

# **Pruebas sobre el proyecto** **Monstruo de la última pantalla**



**Hecho por: “PINGÜINO”**  
**Pruebas realizadas sobre el**  
**proyecto de: “ShadowScripters”**

**2ºDAM - IES F. de Quevedo**

# Índice:

<b>1. Pruebas de caja negra</b>	<b>3</b>
1.1. Menú inicial (opciones del inicio)	3
1.2. Carga de XML (leer datos de un XML)	4
1.3. Carga de Archivo de Texto (leer datos de un txt)	5
1.4. Visualizar los datos del personaje (stats)	6
1.5. Probar batalla con un personaje (diferentes opciones disponibles)	7
1.6. Generador de informes (abrir submenú con esta opción)	8
1.7. Salir del juego sin guardar	9
1.8. Salvado de partida en XML (Guardar la partida en un archivo XML)	10
1.9. Salvado de partida en TXT (Guardar la partida en un archivo TXT)	11
<b>2. Pruebas de caja blanca</b>	<b>12</b>
2.1. GUI Juego - Menú Inicial	12
2.2. GUI Juego - Menú de Juego	13
2.3. GUI Juego - Visualizar datos del personaje	14
2.4. GUI Juego - Batalla contra un enemigo	15
2.5. GUI Juego - Guardar partida	16
2.6. GUI Juego - Salir sin guardar	17
2.7. GUI Juego - Generar informes	18
2.8. Carga XML - Carga partida desde archivo XML	19
2.9. Carga TXT- Carga partida desde archivo TXT	20
2.10. Save XML - Guardar partida en archivo XML	21
2.10. Save TXT - Guardar partida en archivo TXT	22
<b>3. Cuestionario SUS</b>	<b>23</b>

# 1. Pruebas de caja negra

## 1.1. Menú inicial (opciones del inicio)

Número:	1	Tipo:	Caja Negra
---------	---	-------	------------

Componente	Interfaz Inicial
Descripción	Probar los diferentes elementos del menú inicial

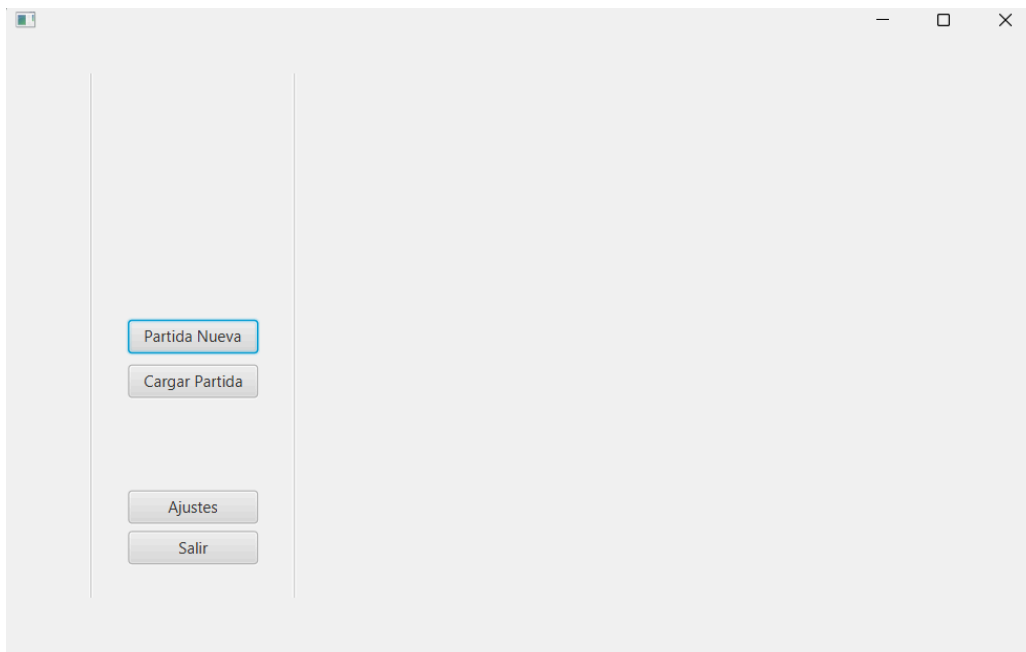
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	El menú aparece.

### Entradas:

- Entrada de Datos o acción realizada: Correr el juego.

### Salidas:

- Prueba válida



## 1.2. Carga de XML (leer datos de un XML)

Número:	2	Tipo:	Caja Negra
---------	---	-------	------------

Componente	Carga XML
Descripción	Probar la carga de datos desde un archivo XML

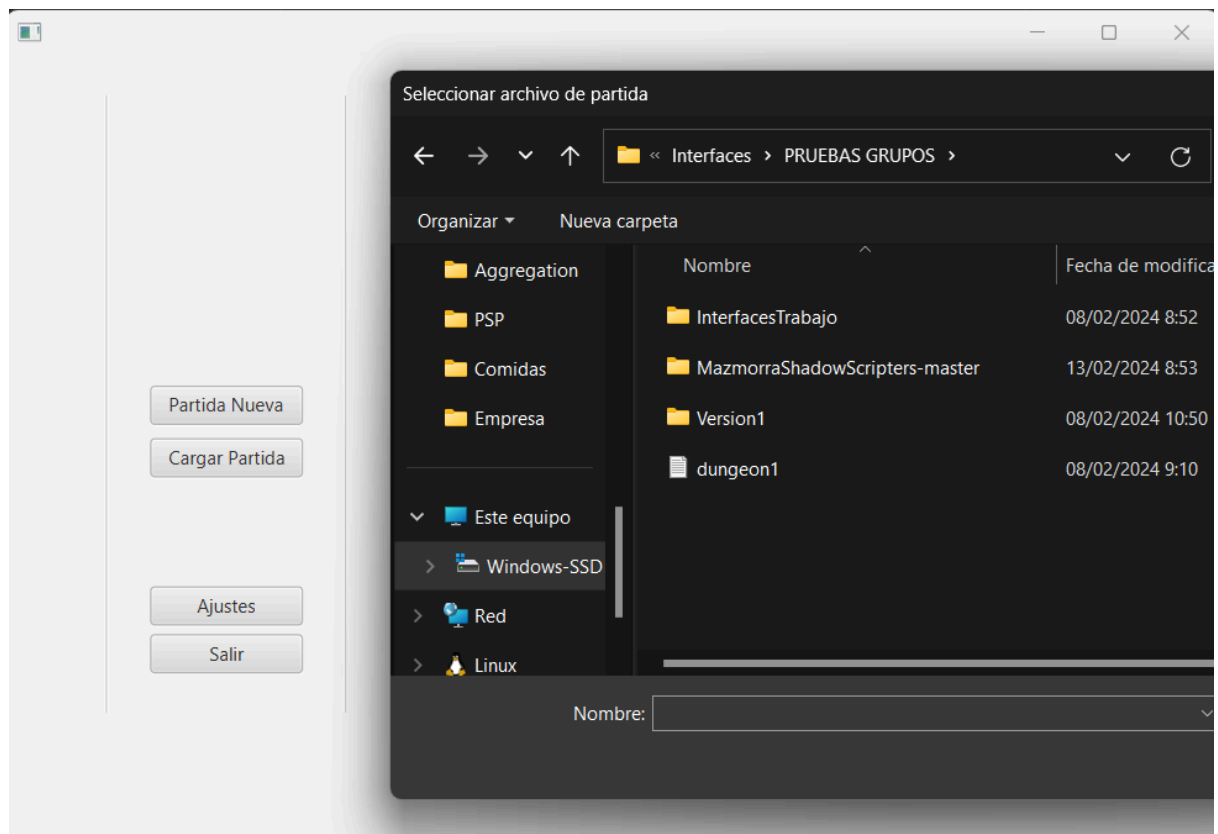
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	No hay opción para ello.

### Entradas:

- Entrada de Datos o acción realizada: No hay opción para ello.

### Salidas:

- Prueba no válida.



### 1.3. Carga de Archivo de Texto (leer datos de un txt)

Número:	3	Tipo:	Caja Negra
---------	---	-------	------------

Componente	Carga TXT
Descripción	Probar la carga de datos desde un archivo TXT

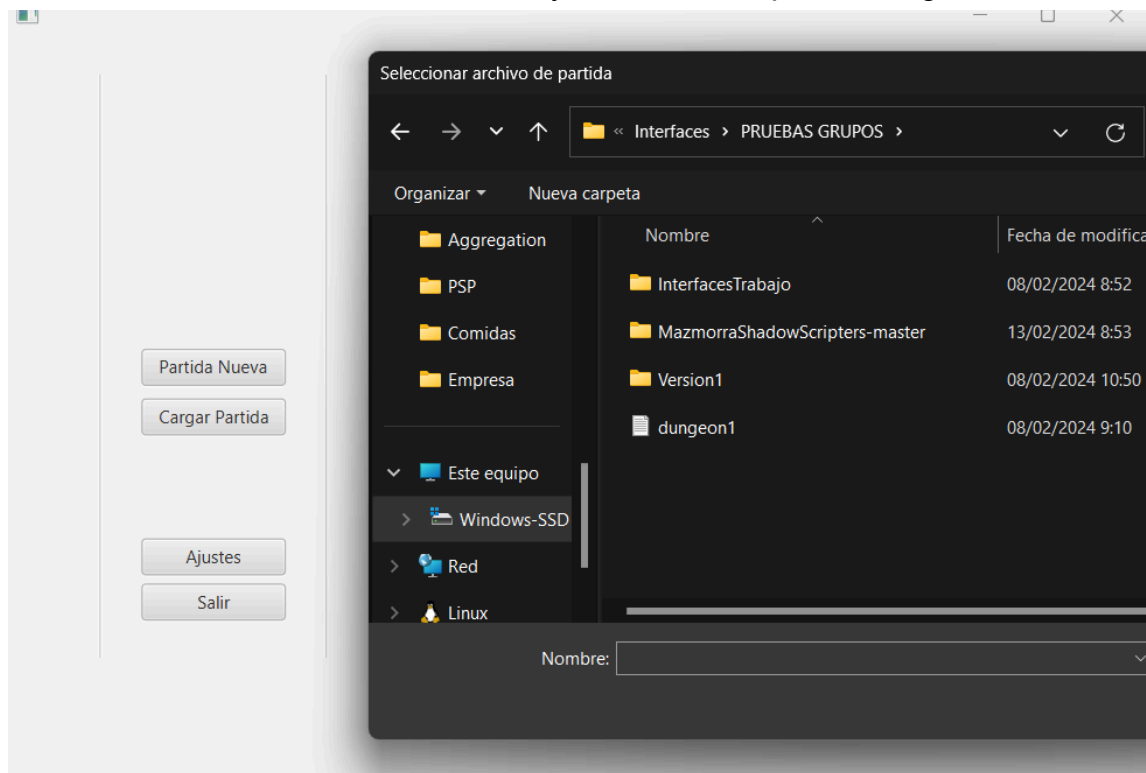
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	No hay opción presente en la pantalla para realizar esta acción.

#### Entradas:

1. Entrada de Datos o acción realizada: Click en la opción “Cargar partida” y búsqueda del archivo “.txt”.

#### Salidas:

1. Prueba no válida, el botón está y abre el menú pero no llega a funcionar.



## 1.4. Visualizar los datos del personaje (stats)

Número:	4	Tipo:	Caja Negra
---------	---	-------	------------

Componente	Interfaz del juego
Descripción	Probar que se visualizan correctamente los datos del personaje

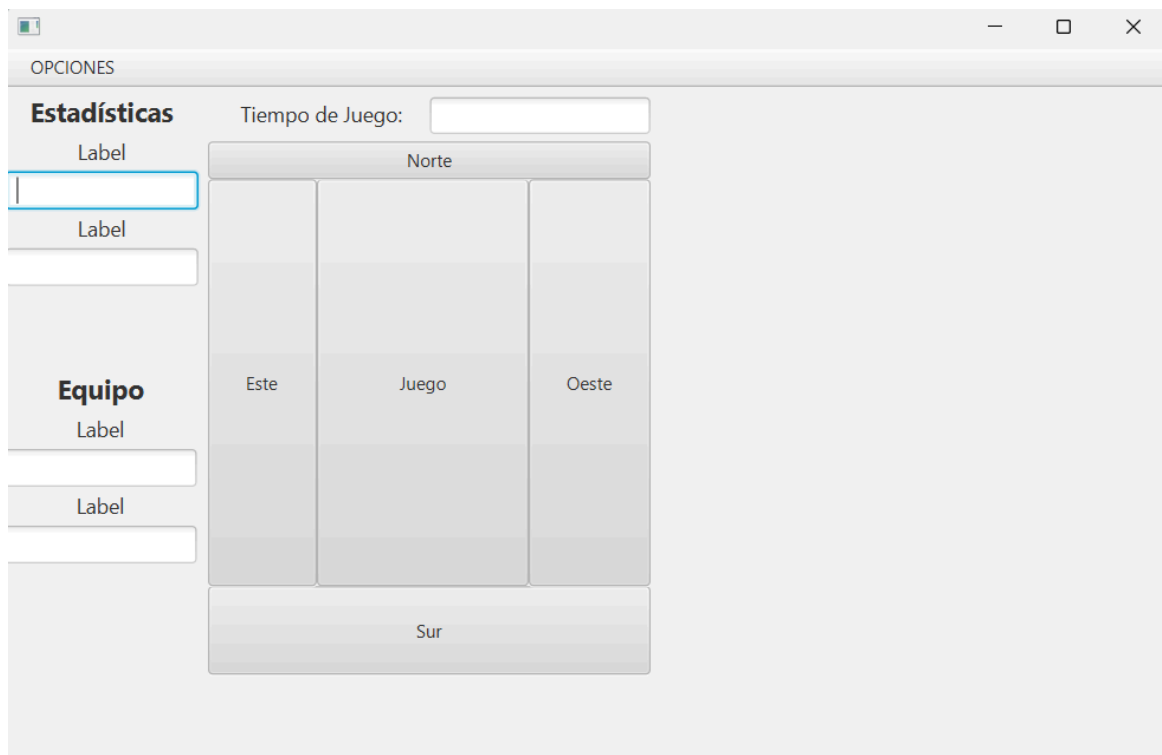
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	Los field para ello están pero vacío

### Entradas:

1. Entrada de Datos o acción realizada: Las opciones están pero no se actualizan.

### Salidas:

1. Prueba no válida



# 1.5. Probar batalla con un personaje (diferentes opciones disponibles)

Número:	5	Tipo:	Caja Negra
---------	---	-------	------------

Componente	Interfaz de juego
Descripción	Probar que funciona correctamente la batalla contra un enemigo

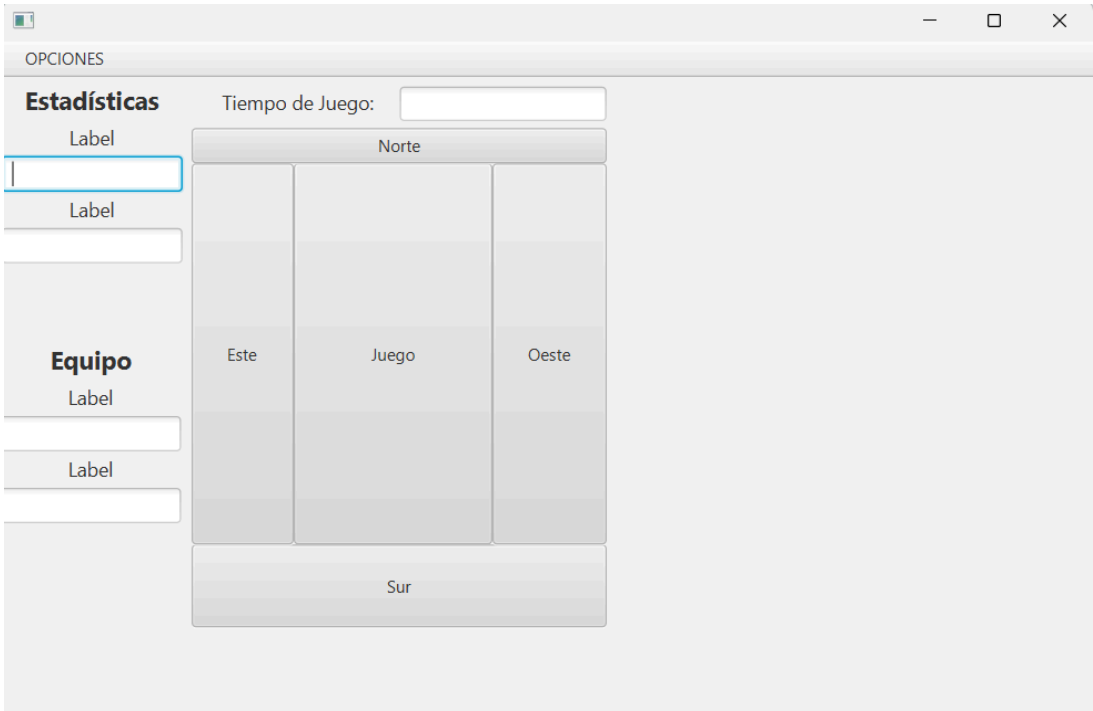
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	No hay opción

## Entradas:

- 1. Entrada de Datos o acción realizada: No hay opción.

## Salidas:

- 1. Prueba no válida



## **1.6. Generador de informes (abrir submenú con esta opción)**

Número:	6	Tipo:	Caja Negra
---------	---	-------	------------

Componente	Informes
Descripción	Probar la generación de informes dentro de la aplicación

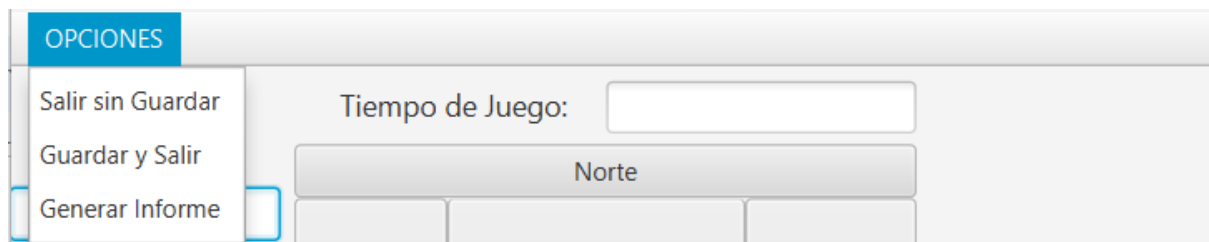
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	El botón está pero no implementado.

### **Entradas:**

1. Entrada de Datos o acción realizada: El botón está pero no funciona.

### **Salidas:**

1. Prueba no válida





## 1.7. Salir del juego sin guardar

Número:	7	Tipo:	Caja Negra
---------	---	-------	------------

Componente	Interfaz de juego
Descripción	Probar la salida del juego sin guardar

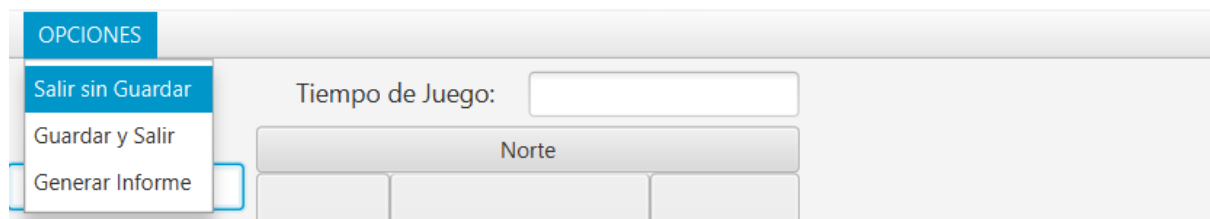
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	Todo funciona correctamente.

### Entradas:

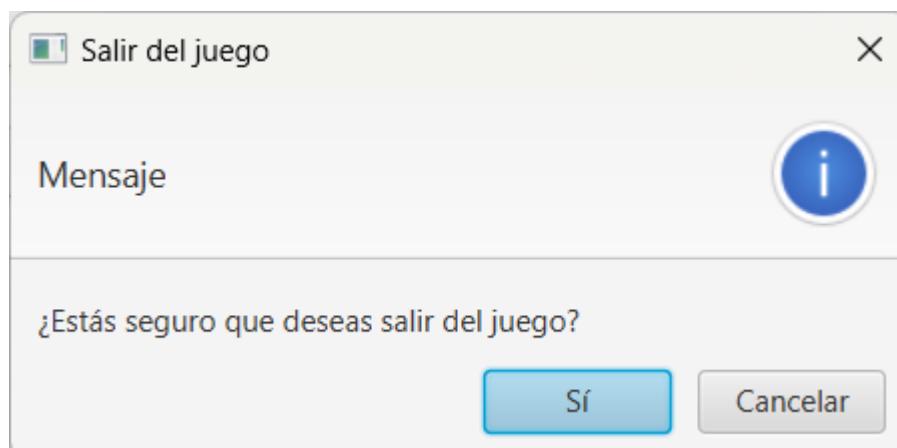
1. Entrada de Datos o acción realizada: Botón “Exit Game”.
2. Entrada de Datos o acción realizada: Botón cerrar pestaña.

### Salidas:

1. Prueba válida



2. Prueba válida



## **1.8. Salvado de partida en XML (Guardar la partida en un archivo XML)**

Número:	8	Tipo:	Caja Negra
---------	---	-------	------------

Componente	Save XML
Descripción	Probar el guardado en un archivo XML

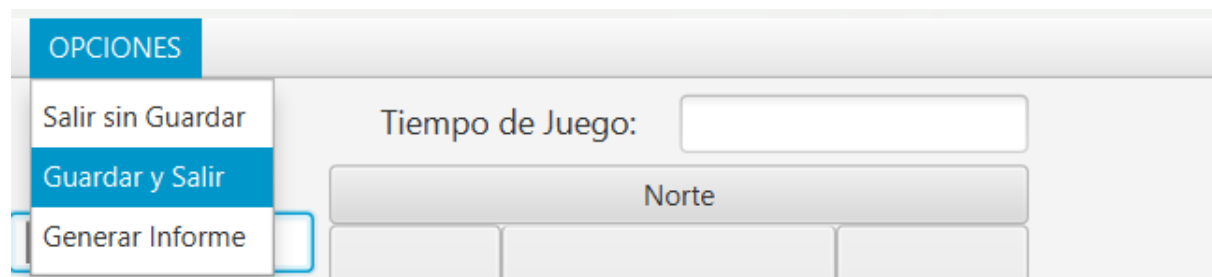
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	La opción está pero no funciona.

### **Entradas:**

1. Entrada de Datos o acción realizada: La opción está pero no funciona.

### **Salidas:**

1. Prueba no válida



## **1.9. Salvado de partida en TXT (Guardar la partida en un archivo TXT)**

Número:	9	Tipo:	Caja Negra
---------	---	-------	------------

Componente	Save TXT
Descripción	Probar el guardado en un archivo TXT

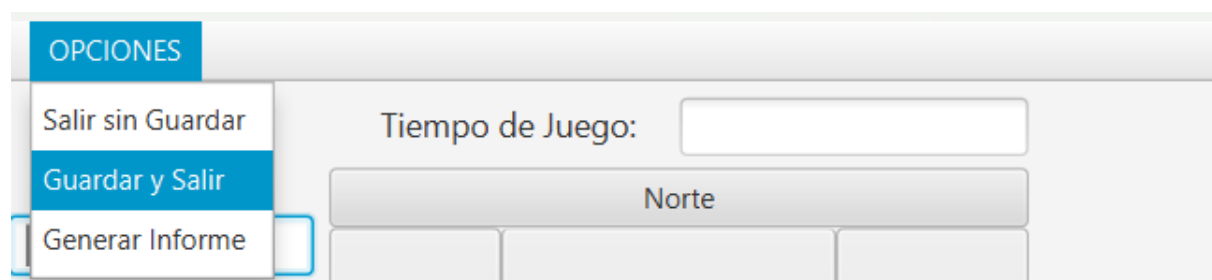
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	La opción está pero no funciona.

### **Entradas:**

1. Entrada de Datos o acción realizada: La opción está pero no funciona.

### **Salidas:**

1. Prueba no válida



## 2. Pruebas de caja blanca

### 2.1. GUI Juego - Menú Inicial

Número:	1	Tipo:	Caja Blanca
---------	---	-------	-------------

Nombre	Menú Inicial
Objetivo	Comprobar la funcionalidad del menú inicial
Módulo a Probar	GUI Juego

Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	Los métodos están creados y, en su mayoría, funcionan.

#### **Procedimiento:**

En la clase “InicioController” está el menú principal. Allí observo el código.

#### **Conclusiones:**

Los métodos están implementados y funcionan a excepción del de carga que solo funciona con archivos .txt.

## **2.2. GUI Juego - Menú de Juego**

Número:	2	Tipo:	Caja Blanca
---------	---	-------	-------------

Nombre	Menú de Juego
Objetivo	Comprobar la funcionalidad del menú de juego
Módulo a Probar	GUI Juego

Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	Los métodos no están creados.

### **Procedimiento:**

En la clase "MenuJuegoController" observo el código.

### **Conclusiones:**

Los métodos para las acciones de los botones están creados pero no tienen las funcionalidades necesarias.

## **2.3. GUI Juego - Visualizar datos del personaje**

Número:	3	Tipo:	Caja Blanca
---------	---	-------	-------------

Nombre	Visualizar datos del personaje
Objetivo	Comprobar cómo se visualizan los datos del personaje
Módulo a Probar	GUI Juego

Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	No está implementado.

### **Procedimiento:**

Observo que los controllers están vacíos y esta funcionalidad no está implementada.

### **Conclusiones:**

No está presente en ningún lugar del código.

## **2.4. GUI Juego - Batalla contra un enemigo**

Número:	4	Tipo:	Caja Blanca
---------	---	-------	-------------

Nombre	Batalla contra un enemigo
Objetivo	Comprobar cómo funciona la batalla contra un enemigo
Módulo a Probar	GUI Juego

Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	No está implementado.

### **Procedimiento:**

Observo que los controllers están vacíos y esta funcionalidad no está implementada.

### **Conclusiones:**

No está presente en ningún lugar del código.

## **2.5. GUI Juego - Guardar partida**

Número:	5	Tipo:	Caja Blanca
---------	---	-------	-------------

Nombre	Guardar partida
Objetivo	Comprobar cómo funciona el guardado de la partida
Módulo a Probar	GUI Juego

Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	El método está pero no funciona.

### **Procedimiento:**

Observo "PrincipalController" y esta funcionalidad no está implementada.

### **Conclusiones:**

El método está pero no implementado.

```
1 usage
CodiumAI: Test this method
public void guardarYSalir() {
    Dungeon dungeon = demiurge.getDungeon();
    //guardarDungeon.saveDungeon(dungeon);
    primaryStage.close();
}
```



## 2.6. GUI Juego - Salir sin guardar

Número:	6	Tipo:	Caja Blanca
---------	---	-------	-------------

Nombre	Salir sin guardar
Objetivo	Comprobar cómo funciona salir sin guardar
Módulo a Probar	GUI Juego

Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	Todo funciona correctamente.

### Procedimiento:

Métodos implementados en la clase PrincipalController.

### Conclusiones:

Sale sin guardar pero antes te pone un cuadro para confirmar.

```
Usage
CodiumAI: Test this method
public void salirSinGuardar() {
    Platform.exit();
}
```

```
private void closeWindowEvent(WindowEvent event) {
    Alert alert = new Alert(Alert.AlertType.INFORMATION);
    alert.getButtonTypes().remove(ButtonType.OK);
    alert.getButtonTypes().add(ButtonType.CANCEL);
    alert.getButtonTypes().add(ButtonType.YES);
    alert.setTitle("Salir del juego");
    alert.setContentText("¿Estás seguro que deseas salir del juego?");
    alert.initOwner(primaryStage.getOwner());
    Optional<ButtonType> res = alert.showAndWait();

    res.ifPresent(buttonType -> {
        if (buttonType == ButtonType.CANCEL) {
            event.consume();
        }
    });
};
}
```

## **2.7. GUI Juego - Generar informes**

Número:	7	Tipo:	Caja Blanca
---------	---	-------	-------------

Nombre	Generar informes
Objetivo	Comprobar cómo funciona el generador de informes
Módulo a Probar	GUI Juego

Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	No está implementado.

### **Procedimiento:**

En la clase PrincipalController está pero vacío.

### **Conclusiones:**

Está sin implentar.

## **2.8. Carga XML - Carga partida desde archivo XML**

Número:	8	Tipo:	Caja Blanca
---------	---	-------	-------------

Nombre	Carga partida desde archivo XML
Objetivo	Comprobar cómo funciona la carga desde XML
Módulo a Probar	Carga XML

Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	No está implementado.

### **Procedimiento:**

El módulo necesario está pero en PrincipalController está vacío.

### **Conclusiones:**

No está implementado.

```
public void cargarPartidaDesdeXML() {  
    //Dungeon dungeon = leerDungeonXML.getDungeonfromXML();  
    //cargarDungeon(dungeon);  
    cargarPantalla(Pantallas.MENU_JUEGO);  
    menuPrincipal.setVisible(true);  
}
```

## **2.9. Carga TXT- Carga partida desde archivo TXT**

Número:	9	Tipo:	Caja Blanca
---------	---	-------	-------------

Nombre	Carga partida desde archivo TXT
Objetivo	Comprobar cómo funciona la carga desde TXT
Módulo a Probar	Carga TXT

Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	No está implementado.

### **Procedimiento:**

El módulo necesario está pero en PrincipalController está vacío

### **Conclusiones:**

No está presente en ningún lugar del código.

```
public void cargarPartidaDesdeTXT() {  
    //Dungeon dungeon = leerDungeonTXT.getDungeonfromTXT();  
    //cargarDungeon(dungeon);  
    cargarPantalla(Pantallas.MENU_JUEGO);  
    menuPrincipal.setVisible(true);  
}
```

## **2.10. Save XML - Guardar partida en archivo XML**

Número:	10	Tipo:	Caja Blanca
---------	----	-------	-------------

Nombre	Guardar partida en archivo XML
Objetivo	Comprobar cómo funciona el guardado en XML
Módulo a Probar	Save XML

Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	No está implementado.

### **Procedimiento:**

El módulo está pero no está implementado en ningún lugar.

### **Conclusiones:**

No está implementado.

## **2.10. Save TXT - Guardar partida en archivo TXT**

Número:	11	Tipo:	Caja Blanca
---------	----	-------	-------------

Nombre	Guardar partida en archivo TXT
Objetivo	Comprobar cómo funciona el guardado en TXT
Módulo a Probar	Save TXT

Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	No está implementado.

### **Procedimiento:**

Voy al modulo "Save" pero no tiene usos.

### **Conclusiones:**

No está implementado.

### 3. Cuestionario SUS

El cuestionario SUS relacionado con la aplicación que se está poniendo a prueba:

Pregunta	1 - 5
1. Creo que me gustaría utilizar este sistema con frecuencia	2
2. Encontré el sistema innecesariamente complejo	2
3. Pensé que el sistema era fácil de usar	4
4. Creo que necesitaría el apoyo de un técnico para poder utilizar este sistema	1
5. Encontré que las diversas funciones de este sistema estaban bien integradas	1
6. Pensé que había demasiada inconsistencia en este sistema	4
7. Me imagino que la mayoría de la gente aprendería a utilizar este sistema muy rápidamente	3
8. Encontré el sistema muy complicado de usar	2
9. Me sentí muy seguro usando el sistema	4
10. Necesitaba aprender muchas cosas antes de empezar con este sistema	1

#### **Resultado:**

Respuestas enunciados impares:  $(2 + 4 + 1 + 3 + 4) = 14 - 5 = 9$

Respuestas enunciados pares:  $(2 + 1 + 4 + 2 + 1) = 10 - 5 = 5$

Cálculo del SUS:  $(9 + 5) * 2.5 = 32$

#### **Conclusiones:**

Le falta mucho por implementar al juego en funciones y código.