

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.

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

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

Caso de Prueba 03	
Elaborado por: Carlos Puco	
Código de Identificación:	HS. HighScores. CP03
Nombre del Proyecto:	DESARROLLO DEL VIDEO JUEGO "ESCAPE DE LA LEY" PARA LAS ASIGNATURAS DE FUNDAMENTOS DE ING. DE SOFTWARE Y FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION.
Descripción (Alcance y Objetivos):	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".
Requisitos asociados	RF01
Variables de Entrada (Inputs):	Digitar "2" en el teclado
Flujo normal del evento	1. El jugador escoge la opción 2. "Highscores" 2. El juego redirige al jugador a la interfaz de su elección
Resultado esperado:	El jugador podrá ver los mejores puntajes del juego en la interfaz elegida.
Flujo alterno	El Jugador digitara una opción diferente de 2
Resultado alternativo esperado:	Se redirigirá a una interfaz diferente Saldrá un mensaje que digite una opción valida
Evaluación de prueba	
Fecha de Ejecución:	
Ejecutado por:	
Lugar de ejecución	
Resultados obtenidos	
Observaciones:	
Gravedad del error:	
Notas del programador	
Estado:	
Acciones de corrección:	
Corregido por:	

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

Caso de Prueba 05	
Elaborado por: Carlos Puco	
Código de Identificación:	HDJ.Historia del juego. CP05
Nombre del Proyecto:	DESARROLLO DEL VIDEO JUEGO "ESCAPE DE LA LEY" PARA LAS ASIGNATURAS DE FUNDAMENTOS DE ING. DE SOFTWARE Y FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION.
Descripción (Alcance y Objetivos):	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.
Requisitos asociados	RF02
Variables de Entrada (Inputs):	Digitar "1" en el teclado en el menú de inicio
Flujo normal del evento	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.
Resultado esperado:	Se mostrara un historia de que tratara el juego y una descripción de como se debe jugar .
Flujo alternativo	El Jugador digitara una opción diferente de 1 en menú de inicio
Resultado alternativo esperado:	No podrá ver la historia y las reglas del juego Se redirigirá a una interfaz diferente Saldrá un mensaje que digite una opción valida
Evaluación de prueba	
Fecha de Ejecución:	
Ejecutado por:	
Lugar de ejecución	
Resultados obtenidos	
Observaciones:	
Gravedad del error:	
Notas del programador	
Estado:	
Acciones de corrección:	
Corregido por:	

Caso de Prueba 06	
Elaborado por: Carlos Puco	
Código de Identificación:	CDJ.Controles de juego.CP06
Nombre del Proyecto:	DESARROLLO DEL VIDEO JUEGO "ESCAPE DE LA LEY" PARA LAS ASIGNATURAS DE FUNDAMENTOS DE ING. DE SOFTWARE Y FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION.
Descripción (Alcance y Objetivos):	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
Requisitos asociados	RF02
Variables de Entrada (Inputs):	Digitar "1" en el teclado en el menú de inicio
Flujo normal del evento	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.
Resultado esperado:	Aparecerá un mensaje en la interfaz explicando los controles del video juego.
Flujo alternativo	El Jugador digitara una opción diferente de 1 en el menú de inicio
Resultado alternativo esperado:	No podrá ver las instrucciones del juego (controles) Se redirigirá a una interfaz diferente Saldrá un mensaje que digite una opción valida
Evaluación de prueba	
Fecha de Ejecución:	
Ejecutado por:	
Lugar de ejecución	
Resultados obtenidos	
Observaciones:	
Gravedad del error:	
Notas del programador	
Estado:	
Acciones de corrección:	
Corregido por:	

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

Gravedad del error:	
Notas del programador	
Estado:	
Acciones de corrección:	
Corregido por:	