



MIND GAME

DOCUMENTO DE NOTA DE ENTREGA

Autores: Sosa Ludueña Diego
Sleiman Mohamad
Choquevilca Gustavo

Versión del Documento: 1.0.0

Índice

1. Listado de Funcionalidades Nuevas	2
2. Porcentaje de Pruebas Pasadas/Falladas	2
3. Número de defectos identificados y corregidos (agrupados por severidad)	3
4. Defectos conocidos (no resueltos) al momento de entregar el proyecto	4
5. Dirección de acceso o archivo con los archivos del proyecto y sus instrucciones de	4

1. Listado de Funcionalidades Nuevas

A Continuación mostraremos las funcionalidades que se incluirán en un nuevo release del proyecto:

FUNCIONALIDAD	ESTADO	DESCRIPCIÓN
Botón “Volver a Jugar” en ventana de juego	Nuevo	Este botón permitirá que un usuario pueda volver a jugar con su mismo nombre de usuario, las veces que quiera.
Decrementar Tiempo en ventana de juego	Progreso	Cuando el usuario pulsa un botón incorrecto a la secuencia de número decrementar en una unidad el tiempo de usuario.
Botón “Tabla de Puntuación” en ventana de logueo	Nuevo	Este botón permitirá que un usuario pueda consultar la tabla de puntuación, ya sea para ver cual es el puntaje más alto o para consultar qué usuarios jugaron previamente.
Ordenar tabla de puntuación por puntaje más alto.	Nuevo	La tabla de puntuación tendrá que ordenarse por usuario que tenga mayor número de secuencia de números completas y menor número de desaciertos.

2. Porcentaje de Pruebas Pasadas/Falladas

A Continuación mostraremos el porcentaje de pruebas pasada/falladas para todas las pruebas realizadas (pruebas unitarias, pruebas de integración y pruebas de sistema).

ID	Módulo a Probar	Pass/Fail
TU1	TestNumeros	PASS
TU2	TestNombreUsuario	PASS
TU3	TestAciertosUsuario	PASS
TU4	TestDasaciertosUsuario	PASS
TU5	TestPuntuacionUsuario	PASS
TU6	TestColor	PASS
TI1	TestTiempo	PASS
TI2	TestEstadoLogueo	PASS
TI3	TestEstadoJuego	PASS
TI4	TestEstadoPuntuacion	PASS
CP1	Barra de tiempo (temporizador)	PASS
CP2	Generación de matriz de números (Panel de números)	PASS

CP3	Señal indicativa de color (forma de ordenamiento ascendente o descendente).	PASS
CP4	Indicador de aciertos, desaciertos y nivel.	PASS
CP5	Ingreso del ID usuario	PASS
CP6	Finalización de partida	PASS
CP7	Tabla de puntuaciones	PASS
CP8	Presionar un número ya seleccionado previamente en la matriz de números generada.	PASS
CP9	Selección de un número incorrecto de la secuencia.	PASS
CP10	Descontar una unidad la barra de progreso de tiempo	FAIL
CP11	Inicio y Fin de partida.	PASS
CP12	Memoria Ram para el funcionamiento de la aplicación	PASS
CP13	Espacio libre en disco	PASS
CP14	Procesador mínimo	PASS
CP15	Tiempo límite inicial	PASS
CP16	Liberación de recursos al salir de la aplicación	PASS
CP17	Accesibilidad y legibilidad	PASS

Pass/Fail Ratio:



Como se observa en el gráfico se muestra el porcentaje de pruebas pasada/falladas para todas las pruebas realizadas (pruebas unitarias, pruebas de integración y pruebas de sistema).

3. Número de defectos identificados y corregidos (agrupados por severidad)

A medida que se fue avanzando el el proyecto se lograron identificar defectos en la aplicacion y tambien se los pudieron resolver exitosamente.

4. Defectos conocidos (no resueltos) al momento de entregar el proyecto

Se produce un error cuando se excede la cantidad de usuarios (>100) en la tabla de puntuaciones. El mismo se reportó para que se corrija, el enlace para ver el reporte es [Error Tabla de Puntuación](#).

5. Dirección de acceso o archivo con los archivos del proyecto y sus instrucciones de instalación y ejecución

Para obtener la aplicación MindGame se necesitará seguir los siguientes pasos:

- Se debe ingresar al repositorio para descargar la aplicación, el enlace es [Repositorio MindGame](#).
- Una vez ingresado al repositorio dirigirse a la sección de release, el enlace es [Release MindGame](#).
- Descargar aplicacion *MindGame.jar*
- Una vez descargada ejecutar la aplicación con *java(TM) Platform SE binary*