

Testeo de programa - MALAGA

Errores:

Mala elección de colores:

Descripción: Los colores utilizados para el fondo o para los elementos que lo componen podrían entorpecer la jugabilidad del usuario ya que lo podría hacer confundir no diferenciar bien el fondo con los enemigos.

- **Gravedad:** Media
- **Prioridad:** Media

Causa: Mala elección de colores.

Solución Propuesta:

- Una solución sería cambiar la elección de los colores para que así se tenga una mejor experiencia visual y no entorpezca la jugabilidad del usuario.

Eliminación de dos enemigos a la vez:

Descripción: Puede suceder que al disparar un proyectil justo en el medio de 2 enemigos, los 2 enemigos sean eliminados.

- **Gravedad:** Baja
- **Prioridad:** Media

Causa: El proyectil no está programado/diseñado para que cuando colisione en el medio de dos enemigos solo elimine a uno de ellos.

Solución Propuesta:

- Modificar el proyectil del jugador para que cuando colisione con un enemigo solo elimine a uno solo, imposibilitando que se puedan eliminar dos de un solo proyectil.
- Modificar los posicionamientos de los enemigos haciendo que no estén tan juntos.

Mejoras:

Puntuación:

Descripción: El implementar una puntuación al juego le daría más diversión y competitividad al jugador ya que competiría con gente para ver quién consigue la mayor puntuación. La forma de conseguir puntuación sería eliminando enemigos, pero mientras transcurra el tiempo la puntuación del jugador bajará poco a poco si no elimina enemigos.

- **Prioridad:** Alta

Apodar jugador y quedar registrado:

Descripción: El implementar que se pueda poner un tag al jugador haría más práctico a la hora de ver cuál tag es el que consiguió mayor puntuación y que quede registrado cada tag que participó del juego.

- **Prioridad:** Alta

Menú de bienvenida:

Descripción: Agregar un menú de bienvenida hará que el juego no empiece apenas se ejecute, así el jugador está 100% listo para comenzar la batalla contra los enemigos.

- **Prioridad:** Alta

Menú de pausa:

Descripción: Agregar un menú de pausa hará que el jugador pueda pausar el juego cuando lo necesite y sea necesario. El juego se reanudará cuando el usuario le dé a comenzar y el progreso quedará hasta el momento que el jugador haya puesto la pausa.

- **Prioridad:** Media