

JogoRubynho

Evaluación de Verificación

Versión 1.0

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
05/10/2014	1.0		Pablo Coore

Contenido

1. OBJETIVOS DE LA VERIFICACIÓN	3
2. EVALUACIÓN DE VERIFICACIÓN UNITARIA	3
3. EVALUACIÓN DE LA INTEGRACIÓN	3
4. EVALUACIÓN DE VERIFICACIÓN DE INTEGRACIÓN.....	3
5. EVALUACIÓN DE VERIFICACIÓN DE DOCUMENTOS.....	3
6. EVALUACIÓN DE VERIFICACIÓN DE SISTEMA.....	3

1. Objetivos de la Verificación

Los principales objetivos de la verificación unitaria son:

- Testear que los componentes especificados hagan lo que se tiene pensado
- Llegar a un cubrimiento del %90 del código
- No codificar algo que no se utilice

2. Evaluación de Verificación Unitaria

Los test unitarios realizados cubren un %90 de código en los controladores y no se han encontrado errores graves de codificación. Sin embargo faltan clases sin testear, en particular las clases que se encuentran en models, su testeo se realizara en el siguiente sprint.

3. Evaluación de la Integración

Los modulos de la aplicación se han integrado correctamente, no se han encontrado errores graves.

4. Evaluación de Verificación de Integración

No se encontraron errores graves en la integración del sistema.

5. Evaluación de Verificación de Documentos

Los documentos realizados no presentaron errores

6. Evaluación de Verificación de Sistema

Historias aprobadas:

- H1: Diseño de arquitectura
- H2: Diseño / Modificación GUI
- H3: Se define una Estrategia por defecto

Comentarios: Se tiene que desplegar un listado de las estrategias que tengo, con un nombre, descripción (ej.: "estrategia de ataque", "super defensiva", "táctica murciélago", "para cuando voy perdiendo y mando todo el equipo arriba", etc.) y una vista rápida del código. En el propio listado poder seleccionar la predeterminada con un icono (o texto en una columna, un botón, lo que sea, pero quiere hacerlo en pocos pasos.

- H4: Se elige un cuadro precargado en el sistema para realizar un entrenamiento

Comentarios: Tiene que tener un botón gigante "entrenar" (o "jugar") y que cuando seleccione jugar vaya al simulador directo (con pocos clicks)

- H6: Permite ver el resultado del partido simulado
- H8: Simulación básica, solamente se ingresan las formaciones de los equipos
- H9: Se define una estrategia por defecto de un equipo

Comentarios: No se tiene que cargar desde un archivo sino que mostrarla solo en pantalla.

- H10: Se crea una estrategia nueva y se la guarda como estrategia precargada

Historias no aprobadas

- H5: Permite ver transcurso de un partido en vivo
Comentario: La pelota no respeta la física del movimiento: No rebota cuando toca un jugador y además frena de golpe y se mueve con velocidad constante.
- H7: Se agrega a la simulación la opción de que el usuario cambié de formación en el transcurso del partido (Eventos: Cambio de resultado del partido, Cambio de tiempo)
Comentario: se tiene que poder definir un cambio de estrategia cada cierto tiempo y en momentos fijos. No se tiene que tener un método central con parámetros y lógica anidada

6.1.2. Acciones a tomar

Las acciones a tomar son:

- Para las historias aprobadas con comentarios se deben de corregir en el siguiente sprint.
- Las historias no aprobadas también se deberán corregir en el siguiente sprint
- Para las clases en los modelos que no se realizaron testeos unitarios, se deberán hacer en el siguiente sprint