**Test Plan - Medieval Brawler**

* **Alcance**: Se realizarán las pruebas para la usabilidad de funciones acumuladas del juego “Medieval Brawler”, considerando la versión final del juego.
* **Propósito**: Detallar las funciones programadas del juego para poder observar la adaptación del usuario a la jugabilidad propuesta. Demostrar que los usuarios del juego se sienten a gusto con los controles y dinámicas propuestas (obstáculos, disparos, condición de victoria, etc) en el juego.
* **Lugar y fecha**: Las pruebas se realizarán el día Lunes 13 de Noviembre a las 15:00 horas en las instalaciones del salón W-404 perteneciente a la Universidad de Lima; constara de una sesión de 45 minutos.
* **Sesiones**: La sesión durará 45 minutos y estará compuesta por una breve introducción al juego y las funciones disponibles, el testeo por parte del usuario y el feedback del usuario mediante entrevista.
* **Equipo**: El testeo será realizado en una laptop (Toshiba Satellite) con un mouse inalámbrico (Logitech).
* **Participantes**: Se considerarán 2 participantes de carácter voluntario e informado para realizar el testeo, los cuales serán seleccionados de manera aleatoria entre los alumnos pertenecientes a la carrera de Ingeniería de Sistemas de la Universidad de Lima.
* **Escenarios**: Se realizarán 5 escenarios orientados al usuario a ser detallados a continuación:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| N | Nombre | Descripción |
| 1 | Selección de personaje e Inicio | Se pedirá al usuario que navegue por el menú y seleccione el personaje que desee, escoja un nombre y empiece una partida. |
| 2 | Movimiento e interacción con el terreno | Se le pedirá al usuario que se mueva con las flechas del teclado e interactúe con el terreno (obstáculos, agua). |
| 3 | Disparo de proyectiles | Se pedirá que el usuario dispare proyectiles y vea cómo interactúan con el mapa. (Mientras se mueve) |
| 4 | Condición de victoria | Se pedirá que el usuario logre satisfacer la condición de victoria al tocar la bandera. |
| 5 | Abandono | Se pedirá que el usuario abandone la partida en el momento que él lo desee. |
| 6 | Comportamiento de los enemigos | Se pedirá al usuario que evalúe el comportamiento de los enemigos, asi como su interacción con el mapa (agresividad, puntería) |

Adicionalmente se consideraran n escenarios de desempeño del programa

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| N | Nombre | Descripción |
| 1 | Ratio de victoria | Se almacenaran el número de partidas jugadas asi como las partidas que resulten en victoria para sacar el ratio de victoria. |
| 2 | Ratio de abandono | Se registrara las veces que un juego sea abandonado antes de terminar, con el número total de partidas empezadas se sacara el ratio de abandono. |

* **Métricas**: Las métricas a tomar en cuenta para las pruebas orientadas al usuario serán evaluadas de manera verbal durante la entrevista post-test, los criterios a tomar en cuenta por el entrevistador son comodidad, usabilidad y facilidad.

Guía de Preguntas:

* ¿Qué tan facil te resulto escoger un personaje y empezar el juego?
* ¿Cuán cómodo te sentiste con los controles para mover al personaje?
* ¿Cuán cómodo te sentiste con la dinámica para disparar proyectiles?
* ¿Qué tan difícil te parece conseguir la victoria?
* ¿Qué situaciones te harían abandonar una partida? ¿Se puede abandonar con facilidad?
* ¿Qué tal te pareció el desempeño de los enemigos? (Punteria, velocidad, movimiento normal)

Por otro lado, los escenarios orientados al desempeño del programa serán medidos mediante ratios.

* Ratio de victoria = Partidas empezadas/Partidas ganadas
* Ratio de abandono =

Partidas empezadas/Partidas abandonadas

El ratio de abandono además se podrá disgregar por mapa para observar si existe una relación entre el abandono y el mapa.

* **Roles**: Los roles a cumplir para el testeo serán suplidos por los 5 integrantes del grupo: Especialista de usabilidad (Cesar del Castillo), Tomador de notas principal (Mitchelli Murgueytio), Observadores (Seiji Fujii, Gabriel Garaycochea), Entrevistador (Ivan Palomares).