

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



Hecho por: “PINGÜINO”
Pruebas realizadas sobre el
proyecto de: “Los capuchas
negras”

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

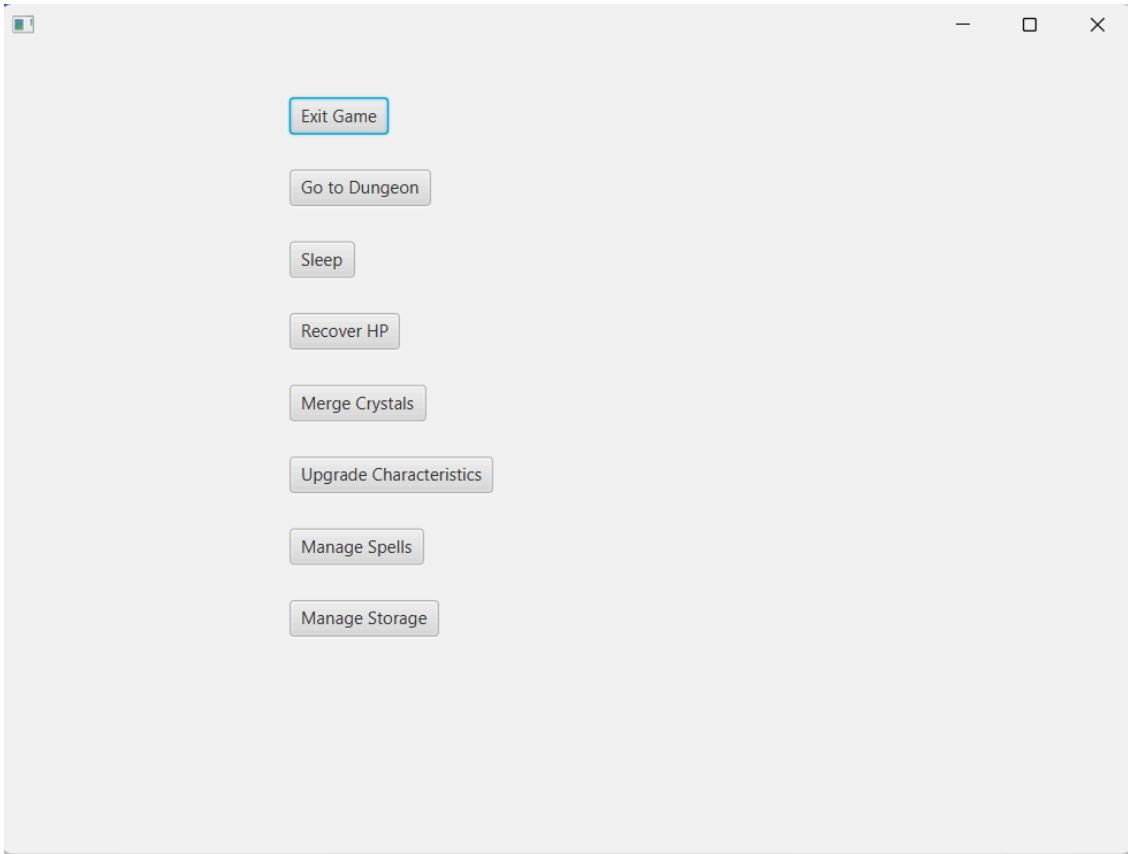
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	El menú aparece.

Entradas:

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

Salidas:

1. 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

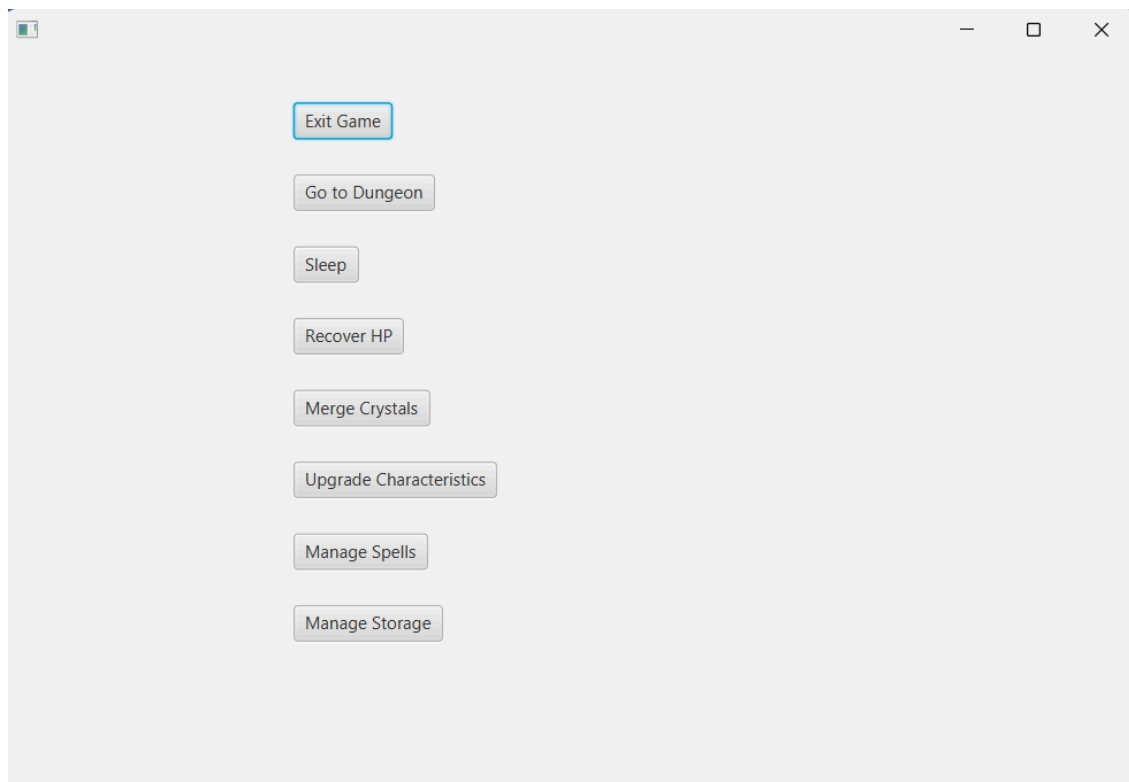
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	No funciona ni hay opción para ello.

Entradas:

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

Salidas:

1. 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

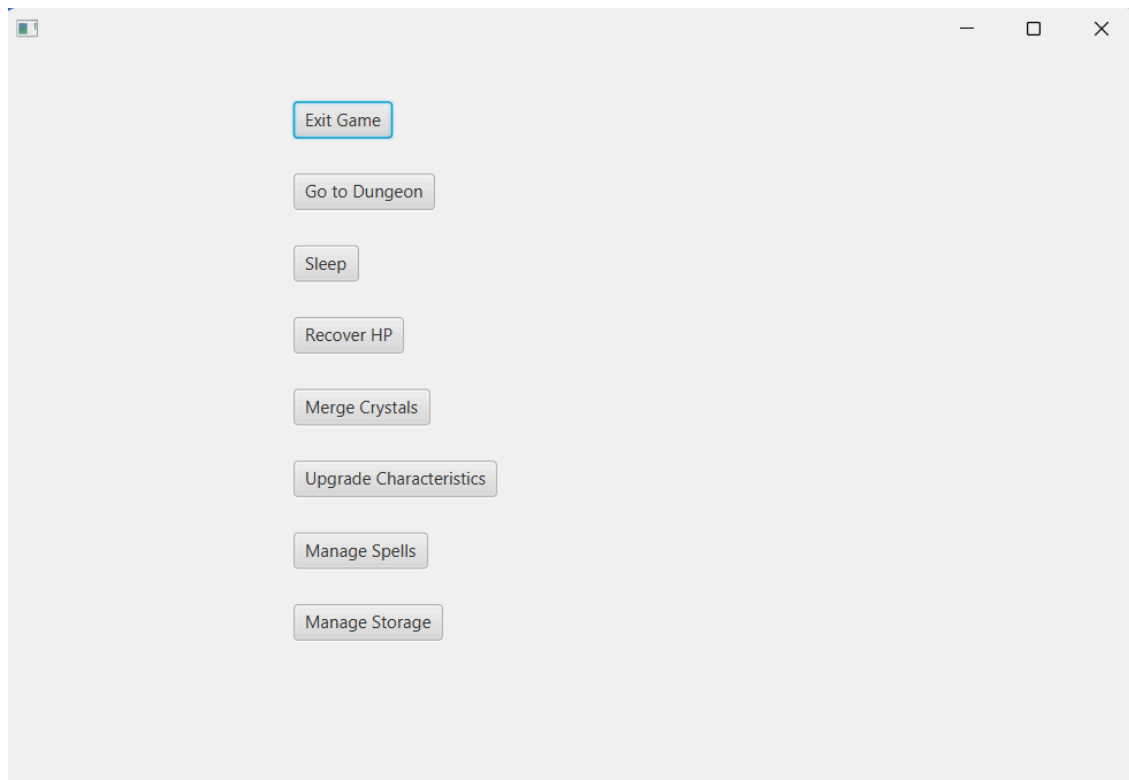
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	No hay opción presente en la pantalla para realizar esta acción.

Entradas:

1. Entrada de Datos o acción realizada: No hay opción presente en la pantalla para realizar esta acción.

Salidas:

1. Prueba no válida



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

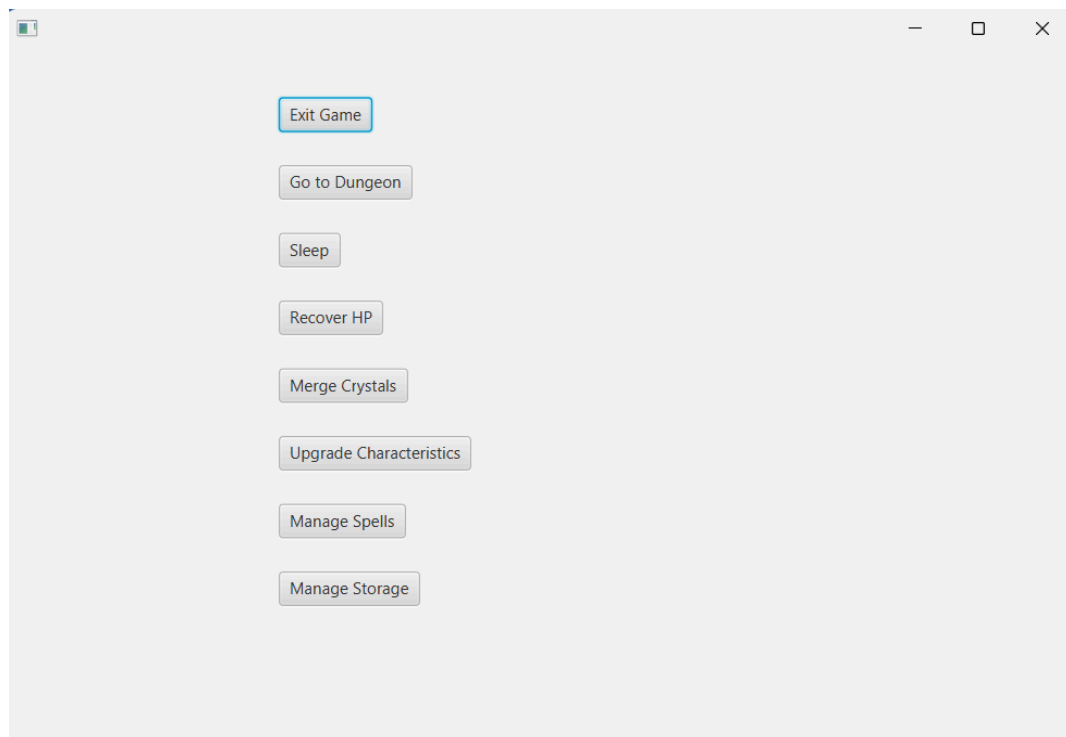
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	No hay opción presente en la pantalla para ello.

Entradas:

1. Entrada de Datos o acción realizada: No hay opción presente en la pantalla para ello.

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

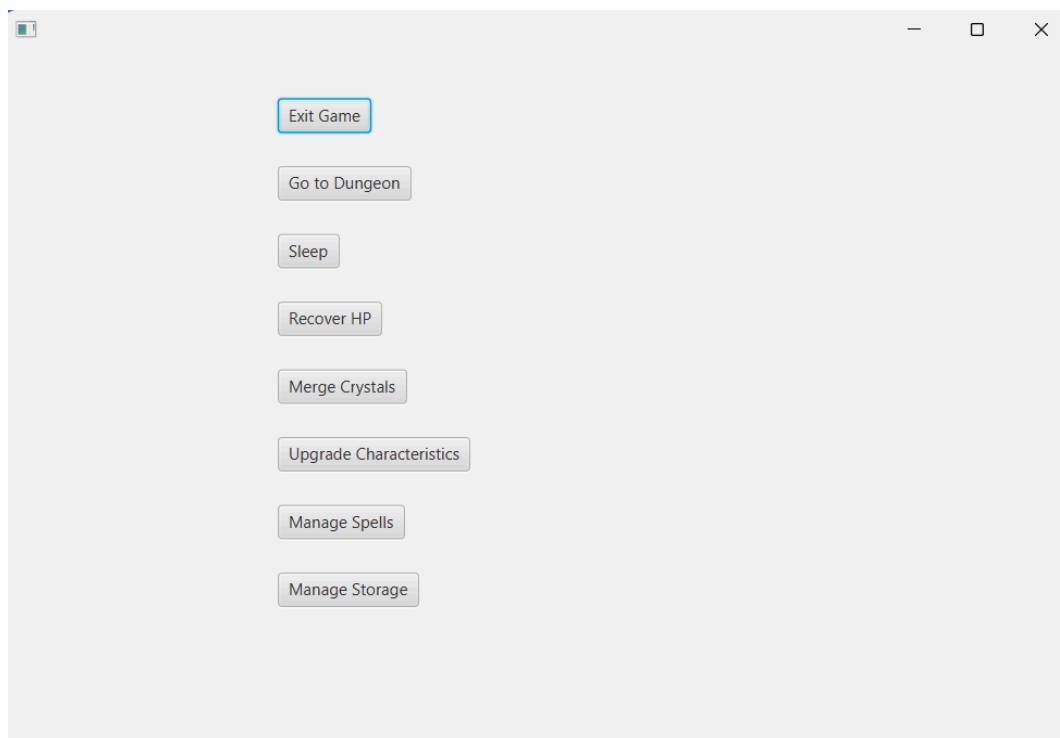
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	No sale del menú principal.

Entradas:

1. Entrada de Datos o acción realizada: La opción para ir a la mazmorra no funciona.

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

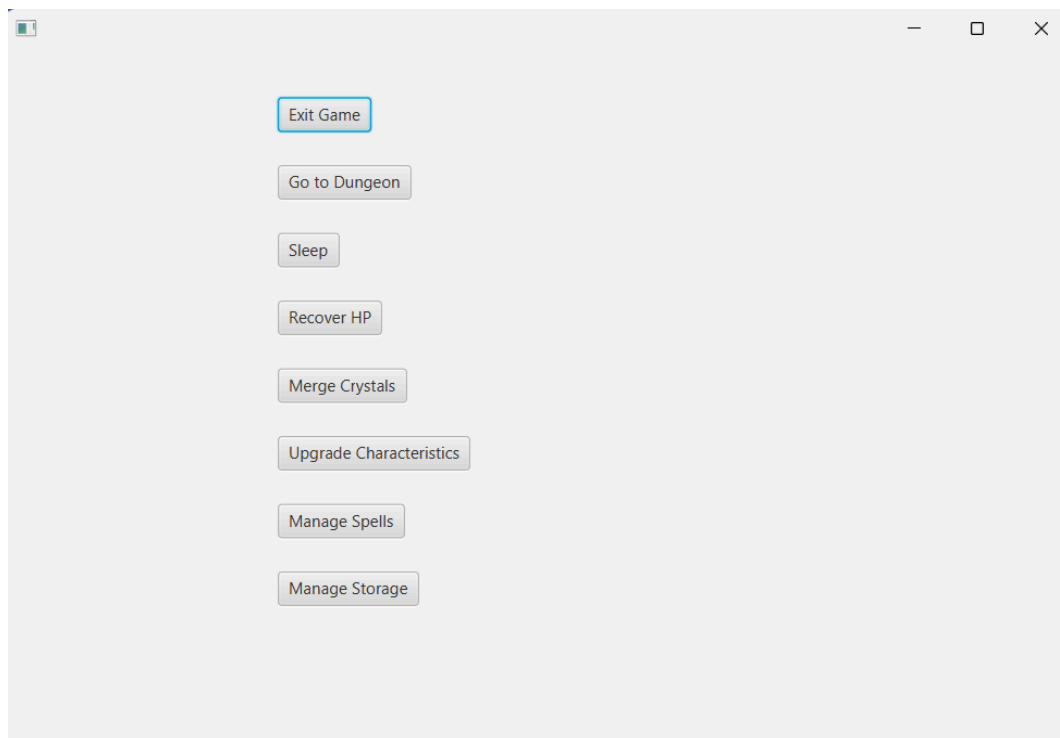
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	No hay botón para esta opción.

Entradas:

1. Entrada de Datos o acción realizada: No hay botón para esta opción

Salidas:

1. Prueba 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

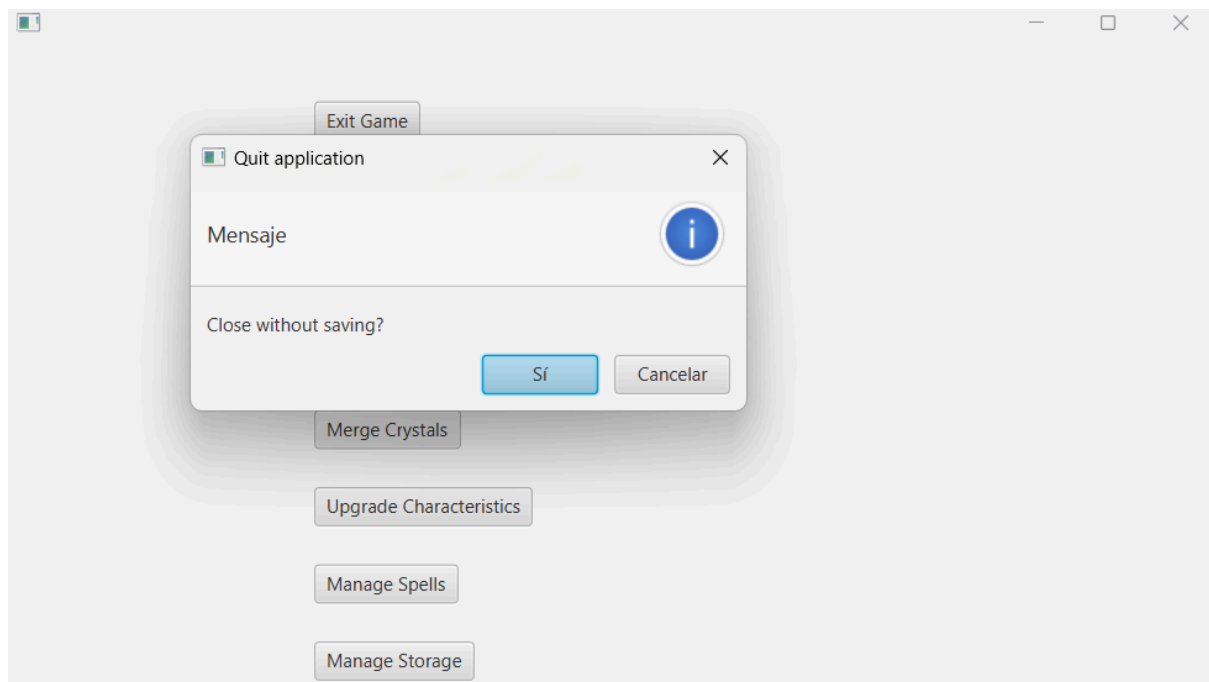
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	Todo funciona correctamente.

Entradas:

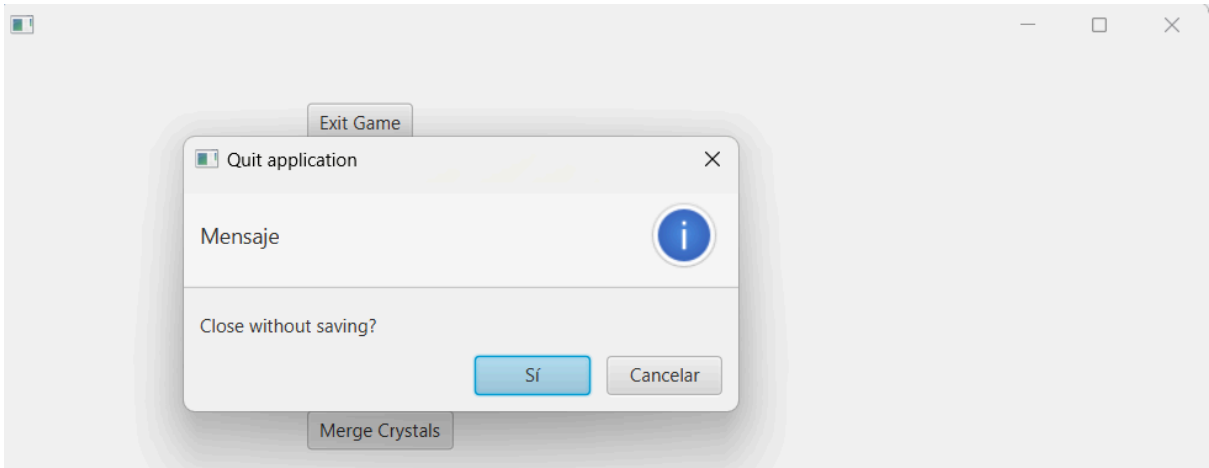
1. Entrada de Datos o acción realizada: Botón “Exit Game”.
2. Entrada de Datos o acción realizada: Botón cerrar

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

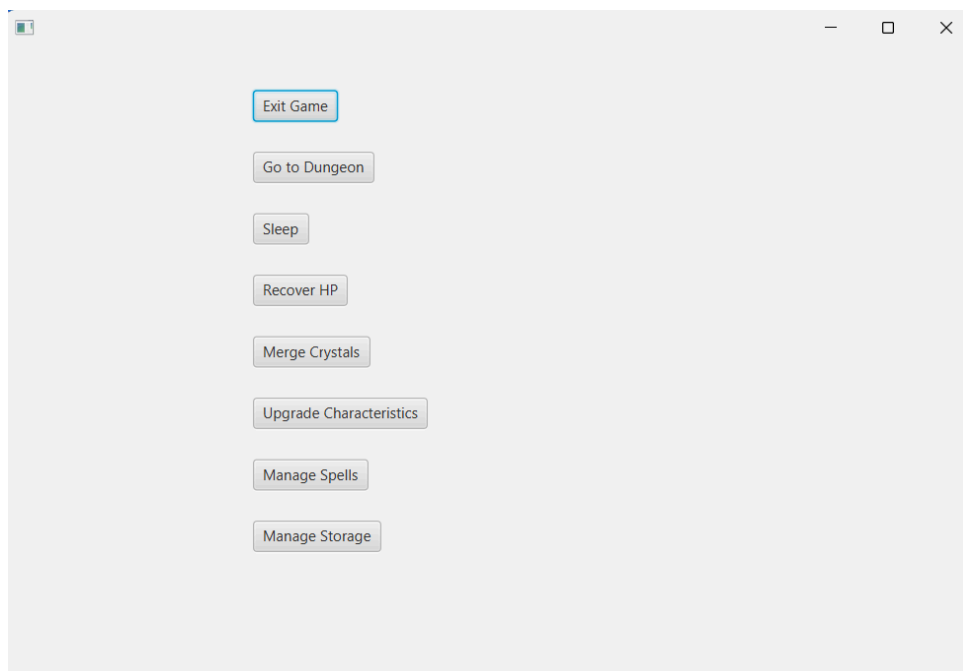
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	No hay opción para ello.

Entradas:

1. Entrada de Datos o acción realizada: No hay ningún botón para realizar esta acción.

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

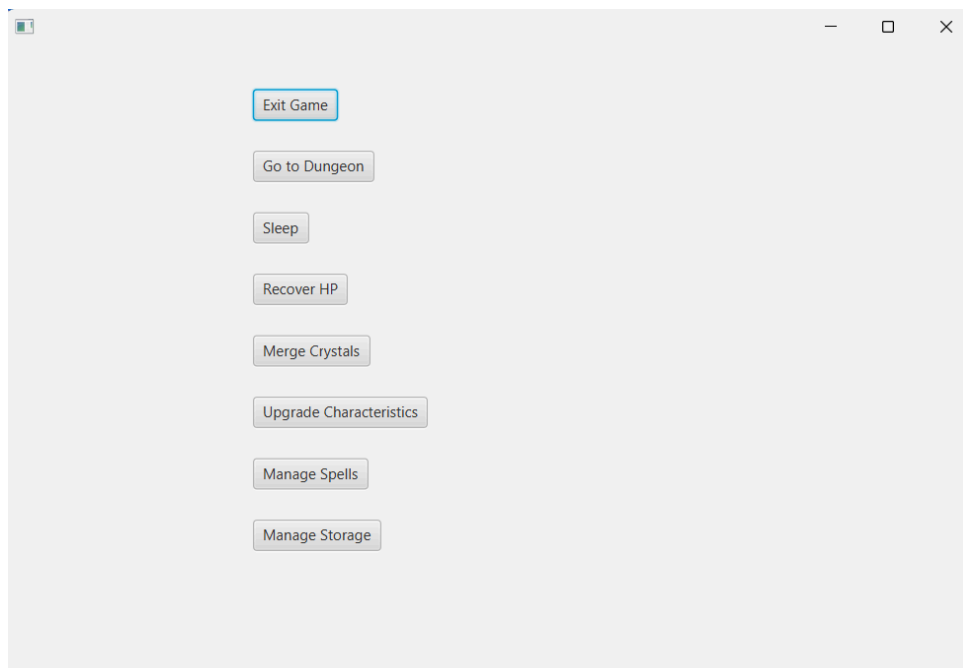
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	07/02/2024	Pingüino	No hay opción para ello.

Entradas:

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

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 pero no tienen nada dentro.

Procedimiento:

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

Conclusiones:

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

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 están creados pero no tienen nada dentro.

Procedimiento:

En la clase "InicioController" está el menú principal. Allí 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, no hay ni barra de vida ni sigma.

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	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.

2.6. 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:

Pulso el botón “Exit Game” o la cruz de arriba a la derecha en al pestaña.

Conclusiones:

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

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:

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

Conclusiones:

No está presente en ningún lugar del código.

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:

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

Conclusiones:

No está presente en ningún lugar del código.

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:

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

Conclusiones:

No está presente en ningún lugar del código.

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:

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

Conclusiones:

No está presente en ningún lugar del código.

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:

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

Conclusiones:

No está presente en ningún lugar del código.

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	1
2. Encontré el sistema innecesariamente complejo	5
3. Pensé que el sistema era fácil de usar	5
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	3
7. Me imagino que la mayoría de la gente aprendería a utilizar este sistema muy rápidamente	5
8. Encontré el sistema muy complicado de usar	5
9. Me sentí muy seguro usando el sistema	1
10. Necesitaba aprender muchas cosas antes de empezar con este sistema	1

Resultado:

Respuestas enunciados impares: $(1 + 5 + 1 + 5 + 1) = 13 - 5 = 8$

Respuestas enunciados pares: $(5 + 1 + 5 + 5 + 1) = 25 - 17 = 8$

Cálculo del SUS: $(8 + 8) * 2,5 = 40$

Conclusiones:

Le falta mucho por implementar al juego y que este sea más agradable para el usuario.