

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



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

2ºDAM - IES F. de Quevedo

Índice:

| | |
|--|-----------|
| 1. Pruebas de caja negra | 3 |
| 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 |
| 2. Pruebas de caja blanca | 12 |
| 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 |
| 3. Cuestionario SUS | 23 |

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 | Todo funciona correctamente, presenta menú inicial con opción para cargar partida |

Entradas:

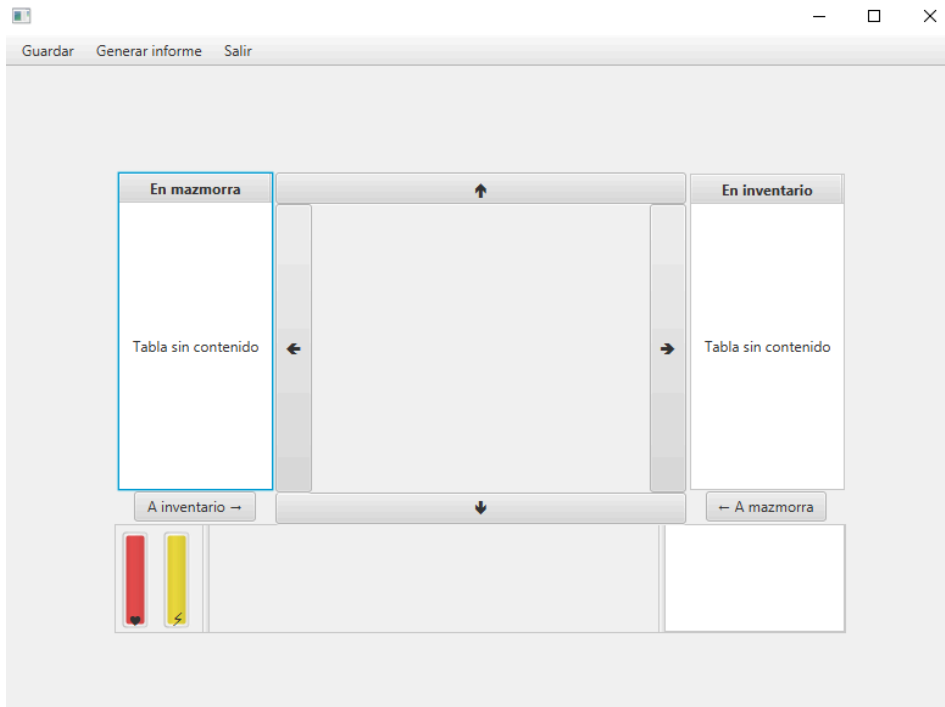
1. Entrada de Datos o acción realizada: Ejecutar juego
2. Entrada de Datos o acción realizada: Click en el botón “Cargar partida”

Salidas:

1. Prueba válida



2. 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 cargar desde un XML |

Entradas:

1. Entrada de Datos o acción realizada: Prueba no válida, no hay opción presente en ninguna de las pantallas para realizar carga de xml

Salidas:

1. Prueba no válida
No hay salida disponible

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 para cargar desde un txt |

Entradas:

1. Entrada de Datos o acción realizada: Prueba no válida, no hay opción presente en ninguna de las pantallas para realizar carga de txt

Salidas:

1. Prueba no válida
No hay salida disponible

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 | Hay presente un par de barras en la pantalla del juego para visualizar los stats del personaje |

Entradas:

1. Entrada de Datos o acción realizada: Entrar al juego

Salidas:

1. Prueba 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 | Opción para batallar aún no está disponible |

Entradas:

1. Entrada de Datos o acción realizada: Prueba no válida, no hay opción presente en ninguna de las pantallas para realizar una batalla

Salidas:

1. Prueba no válida
No hay salida disponible

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 |

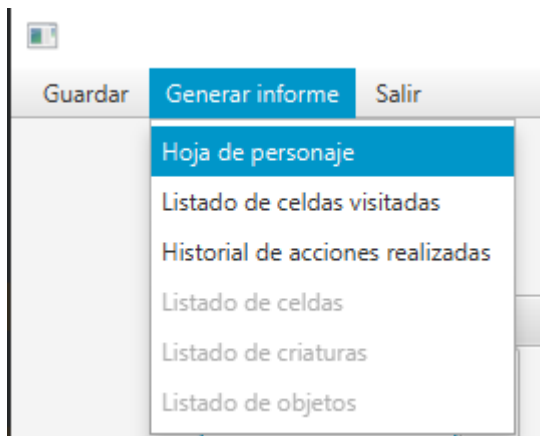
| Versión | Fecha | Autor | Comentarios |
|---------|------------|----------|---|
| 1ª | 07/02/2024 | Pingüino | Existe un botón para generar los informes, pero actualmente no genera ninguno |

Entradas:

1. Entrada de Datos o acción realizada: Clic en menú y opciones para generar informes

Salidas:

1. Prueba no válida
no se generan informes, pero se puede clicar en las opciones



1.7. Salir del juego sin guardar

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

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

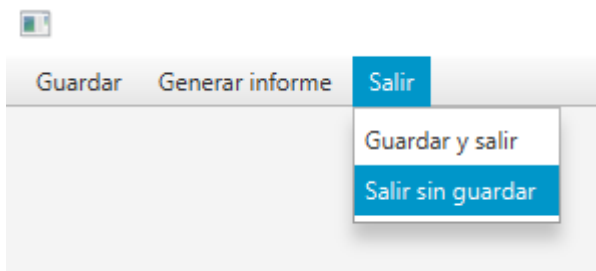
| Versión | Fecha | Autor | Comentarios |
|---------|------------|----------|-----------------------------|
| 1ª | 07/02/2024 | Pingüino | Todo funciona correctamente |

Entradas:

1. Entrada de Datos o acción realizada: clic en opción del menú

Salidas:

1. Prueba válida



Al clicar se sale del juego sin problema

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 | No hay opción disponible para realizar esta acción |

Entradas:

Entrada de Datos o acción realizada: No hay opción disponible

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 | No hay opción disponible para realizar esta acción |

Entradas:

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

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 | Todo funciona correctamente |
|----|------------|----------|-----------------------------|

Procedimiento:

Encontrar el .fxml de la pantalla con su respectivo controller y evaluar el código encontrado.

Conclusiones:

El .fxml del menú principal está estructurado de manera correcta y todos sus componentes funcionan correctamente con el controller asignado a él.

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 | Algunas funcionalidades no están completamente implementadas |

Procedimiento:

Encontrar el .fxml de la pantalla con su respectivo controller y evaluar el código encontrado.

Conclusiones:

Al verificar el código del controller, se puede observar que algunas funcionalidades solo están parcialmente implementadas y no cumplen con la función deseada

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 | Todo funciona correctamente |

Procedimiento:

Encontrar el .fxml de la pantalla con su respectivo controller y evaluar el código encontrado.

Conclusiones:

Al evaluar el código relacionado con el método que controla el estado que permite visualizar los datos del personaje, se ha llegado a la conclusión de que está correctamente implementado y que permite visualizar de manera óptima los datos del personaje.

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 hay opción implementada |
|----|------------|----------|----------------------------|

Procedimiento:

Encontrar el .fxml de la pantalla con su respectivo controller y evaluar el código encontrado.

Conclusiones:

No se ha encontrado ningún código que permita batallar.

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 | No implementado |

Procedimiento:

Encontrar el .fxml de la pantalla con su respectivo controller y evaluar el código encontrado.

Conclusiones:

Existe un método que parece estar hecho para realizar esta funcionalidad pero al inspeccionar más a fondo se llega a la conclusión que aun no esta implementado.

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 | Autor | Todo funciona correctamente |

Procedimiento:

Encontrar el .FXML de la pantalla con su respectivo controller y evaluar el código encontrado

Conclusiones:

Implementado correctamente

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 implementado |

Procedimiento:

Encontrar el .FXML de la pantalla con su respectivo controller y evaluar el código encontrado

Conclusiones:

Esta la opción en el código del menú para generar los informes en el código encontrado pero no se encuentra ningún código que genera ningún informe

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 implementado |

Procedimiento:

Encontrar el .fxml de la pantalla con su respectivo controller y evaluar el código encontrado.

Conclusiones:

No se encuentra ningún fragmento de código que cargue una partida desde un archivo XML

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 implementado |

Procedimiento:

Encontrar el .fxml de la pantalla con su respectivo controller y evaluar el código encontrado.

Conclusiones:

No se encuentra ningún fragmento de código que cargue una partida desde un archivo txt

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 implementado |

Procedimiento:

Encontrar el .fxml de la pantalla con su respectivo controller y evaluar el código encontrado.

Conclusiones:

No se encuentra ningún fragmento de código que guarde una partida desde un archivo XML

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 | Autor | Todo funciona correctamente, etc. |

Procedimiento:

Encontrar el .fxml de la pantalla con su respectivo controller y evaluar el código encontrado.

Conclusiones:

No se encuentra ningún fragmento de código que guarde una partida desde un archivo txt

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 | 3 |
| 2. Encontré el sistema innecesariamente complejo | 1 |
| 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 | 2 |
| 6. Pensé que había demasiada inconsistencia en este sistema | 3 |
| 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:

Conclusiones:

Ejemplo de cálculo:

Respuestas enunciados impares: $(3 + 4 + 2 + 3 + 4) = 16 - 5 = 11$

Respuestas enunciados pares: $(1 + 1 + 3 + 2 + 1) = 25 - 8 = 17$

Cálculo del SUS: $(11 + 17) * 2,5 = 70$