

# Plano de Prototipagem e Testes

## 1. Dúvida de Prototipagem –

- O jogador não arrisca-se saltar fora do ecrã, ver que existe um preview e esse preview sair fora do ecrã?
- Se o jogador for demasiado rápido, será que ele ficará demasiado frustrado?
- Quando o jogador salta, salta de forma segura, não arriscando saltando na plataforma de cima, não percebendo que por baixo não tem colisão?
- O jogador percebe que se pode mexer quando salta?

## 2. Momentos Críticos –

- Quando um jogador descobrir novas mecânicas dentro do jogo, conseguirá aperceber-se como utilizar?
- O jogador apercebe-se da falta de colisão da plataforma se saltar por baixo dela?
- Saber se o jogador consegue reagir e enquanto está no meio dum salto, apercebendo-se dum perigo iminente.

## 3. Economia de Esforço –

- O protótipo serve só para experimentar as mecânicas e como o jogador reage a elas.
- Enquanto protótipo, só se utiliza quadrados como placeholders para assets, assim minimamente percebe-se o que são plataformas e o que é o jogador.
- Este protótipo utiliza só mecânicas importantes para o resto do jogo fora aquelas que poderão ser adquiridas. Como por exemplo o facto do jogador só se conseguir mover horizontalmente ao saltar, apesar de ser lento o movimento, pode-se modificar para melhorar o movimento.

#### 4. Fator-chave e Esqueleto –

- O salto seria o mais importante dentro desta prototipagem e o mais inovador, deste salto existe a possibilidade de adicionar muitas mais coisas, como por exemplo o preview.
- E a câmara que segue o jogador por níveis de altitude.

#### 5. Sinais do Teste –

- Como o teste seria curto, mais ou menos um minuto, pois o único objetivo é que o jogador salte para cima e anota mentalmente como interage com as plataformas e quanto pode saltar e mover-se, seria até a plataforma grande no fim.
- A forma como se reinicia seria muito simples, fazer o jogador cair dentro dos buracos entre as plataformas, mas não deve ser muito necessário sem ser a primeira plataforma, discutivelmente a mais importante porque logo que o jogador salta, ele vê que pode saltar por baixo das plataformas.

#### 6. Perguntas Pré-teste –

- O jogador já tinha jogado Jump Knight ou Sonic
  - O jogador conhece estes jogos?
- Que idade tem o jogador?  
Qual é o sexo do jogador?
- Qual é a experiencia do jogador com jogos de plataformas.

## 7. Hipótese de Teste –

- No cenário que o jogador tenha um tempo bom, é capaz de orientar a personagem com facilidade, fazendo pequenos movimentos e saltos para ter uma posição melhor e que saiba até que ponto precisa de estar para conseguir chegar à nova plataforma.
- No cenário em que o jogador não tenha um tempo bom, possivelmente tem dificuldade a controlar a personagem, tem dificuldade com a velocidade e controlo, ficou aborrecido.

## 8. Critérios de Performance –

- Controlo da personagem
  - Pode-se mover dentro dos saltos
    - Quanto tempo demora a aperceber-se
- Quantas vezes salta para chegar às plataformas
- Quanto tempo demora por plataforma
- Se apercebeu-se da falta de colisão debaixo das plataformas
  - E quanto tempo
- Quanto tempo demora a acabar o protótipo
- Quantas vezes o jogador caiu nos buracos

## 9. Perguntas Pós-teste –

- O jogador notou que poderia ir por baixo de plataformas?
- Teve dificuldades a conseguir ir de plataforma para plataforma?
- O salto sentia-se fácil de controlar?
- O jogador sentiu-se imerso dentro do jogo?