

# Casos de Prueba

---

DESARROLLO DEL VIDEO JUEGO “ESCAPE DE  
LA LEY” PARA LAS ASIGNATURAS DE  
FUNDAMENTOS DE ING. DE SOFTWARE Y  
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION

Versión 1.3

**INTEGRANTES**

Carlos Puco

Sebastian Alvarez

### Revisiones de Plantilla

Versión	Fecha de Entrega	Revisado por
1.2	10/12/2018	Sebastian Alvarez
1.3	12/12/2018	Sebastian Alvarez

### Control de versiones Plantilla

Versión	Encargado	Descripción
1.1	Sebastian Alvarez	Creación de plantilla inicial
1.2	Carlos Puco	Creación de plantilla
1.3	Carlos Puco	Descripción de los siete casos de prueba.

<b>Caso de Prueba 01</b>	
<b>Elaborado por:</b> Carlos Pucco	
<b>Código de Identificación:</b>	MDI. Menu de inicio CP01
<b>Nombre del Proyecto:</b>	DESARROLLO DEL VIDEO JUEGO "ESCAPE DE LA LEY" PARA LAS ASIGNATURAS DE FUNDAMENTOS DE ING. DE SOFTWARE Y FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION
<b>Descripción (Alcance y Objetivos):</b>	Al iniciar el juego, este debe ser capaz de presentar un menú de inicio que cuente con el nombre del juego, su Versionamiento y presente tres opciones a elegir por el jugador tales que son; 1."Iniciar juego", 2."Highscores" y 3."Salir"
<b>Requisitos asociados</b>	RF01,RF02,RF03
<b>Variables de Entrada (Inputs):</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecutar el video juego (dar click en el ejecutable del video juego )</li> </ul>
<b>Flujo normal del evento</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se despliega el menú de opciones.</li> <li>2. El jugador podrá visualizar el menú de inicio.</li> <li>3. El juego esperara a que el jugador ingrese alguna de las opciones requeridas.</li> </ol>
<b>Resultado esperado:</b>	Muestra la interfaz del menú de inicio
<b>Flujo alterno</b>	Si el jugador no ejecuta el video juego
<b>Resultado alternativo esperado:</b>	No se mostrara el menú de inicio del video juego
<b>Evaluación de prueba</b>	
<b>Fecha de Ejecución:</b>	
<b>Ejecutado por:</b>	
<b>Lugar de ejecución</b>	
<b>Resultados obtenidos</b>	
<b>Observaciones:</b>	
<b>Gravedad del error:</b>	
<b>Notas del programador</b>	
<b>Estado:</b>	
<b>Acciones de corrección:</b>	
<b>Corregido por:</b>	

<b>Caso de Prueba 02</b>	
<b>Elaborado por:</b> Carlos Puco	
<b>Código de Identificación:</b>	IJ. Iniciar Juego CP02
<b>Nombre del Proyecto:</b>	DESARROLLO DEL VIDEO JUEGO "ESCAPE DE LA LEY" PARA LAS ASIGNATURAS DE FUNDAMENTOS DE ING. DE SOFTWARE Y FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION.
<b>Descripción (Alcance y Objetivos):</b>	El juego será capaz de, una vez mostrado el menú de inicio, redirigir al jugador a la interfaz solicitada; siendo este el caso de que el jugador escogió la opción 1. "Iniciar juego".
<b>Requisitos asociados</b>	RF01
<b>Variables de Entrada (Inputs):</b>	Digitar "1" en el teclado.
<b>Flujo normal del evento</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El jugador escoge la opción 1. "Iniciar juego"</li> <li>2. El juego redirige al jugador a la interfaz de su elección (laberinto).</li> </ol>
<b>Resultado esperado:</b>	El jugador podrá iniciar una nueva partida desde cero en la interfaz del laberinto.
<b>Flujo alterno</b>	Si el jugador digita una opción diferente a la de "iniciar partida"
<b>Resultado alternativo esperado:</b>	Se redirigirá a una interfaz diferente Saldrá un mensaje que digite una opción valida
<b>Evaluación de prueba</b>	
<b>Fecha de Ejecución:</b>	
<b>Ejecutado por:</b>	
<b>Lugar de ejecución</b>	
<b>Resultados obtenidos</b>	
<b>Observaciones:</b>	
<b>Gravedad del error:</b>	
<b>Notas del programador</b>	
<b>Estado:</b>	
<b>Acciones de corrección:</b>	
<b>Corregido por:</b>	

<b>Caso de Prueba 03</b>	
<b>Elaborado por:</b> Carlos Puco	
<b>Código de Identificación:</b>	HS. HighScores. CP03
<b>Nombre del Proyecto:</b>	DESARROLLO DEL VIDEO JUEGO "ESCAPE DE LA LEY" PARA LAS ASIGNATURAS DE FUNDAMENTOS DE ING. DE SOFTWARE Y FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION.
<b>Descripción (Alcance y Objetivos):</b>	El juego será capaz de, una vez mostrado el menú de inicio, redirigir al jugador a la interfaz solicitada; siendo este el caso de que el jugador escogió la opción 2. "Highscores".
<b>Requisitos asociados</b>	RF01
<b>Variables de Entrada (Inputs):</b>	Digitar "2" en el teclado
<b>Flujo normal del evento</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El jugador escoge la opción 2. "Highscores"</li> <li>2. El juego redirige al jugador a la interfaz de su elección</li> </ol>
<b>Resultado esperado:</b>	El jugador podrá ver los mejores puntajes del juego en la interfaz elegida.
<b>Flujo alterno</b>	El Jugador digitara una opción diferente de 2
<b>Resultado alternativo esperado:</b>	Se redirigirá a una interfaz diferente Saldrá un mensaje que digite una opción valida
<b>Evaluación de prueba</b>	
<b>Fecha de Ejecución:</b>	
<b>Ejecutado por:</b>	
<b>Lugar de ejecución</b>	
<b>Resultados obtenidos</b>	
<b>Observaciones:</b>	
<b>Gravedad del error:</b>	
<b>Notas del programador</b>	
<b>Estado:</b>	
<b>Acciones de corrección:</b>	
<b>Corregido por:</b>	

<b>Caso de Prueba 04</b>	
<b>Elaborado por:</b> Carlos Pucco	
<b>Código de Identificación:</b>	SA. Salir. CP04
<b>Nombre del Proyecto:</b>	DESARROLLO DEL VIDEO JUEGO "ESCAPE DE LA LEY" PARA LAS ASIGNATURAS DE FUNDAMENTOS DE ING. DE SOFTWARE Y FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION.
<b>Descripción (Alcance y Objetivos):</b>	El juego será capaz de, una vez mostrado el menú de inicio, redirigir al jugador a la interfaz solicitada; siendo este el caso de que el jugador escogió la opción 3. "Salir".
<b>Requisitos asociados</b>	RF01
<b>Variables de Entrada (Inputs):</b>	Digitar "3" en el teclado
<b>Flujo normal del evento</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El jugador escoge la opción 3. "Salir"</li> <li>2. El juego redirige al jugador a la interfaz de su elección.</li> </ol>
<b>Resultado esperado:</b>	Se mostrara una interfaz con un mensaje "gracias por a ver jugado "
<b>Flujo alterno</b>	El Jugador digitara una opción diferente de 2
<b>Resultado alternativo esperado:</b>	Se redirigirá a una interfaz diferente Saldrá un mensaje que digite una opción valida
<b>Evaluación de prueba</b>	
<b>Fecha de Ejecución:</b>	
<b>Ejecutado por:</b>	
<b>Lugar de ejecución</b>	
<b>Resultados obtenidos</b>	
<b>Observaciones:</b>	
<b>Gravedad del error:</b>	
<b>Notas del programador</b>	
<b>Estado:</b>	
<b>Acciones de corrección:</b>	
<b>Corregido por:</b>	

<b>Caso de Prueba 05</b>	
<b>Elaborado por:</b> Carlos Puco	
<b>Código de Identificación:</b>	HDJ.Historia del juego. CP05
<b>Nombre del Proyecto:</b>	DESARROLLO DEL VIDEO JUEGO "ESCAPE DE LA LEY" PARA LAS ASIGNATURAS DE FUNDAMENTOS DE ING. DE SOFTWARE Y FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION.
<b>Descripción (Alcance y Objetivos):</b>	El juego será capaz de, una vez ingresada la opción 1. "Iniciar juego" en el menú de inicio (RF-02), mostrar al jugador la historia del juego para mejorar el entendimiento y la experiencia de juego previo al mismo.
<b>Requisitos asociados</b>	RF02
<b>Variables de Entrada (Inputs):</b>	Digitar "1" en el teclado en el menú de inicio
<b>Flujo normal del evento</b>	1. El juego mostrara, como modo de introducción, la historia del juego para que el jugador pueda entenderla poniendo el tiempo necesario para que el jugador la pueda leer.
<b>Resultado esperado:</b>	Se mostrara un historia de que tratará el juego y una descripción de como se debe jugar .
<b>Flujo alterno</b>	El Jugador digitara una opción diferente de 1 en menú de inicio
<b>Resultado alternativo esperado:</b>	No podrá ver la historia y las reglas del juego Se redirigirá a una interfaz diferente Saldrá un mensaje que digite una opción valida
<b>Evaluación de prueba</b>	
<b>Fecha de Ejecución:</b>	
<b>Ejecutado por:</b>	
<b>Lugar de ejecución</b>	
<b>Resultados obtenidos</b>	
<b>Observaciones:</b>	
<b>Gravedad del error:</b>	
<b>Notas del programador</b>	
<b>Estado:</b>	
<b>Acciones de corrección:</b>	
<b>Corregido por:</b>	

<b>Caso de Prueba 06</b>	
<b>Elaborado por:</b> Carlos Puco	
<b>Código de Identificación:</b>	CDJ.Controles de juego.CP06
<b>Nombre del Proyecto:</b>	DESARROLLO DEL VIDEO JUEGO "ESCAPE DE LA LEY" PARA LAS ASIGNATURAS DE FUNDAMENTOS DE ING. DE SOFTWARE Y FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION.
<b>Descripción (Alcance y Objetivos):</b>	El juego será capaz de, una vez ingresada la opción 1. "Iniciar juego" en el menú de inicio (RF-02) y haber visto la historia del juego, mostrar, a manera de ayuda, los controles del juego en pantalla previo a jugarlo para que se vaya preparando para iniciar
<b>Requisitos asociados</b>	RF02
<b>Variables de Entrada (Inputs):</b>	Digitar "1" en el teclado en el menú de inicio
<b>Flujo normal del evento</b>	El juego mostrara, como modo de introducción, los controles del juego para que el jugador pueda aprenderlos poniendo el tiempo necesario para que el jugador lo pueda leer.
<b>Resultado esperado:</b>	Aparecerá un mensaje en la interfaz explicando los controles del video juego.
<b>Flujo alterno</b>	El Jugador digitara una opción diferente de 1 en el menú de inicio
<b>Resultado alternativo esperado:</b>	No podrá ver las instrucciones del juego (controles) Se redirigirá a una interfaz diferente Saldrá un mensaje que digite una opción valida
<b>Evaluación de prueba</b>	
<b>Fecha de Ejecución:</b>	
<b>Ejecutado por:</b>	
<b>Lugar de ejecución</b>	
<b>Resultados obtenidos</b>	
<b>Observaciones:</b>	
<b>Gravedad del error:</b>	
<b>Notas del programador</b>	
<b>Estado:</b>	
<b>Acciones de corrección:</b>	
<b>Corregido por:</b>	

<b>Caso de Prueba 07</b>	
<b>Elaborado por:</b> Carlos Puco	
<b>Código de Identificación:</b>	IJ. Iniciar Juego.CP07
<b>Nombre del Proyecto:</b>	DESARROLLO DEL VIDEO JUEGO "ESCAPE DE LA LEY" PARA LAS ASIGNATURAS DE FUNDAMENTOS DE ING. DE SOFTWARE Y FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION.
<b>Descripción (Alcance y Objetivos):</b>	El juego será capaz de brindarle los controles del personaje (ladrón) al jugador para que pueda moverse dentro del laberinto generado en la interfaz "Iniciar juego" escapando de los enemigos (policías) y recolectando billetes que están entre los pasillos del laberinto.
<b>Requisitos asociados</b>	RF02
<b>Variables de Entrada (Inputs):</b>	Digitar "1" en el teclado en el menú de inicio
<b>Flujo normal del evento</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. El juego mostrara el personaje, enemigos y el laberinto al jugador.</li> <li>3. El jugador hace uso de las instrucciones brindadas en la interfaz de "controles" y mueve al personaje con las flechas (arrows).</li> <li>4. El jugador se mueve hacia la derecha con la tecla "right"</li> <li>5. El jugador se mueve hacia la izquierda con la tecla "left"</li> <li>6. El jugador se mueve hacia abajo con la tecla "down"</li> <li>7. El jugador se mueve hacia arriba con la tecla "up"</li> <li>8. El juego moverá al personaje según la tecla que aplaste (up, down, left, right).</li> <li>9. El juego moverá a los enemigos haciendo que persigan al personaje.</li> </ol>
<b>Resultado esperado:</b>	El jugador podrá tener el control del personaje del juego
<b>Flujo alterno</b>	El jugador no podrá moverse de manera adecuada por el laberinto
<b>Resultado alternativo esperado:</b>	Mensaje de Error.
<b>Evaluación de prueba</b>	
<b>Fecha de Ejecución:</b>	
<b>Ejecutado por:</b>	
<b>Lugar de ejecución</b>	
<b>Resultados obtenidos</b>	
<b>Observaciones:</b>	

<b>Gravedad del error:</b>	
<b>Notas del programador</b>	
<b>Estado:</b>	
<b>Acciones de corrección:</b>	
<b>Corregido por:</b>	