



# **Testeo de programa Super Vildoza Bros**

## **Asignatura**

Análisis de Sistemas

## **Profesor**

Juan Manuel Moya

## **Integrantes**

Ramiro Ridolfi, Roman Rey, Vito Peluso,  
Antonio Vinazza, Ignacio Vildoza

## **Año y División**

5to 1a

## **Ciclo Lectivo**

2024

# ÍNDICE

<b>Errores:</b> .....	<b>2</b>
Problemas con los controles:.....	2
Problemas con las plataformas:.....	2
<b>Mejoras:</b> .....	<b>3</b>
Menú inicial:.....	3
Puntuación:.....	3
Objetos/Consumibles:.....	3
Sonidos/Musica:.....	4

## Errores:

### Problemas con los controles:

Descripción: En ciertos casos no hay una jugabilidad fluida por parte del jugador, suele pasar que cuando el personaje salte y se mueva a la vez el programa no lo procesa de la mejor forma

- Gravedad: Media
- Prioridad: Media

Causa: Mala realización del movimiento del jugador

Solución Propuesta:

- Una solución sería cambiar el movimiento del jugador enfocándose en el código. Así no habría más problemas con el movimiento

### Problemas con las plataformas:

Descripción: Hay ciertas plataformas que cuando el jugador salta cerca se puede llegar a bugar el jugador. Esto hace que el juego tenga menos fluidez

- Gravedad: Baja
- Prioridad: Media

Causa: Mal realizada la colisión entre plataforma y jugador

Solución Propuesta:

- Una solución sería cambiar el código de las plataformas priorizando que la colisión entre el jugador y la plataforma sea correcta

## **Mejoras:**

### **Menú inicial:**

Descripción: El implementar un menú principal al juego hace que el juego no empiece apenas se ejecute

- Prioridad: Alta

### **Puntuación:**

Descripción: Implementar un sistema de puntuación al juego le dará más competitividad entre los que lo jueguen, así los usuarios intentan pasarlo en el menor tiempo posible así suman más puntos

- Prioridad: Alta

### **Objetos/Consumibles:**

Descripción: Implementar objetos que el personaje pueda consumir le dará más diversión y variedad al juego. Un ejemplo de esto podría ser los hongos que se encuentran en el juego "Mario Bros", que le dan mas poder a tu personaje

- Prioridad: Baja

### Sonidos/Musica:

Descripción: Implementar efectos de sonido para los eventos del juego, como por ejemplo el salto, al perder una vida, completar un nivel, etc.

Además se puede agregar una música que vaya variando dependiendo del avance del juego.

- Prioridad: Baja