

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

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

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)	5
1.3. Carga de Archivo de Texto (leer datos de un txt)	7
1.4. Visualizar los datos del personaje (stats)	9
1.5. Probar batalla con un personaje (diferentes opciones disponibles)	10
1.6. Generador de informes (abrir submenú con esta opción)	11
1.7. Salir del juego sin guardar	12
1.8. Salvado de partida en XML (Guardar la partida en un archivo XML)	13
1.9. Salvado de partida en TXT (Guardar la partida en un archivo TXT)	15
2. Pruebas de caja blanca	17
2.1. GUI Juego - Menú Inicial	17
2.2. GUI Juego - Menú de Juego	18
2.3. GUI Juego - Visualizar datos del personaje	19
2.4. GUI Juego - Batalla contra un enemigo	20
2.5. GUI Juego - Guardar partida	21
2.6. GUI Juego - Salir sin guardar	22
2.7. GUI Juego - Generar informes	23
2.8. Carga XML - Carga partida desde archivo XML	24
2.9. Carga TXT- Carga partida desde archivo TXT	25
2.10. Save XML - Guardar partida en archivo XML	26
2.10. Save TXT - Guardar partida en archivo TXT	27
3. Cuestionario SUS	28

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

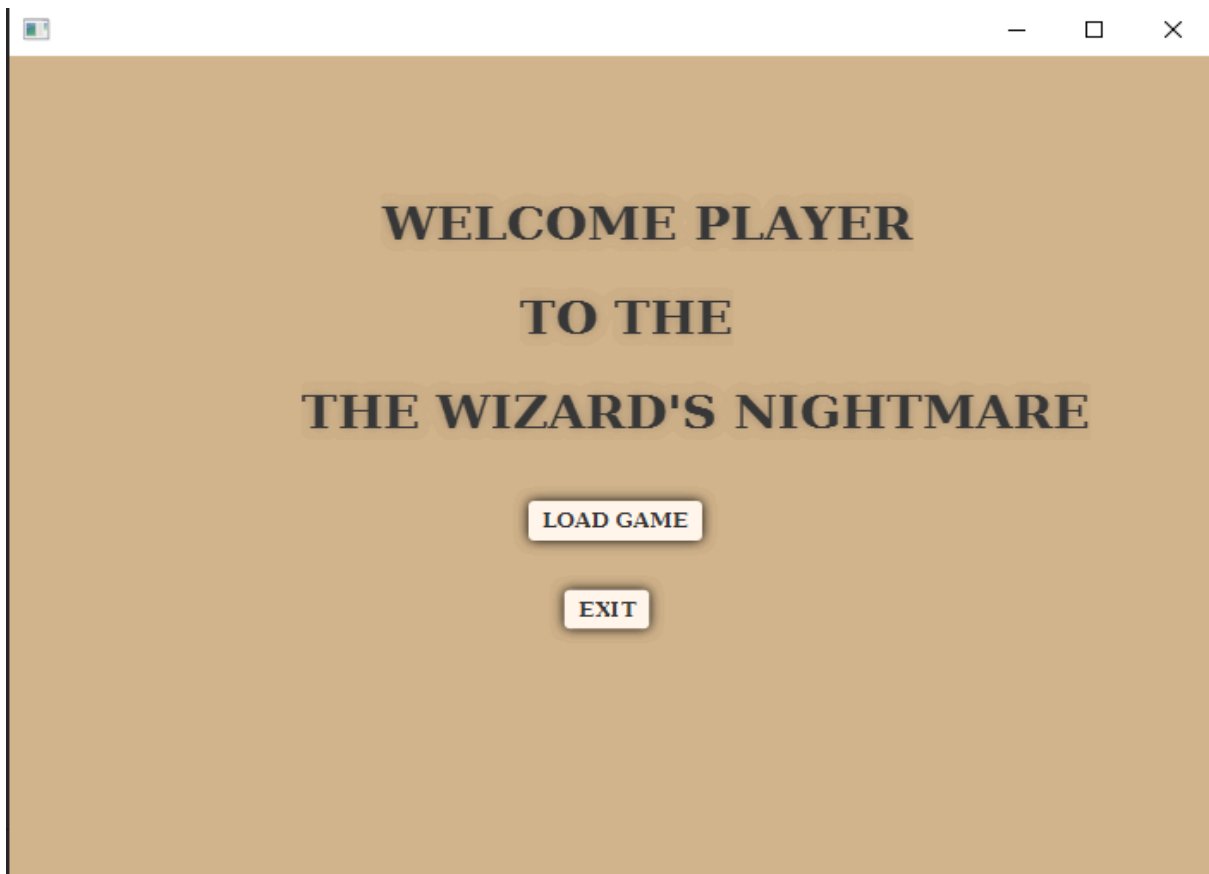
Versión	Fecha	Autor	Comentarios
1ª	08/02/2024	Pingüino	Se muestra el menú principal correctamente

Entradas:

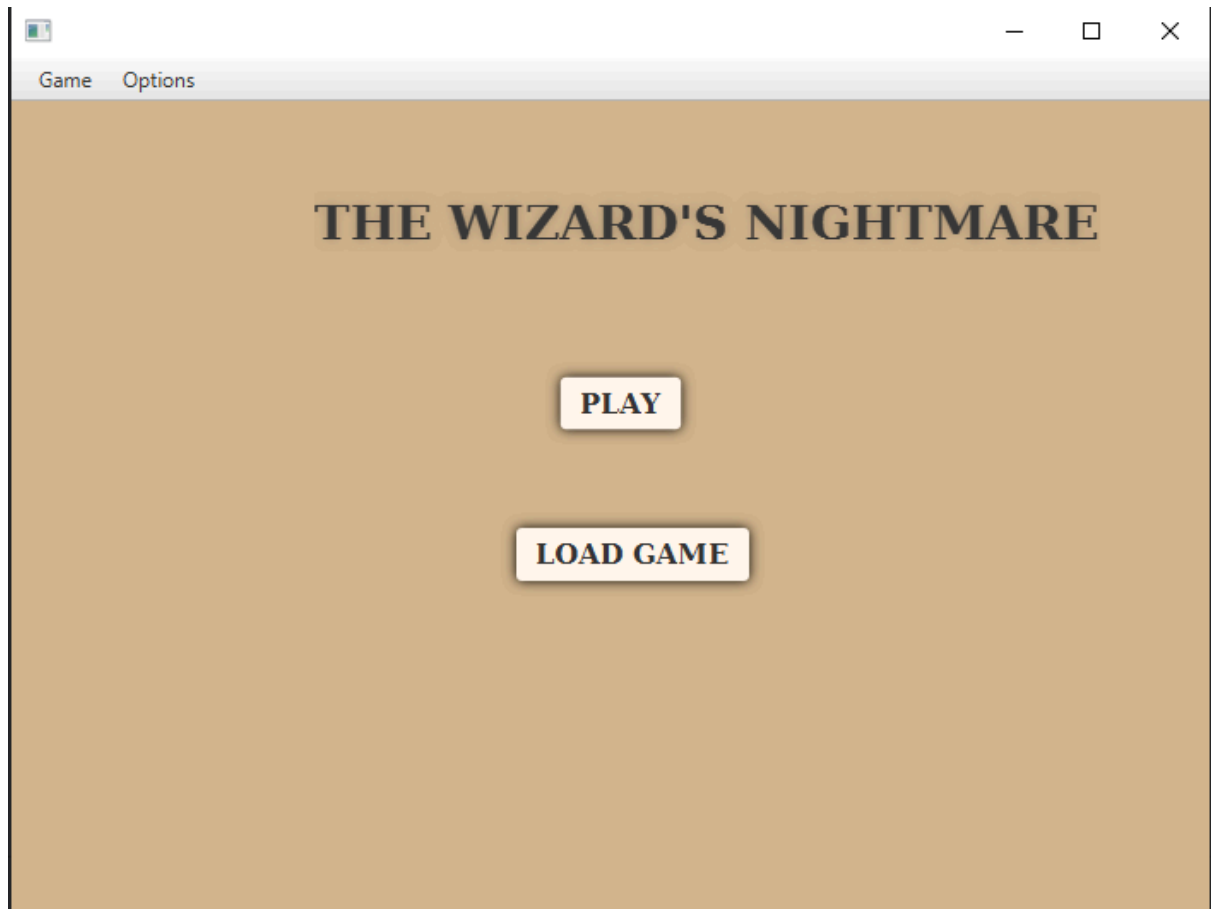
- 1.Ejecutar juego.
- 2.Pulsar el botón load game.
- 3.Pulsar el botón exit.

Salidas:

- 1.Prueba válida.



2.Prueba válida.



3.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	08/02/2024	Pingüino	El juego no lee los datos del xml correctamente.

Entradas:

4.Pulsar el botón de cargar datos.

5.Meter el xml.

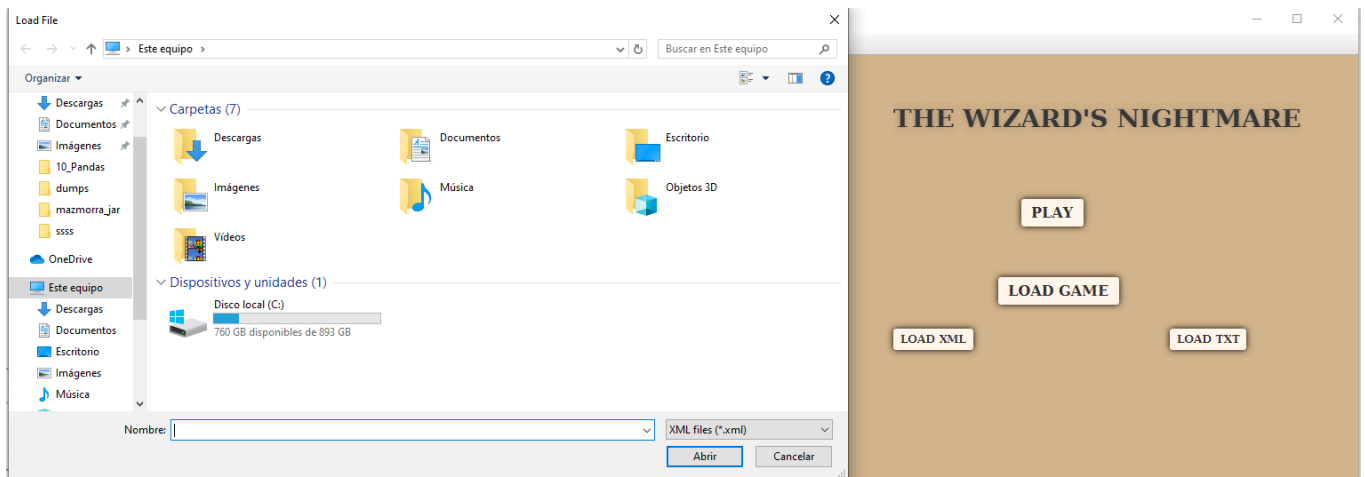
6.Cargar xml

Entradas:

4.Prueba válida.



5.Prueba valida.



6.Prueba no válida.

Sin salida

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	08/02/2024	Pingüino	El juego carga los txt correctamente.

Entradas:

7.Pulsar en el botón de cargar txt.

8.Meter el txt.

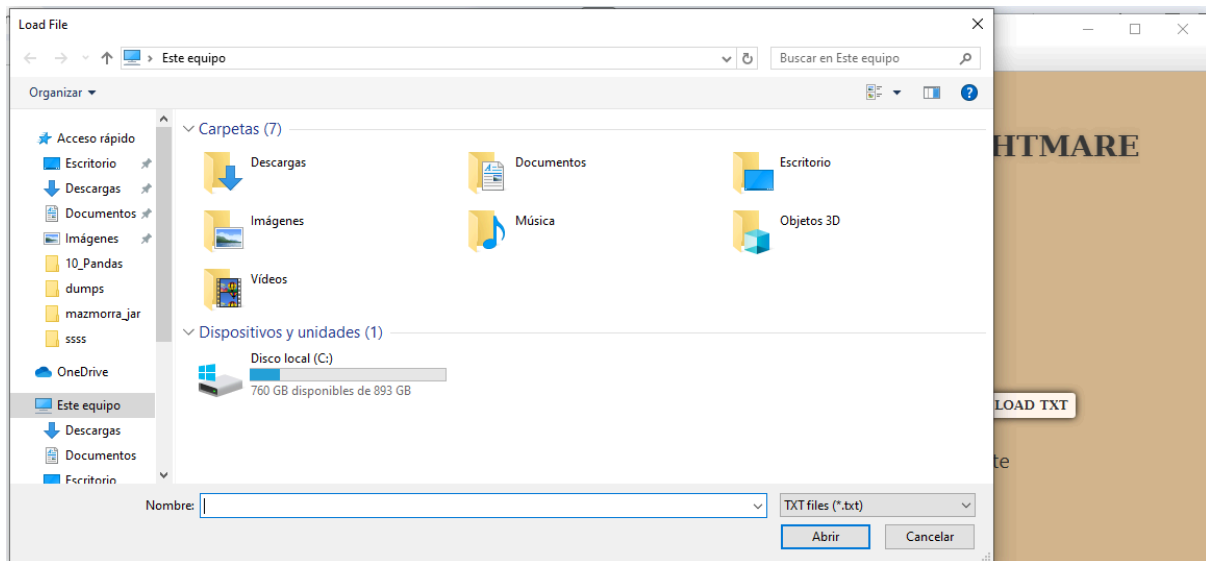
9.Cargar txt.

Salidas:

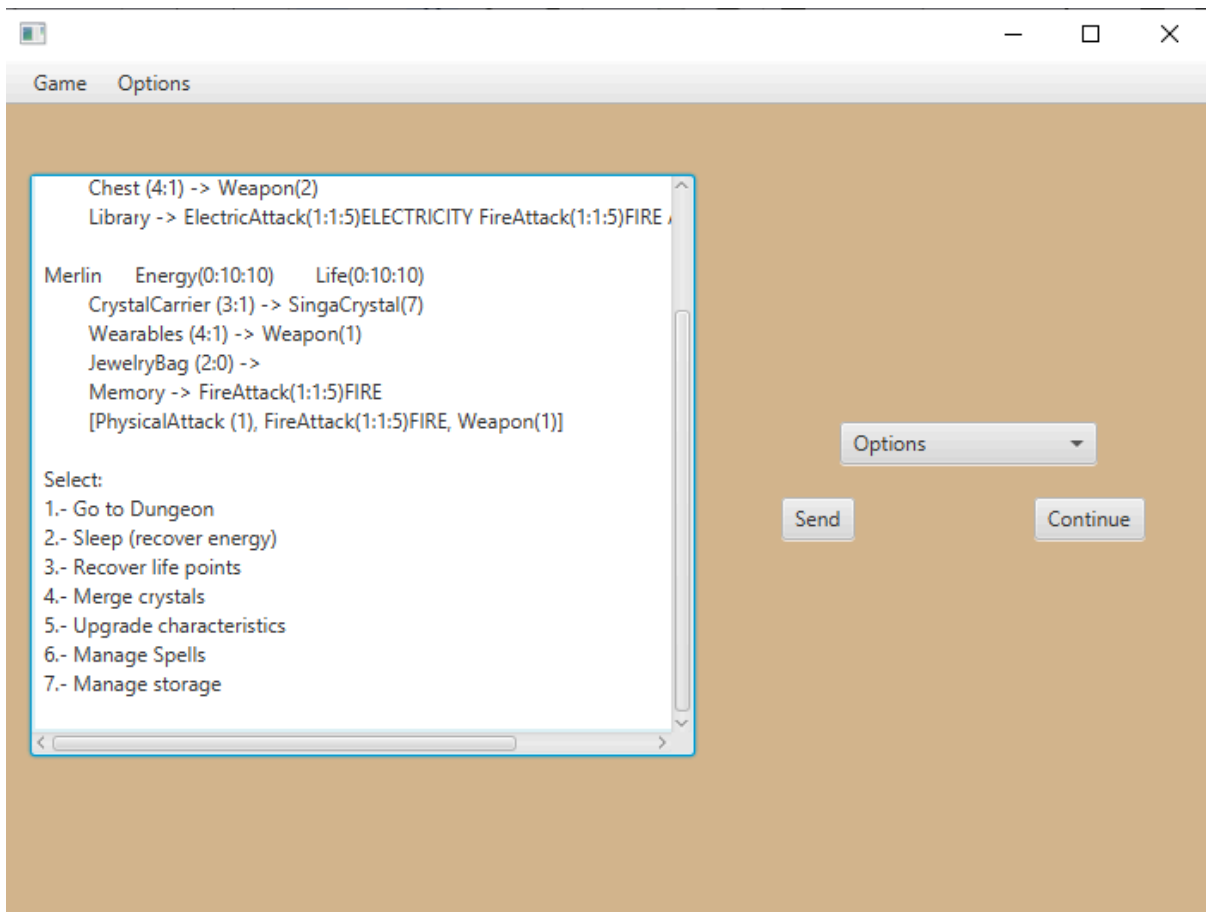
7.Prueba válida.



8.Prueba válida.



9.Prueba 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	08/02/2024	Pingüino	Se muestran los datos del personaje.

Entradas:

10.Mostrar datos de personaje.

Salidas:

10.Prueba válida.

The screenshot displays a game interface with a light brown background. On the left, a white rectangular window contains text representing character data and a menu. The text is as follows:

```
-----  
-HOME-  
-----  
HOME (1)  
  SingaStone(0:10:50)  
  Chest (4:1) -> Weapon(2)  
  Library -> ElectricAttack(1:1:5)ELECTRICITY FireAttack(1:1:5)FIRE ,  
  
Merlin  Energy(0:10:10)  Life(0:10:10)  
  CrystalCarrier (3:1) -> SingaCrystal(7)  
  Wearables (4:1) -> Weapon(1)  
  JewelryBag (2:0) ->  
  Memory -> FireAttack(1:1:5)FIRE  
  [PhysicalAttack (1), FireAttack(1:1:5)FIRE, Weapon(1)]  
  
Select:  
1.- Go to Dungeon  
2.- Sleep (recover energy)  
3.- Recover life points
```

Below the menu, there are three buttons: a dropdown menu showing '1', a 'Send' button, and a 'Continue' button.

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	08/02/2024	Pingüino	No se puede pelear con enemigos.

Entradas:

- 12.Ir a la mazmorra.
- 13.Inicar batalla.
- 14.Seleccionar opciones de combate.

Salidas:

- 12.Prueba no válida.
[Sin salida](#)
- 13.Prueba no válida.
[Sin salida](#)
- 14.Prueba no válida.
[Sin salida](#)

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	08/02/2024	Pingüino	No hay opción de generar informes.

Entradas:

19. Seleccionar en el menú la opción de generar informe.

20. Generar informe.

Salidas:

19. Prueba no válida.

Sin salida

20. Prueba no válida.

Sin salida

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	08/02/2024	Pingüino	Se puede salir sin guardar correctamente.

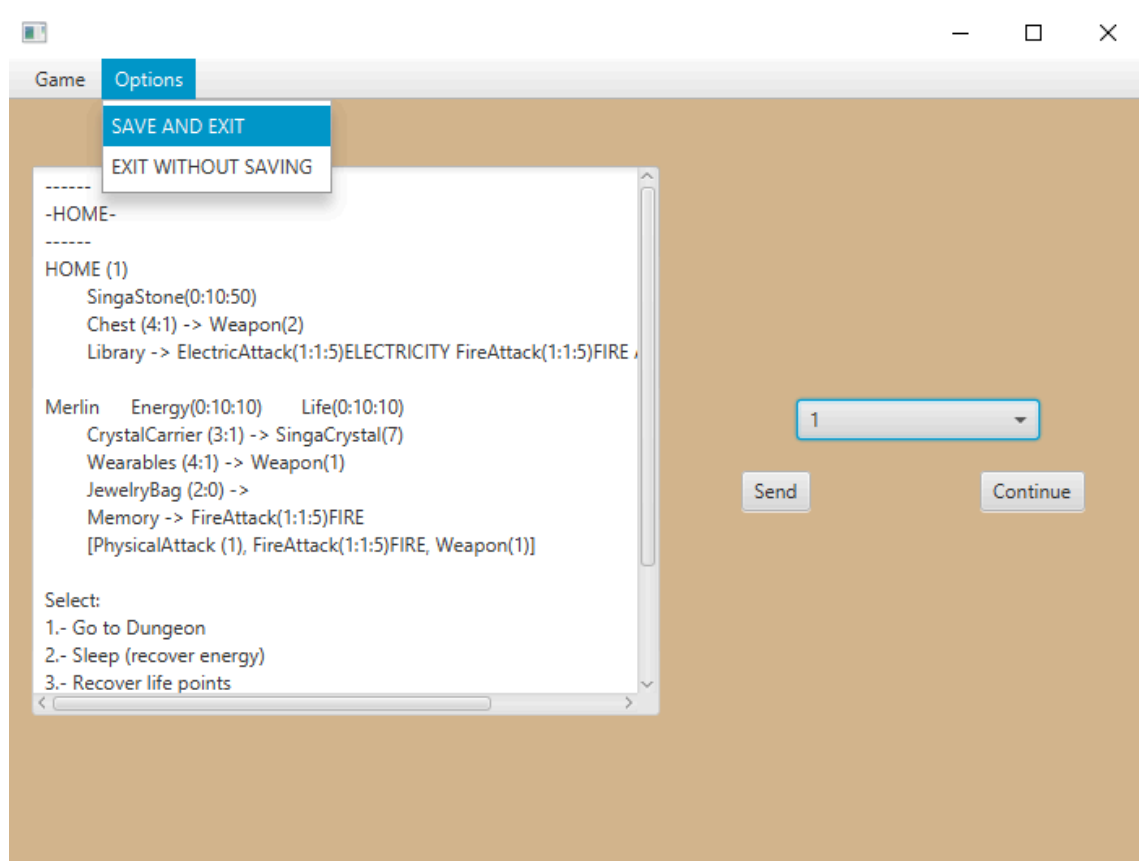
Entradas:

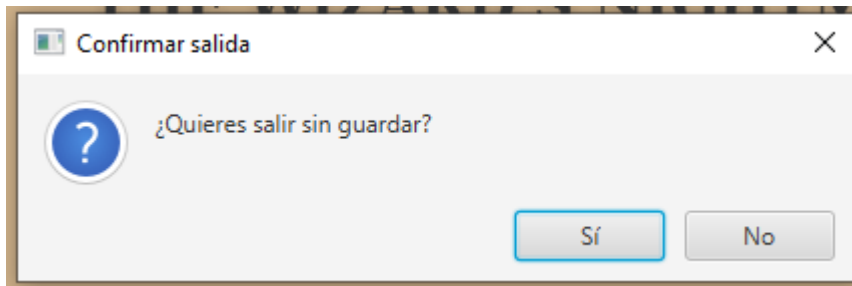
21.Pulsar el botón de salir de juego

22.Salir del juego.

Salidas:

21.Prueba válida





22.Prueba válida.

[Sin salida](#)

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	08/02/2024	Pingüino	Se puede guardar la partida correctamente.

Entradas:

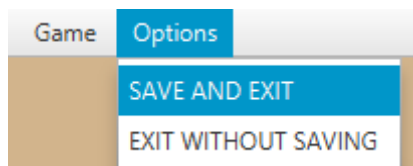
23.Pulsar la opción de guardar partida.

24.Pulsar la opción de xml.

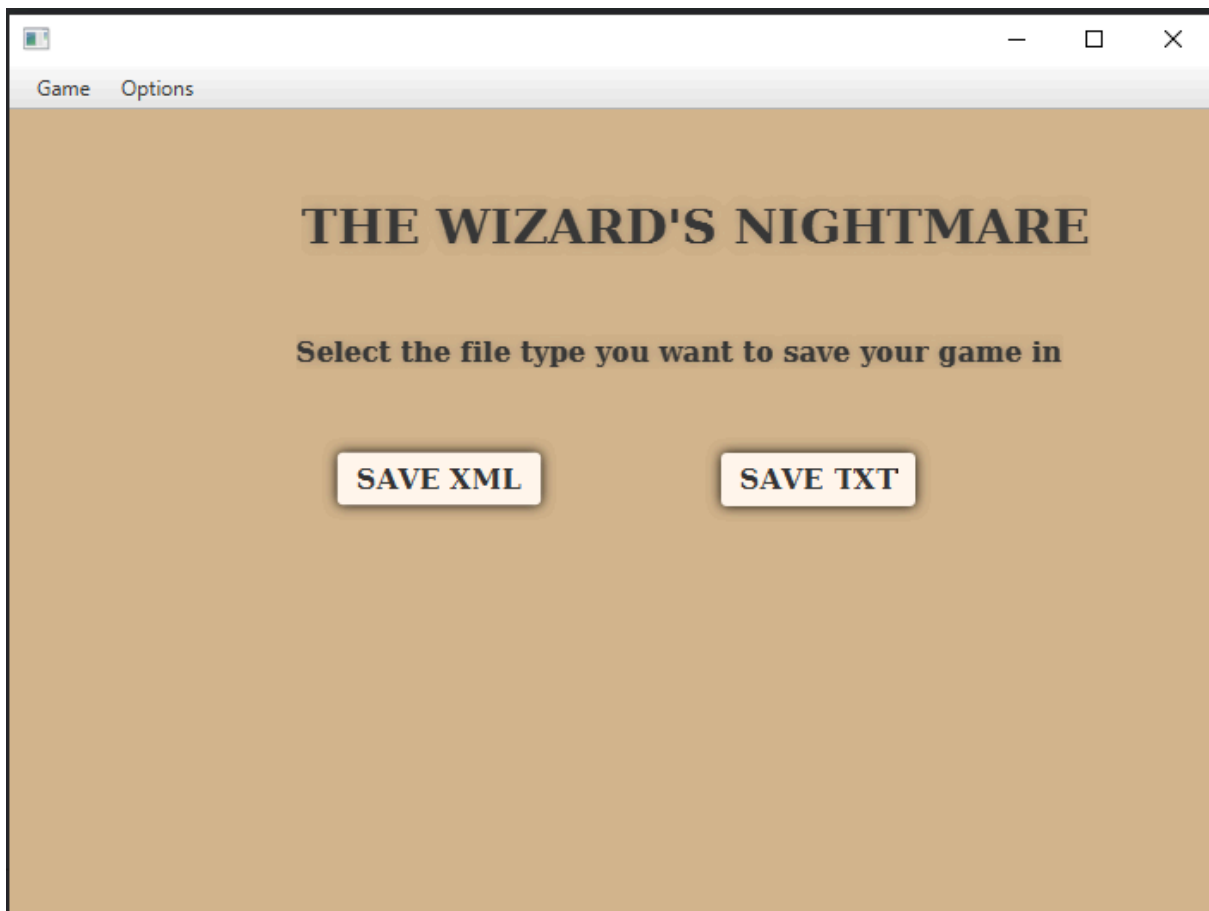
25.Guardar partida en xml.

Salidas:

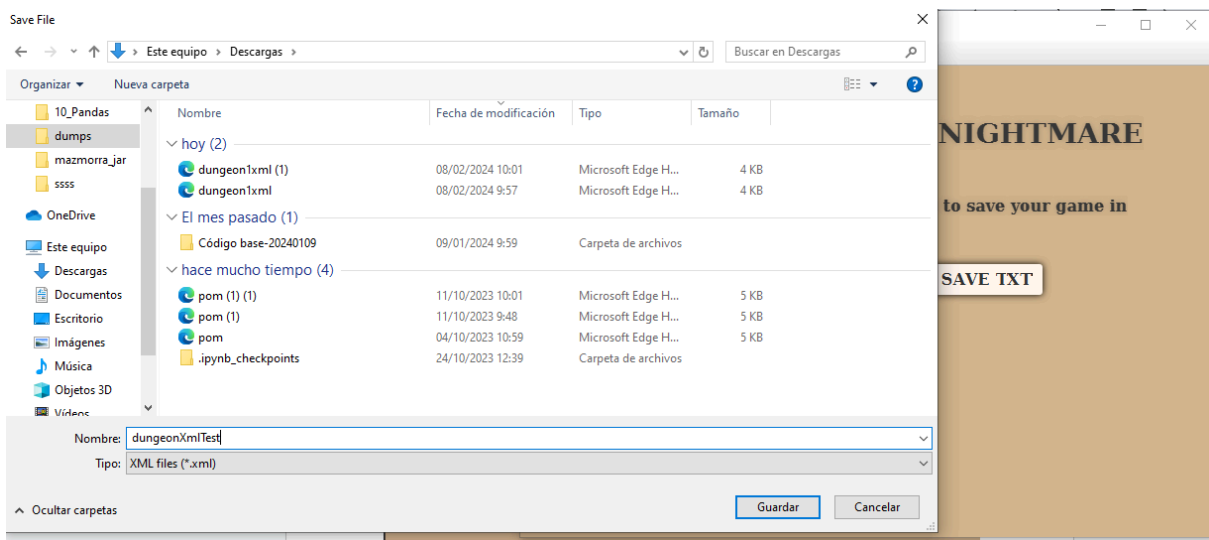
23.Prueba válida.



24.Prueba válida.



25.Prueba válida



 dungeonXmlTest	08/02/2024 10:40	Microsoft Edge H...	2 KB
--	------------------	---------------------	------

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	Se puede guardar correctamente.

Entradas:

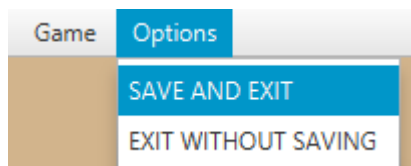
26.Pulsar la opción de guardar partida.

27.Pulsar la opción de txt.

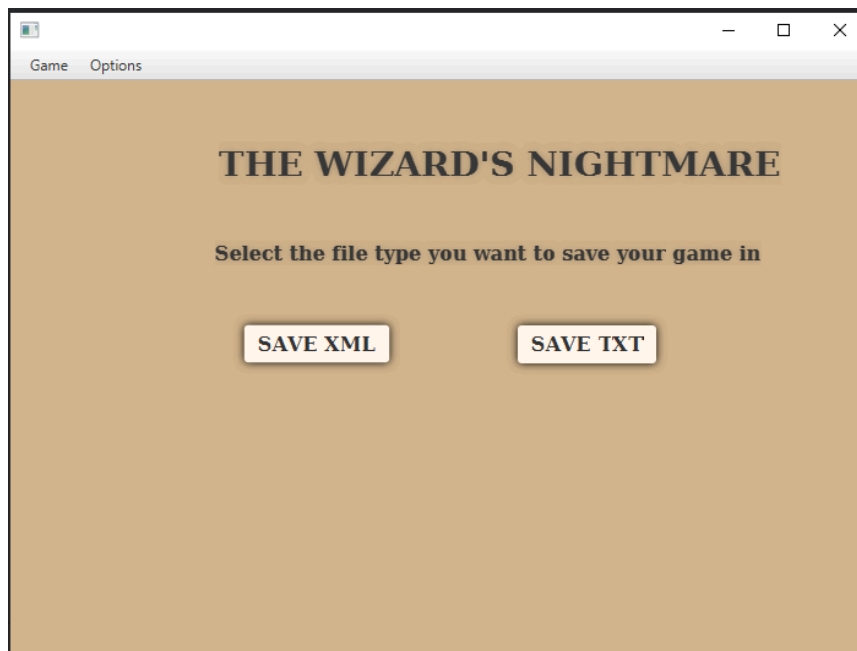
28.Guardar partida en txt.

Salidas:

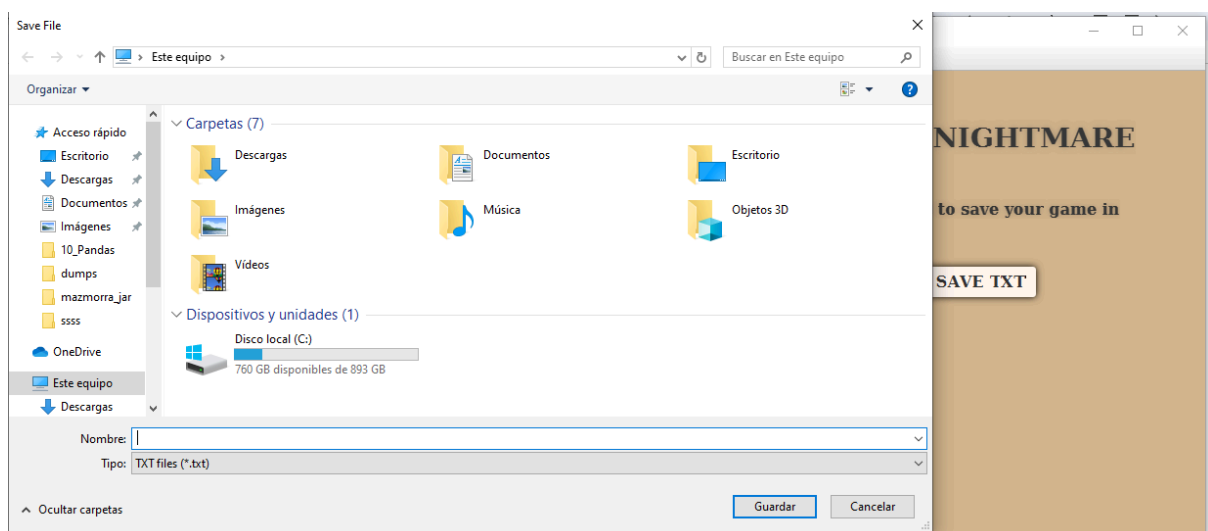
26.Prueba válida.



27.Prueba válida.



28.Prueba válida.



2. Pruebas de caja negra

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	El menú se muestra correctamente.

Procedimiento:

Ejecutar juego.

Criterios de Entrada:

Conectar el fxml con el controller para que aparezcan los datos por pantalla.

Criterios de Salida:

Se espera que aparezca el menú principal del juego.

Conclusiones:

El menú principal del juego se muestra correctamente.

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	El menú se muestra correctamente.

Procedimiento:

Cargar el xml o txt del juego y empezar a jugar.

Criterios de Entrada:

- Recibir el xml o txt del juego para cargarlo.
- Conectar el fxm con el controller para que aparezcan los datos por pantalla.

Criterios de Salida:

Se espera que se muestre el menú del juego en pantalla con sus respectivos.

Conclusiones:

El menú del juego se muestra correctamente.

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	Los datos son mostrados correctamente.

Procedimiento:

Empezar el juego.

Criterios de Entrada:

- Entrar en el menú del juego.
- Conectar el fxml con el controller para que aparezcan los datos por pantalla.

Criterios de Salida:

Se espera que se muestran los datos del jugador correctamente.

Conclusiones:

Los datos son mostrados correctamente.

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 se puede enfrentarse con enemigos.

Procedimiento:

Entrar en la mazmorra y encontrarse con un enemigo.

Criterios de Entrada:

- Seleccionar la opción de entrar en una mazmorra.
- Encontrarse enemigo.
- Seleccionar la opción de enfrentarse a enemigo

Criterios de Salida:

Se espera que se muestre el combate con el enemigo.

Conclusiones:

El juego falla al intentar entrar en la mazmorra por lo que no es posible enfrentarse a enemigos.

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 juego se guarda con éxito.

Procedimiento:

Seleccionar la opción de guardar partida.

Criterios de Entrada:

- Pulsar en la opción de guardar partida.
- Escoger si guardar en txt o en xml.

Criterios de Salida:

Se espera poder guardar en un archivo txt o xml.

Conclusiones:

El juego se puede guardar en xml y en txt correctamente.

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	Se puede salir del juego sin guardar.

Procedimiento:

Seleccionar la opción de salir sin guardar.

Criterios de Entrada:

Seleccionar la opción de salir sin guardar.

Criterios de Salida:

Poder salir del juego directamente sin necesidad de guardar la partida.

Conclusiones:

Salir sin guardar funciona 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	Autor	No se puede generar informes.

Procedimiento:

Seleccionar la opción de generar informes .

Criterios de Entrada:

Seleccionar la opción de generar informes ..

Criterios de Salida:

Poder tener los datos de la partida en un informe.

Conclusiones:

El juego no tiene implementada la opción de generar informes.

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	Autor	Cargar xml no funciona correctamente

Procedimiento:

Seleccionar la opción de cargar juego y después la de xml.

Criterios de Entrada:

Seleccionar la opción de cargar juego y después la de xml.

Criterios de Salida:

Se espera poder cargar el juego desde el xml correctamente.

Conclusiones:

La opción de cargar xml está implementada pero no funciona correctamente.

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	Cargar txt funciona correctamente

Procedimiento:

Seleccionar la opción de cargar juego y después la de txt.

.

Criterios de Entrada:

Seleccionar la opción de cargar juego y después la de txt.

Criterios de Salida:

Se espera poder cargar el juego desde el txt correctamente.

Conclusiones:

La opción de cargar txt está implementada y funciona correctamente.

.

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	El juego se guarda en xml correctamente.

Procedimiento:

Seleccionar la opción de guardar xml.

Criterios de Entrada:

Seleccionar la opción de guardar xml.

Criterios de Salida:

Se espera poder guardar el juego en un xml.

Conclusiones:

El juego se guarda correctamente en un 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	Pingüino	El juego se guarda en txt correctamente.

Procedimiento:

Seleccionar la opción de guardar txt.

Criterios de Entrada:

Seleccionar la opción de guardar txt.

Criterios de Salida:

Se espera poder guardar el juego en un txt.

Conclusiones:

El juego se guarda correctamente en un txt.

1. 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	5
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	3
6. Pensé que había demasiada inconsistencia en este sistema	2
7. Me imagino que la mayoría de la gente aprendería a utilizar este sistema muy rápidamente	4
8. Encontré el sistema muy complicado de usar	1
9. Me sentí muy seguro usando el sistema	5
10. Necesitaba aprender muchas cosas antes de empezar con este sistema	1

Resultado:

70

Conclusiones:

La aplicación está bastante bien y tiene pocos fallos.