamente sobre los ejes x e y	No			
2	Cambios de escenas	Las transiciones entre escenas están claramente indicadas como moverse por ellas y llevan a la escena correspondiente	Las escenas funcionan correctamente y se podrá navegar en la mayoría de ellas con enter o espacio	No			
3	Enemigos	Los enemigos persiguen al jugador y no atraviesan los objetos indicados.	Los enemigos mediante una serie de parametros persiguen al jugador y presentan rigid bodys que permite evitar que atraviesen objetos	Si - determinados enemigos se salian de las zonas prefijadas y pasaban por encima de objetos	Si		
4	Entorno	Los objetos estan bien mimetizados en el entorno y no presentan solapamiento en ningún momento con el jugador, además de buenos colisionadores.	Los objetos chocan y pasan por detras o por delante del jugador segun estean mas lejos o mas cerc a de la camara	No			
5	Cronometro	El cronometro se ejecutará siempre que inicie la escena principal siendo pausado o guardado para las escenas de puntuacion	El cronometro cuenta correctamente los minutos segundos y milesimas de segundo guardando la informacion en la pantalla de score y derrota	Si -El cronómetro pasa valores estraños según ciertos segundos al pausarlo	Si		
6	Menú de pausa	Deberá pausar el cronometro o reiniciarlo, además de bloquear todo el escenario	Bloquea tanto el cronometro como la escena	No se reinicia al pulsar el espacio dado el Time. time	Si		
7	Vidas	E juego presentara 3 vidas más la vida cero que perderemos al chocar con los enemigos	Se pone el personaje en rojo y se quitan las vidas	Al no poner un retraso las tres vidas pueden bajar de golpe	Si		
8	Objetos	Se colocarán los objetos en distintas partes del mapa y subira el indicador del inventario cuando se obtenga alguno pulsando la letra "X"	Se recogen los objetos y sube el contador de inventario	No	No		
9	Dialogos	Los dialogos se muestran en la parte inferior al accionar el botón de acción	Se muestran los diálogos solo una vez y correctamente expresados	No	No		
10	Tabla de puntuaciones	Recogerá un conjunto de puntuaciones teniendo mayor puntuacion cuanto menos tiempo se haga	Esta tabla es en linea y solo funciona conectada a internet	Si	Si (a veces se cae la conexión)		
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
