





















		Desplazamiento de un personaje del tipo Rabona con velocidad: 8	<b>ACEPTADO</b>
<b>Historia 4:</b>	Los personajes del tipo melee se aproximaran a su oponente para atacar	Personaje héroe del tipo indio rejón se acerca automáticamente a atacar un personaje del bando contrario al estar a una distancia menor de su rango de visión	<b>ACEPTADO</b>
<b>Historia 5</b>	Todo personaje podrá detenerse mediante el comando detener	Personaje se está desplazando, se presiona el botón detener y este deja de desplazarse	<b>ACEPTADO</b>
<b>Historia 6</b>	Todo personaje podrá patrullar entre dos puntos del mapa mediante el comando patrullar	Personaje Heroe, patrulla entre dos puntos seleccionados.	<b>ACEPTADO</b>
<b>Historia 7</b>	Todo personaje podrá detectar la presencia de otro personaje del bando contrario, si este se encuentra dentro de su rango de visión y deberá reaccionar automáticamente	Personaje de tipo melee detectó correctamente la cercanía de un personaje rival y lo atacó	<b>ACEPTADO</b>
		Personaje de tipo rango detectó correctamente la cercanía de un personaje rival y lo atacó	<b>ACEPTADO</b>
<b>Historia 8:</b>	Los personajes podrán atacar a sus enemigos que estén dentro de su rango de ataque	Personaje de tipo rango atacó correctamente al personaje rival que se encuentra cerca de él.	<b>ACEPTADO</b>
		Personaje de tipo rango no atacó al personaje rival que se encuentra fuera de su rango.	<b>ACEPTADO</b>
<b>Historia 9</b>	Todo personaje, excepto del tipo rabona y brujo podrán atacar a los personajes del bando contrario	Personaje del tipo indio honda atacó correctamente a un personaje rival	<b>ACEPTADO</b>
		Personaje del tipo indio rejón atacó correctamente a un personaje rival	<b>ACEPTADO</b>
		Personaje del tipo héroe atacó correctamente a un personaje rival	<b>ACEPTADO</b>
		Personaje del tipo fusilero atacó	<b>ACEPTADO</b>

		correctamente a un personaje rival	
		Personaje del tipo caballería atacó correctamente a un personaje rival	<b>ACEPTADO</b>
<b>Historia 10</b>	Los personajes del tipo rango atacarán a distancia	Personaje del tipo rango atacó a personaje rival con éxito	<b>ACEPTADO</b>
<b>Historia 11</b>	Los personajes del tipo Rabona, podrán realizar la acción de curar a los personajes aliados.	Personaje Rabona, realizó la acción de curar a un personaje aliado con éxito	<b>ACEPTADO</b>
<b>Historia 12</b>	Los personajes del tipo Brujo, podrán realizar la acción de invocar a los apus	Personaje Brujo, realizó la acción de invocar a los apus con éxito	<b>ACEPTADO</b>
<b>Historia 13</b>	El usuario o jugador podrá seleccionar uno o varios personajes al mismo tiempo.	Se seleccionó a un personaje con éxito	<b>ACEPTADO</b>
		Se seleccionó varios personaje con éxito	<b>ACEPTADO</b>
<b>Historia 14</b>	Será posible configurar todos los atributos de los personajes y los bandos mediante archivos de configuración de personajes.	Se crearon los bandos a partir de los archivos de configuración de bandos, con éxito	<b>ACEPTADO</b>
<b>Historia 15</b>	Será posible que se carguen los datos de los archivos de configuración de mapas en las estructuras del módulo de búsqueda de caminos	Se cargaron los datos del mapa 1 con éxito	<b>ACEPTADO</b>
		Se cargaron los datos del mapa 2 con éxito	<b>ACEPTADO</b>
		Se cargaron los datos del mapa 3 con éxito	<b>ACEPTADO</b>
		Se cargaron los datos del mapa 4 con éxito	<b>ACEPTADO</b>

## ANEXO 7: Prototipos de la pruebas unitarias

A continuación se presentan algunos de los prototipos que permitieron verificar el funcionamiento de cada una de las pruebas unitarias de sus respectivas historias de usuario.

### Atributos de los personajes



### Personaje de melee atacando



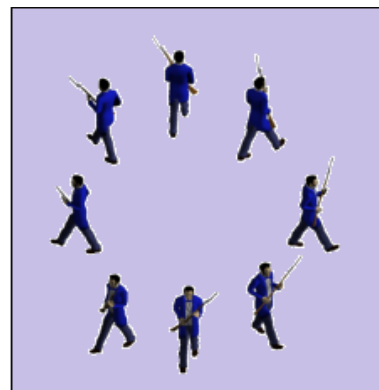
### Personaje de rango atacando



### Selección de personajes con un cuadro de selección



### Movimiento en 8 direcciones

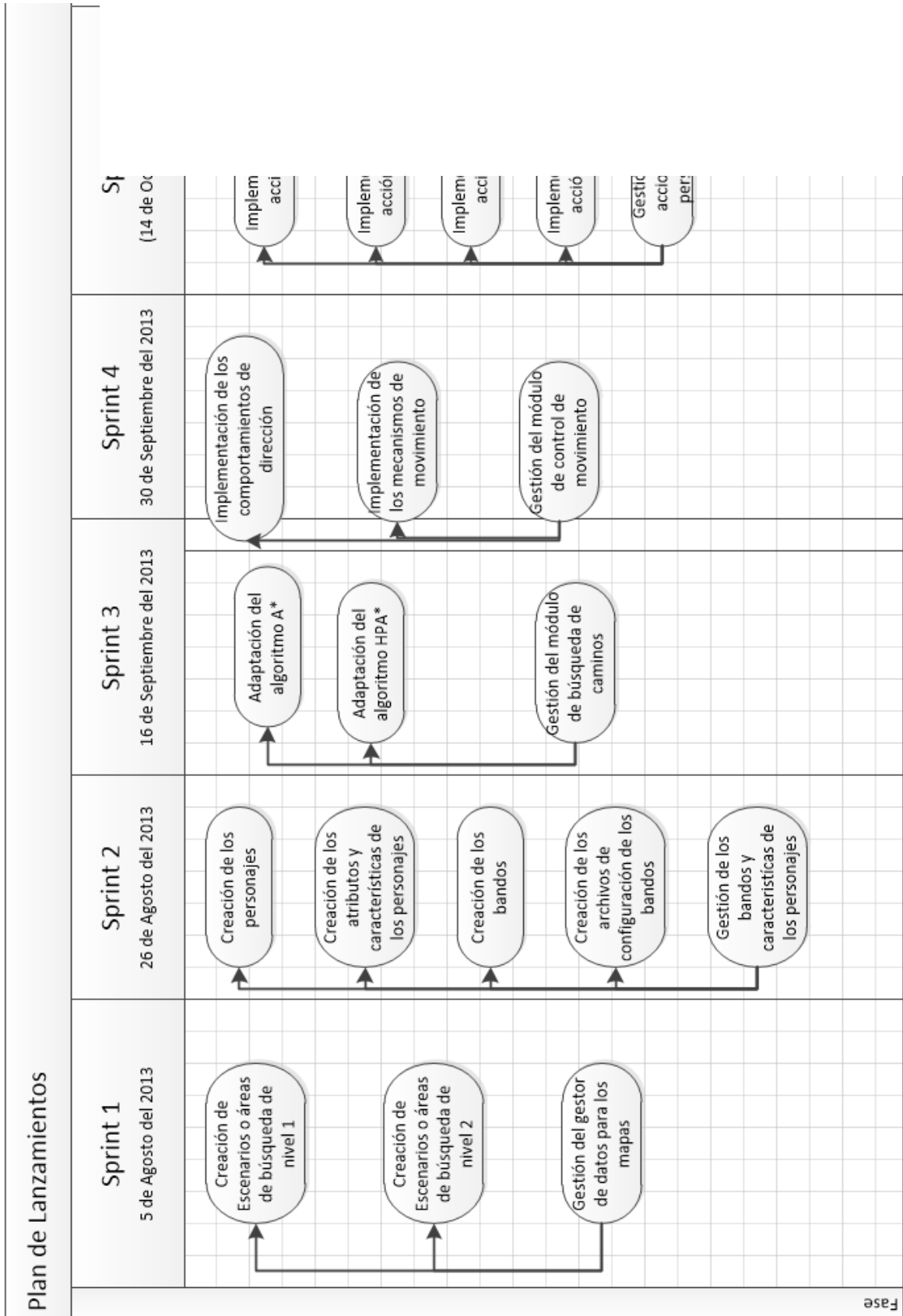




## ANEXO 9: Estructura XML de los archivos de configuración de Bandos

```
- <list>
  - <Objetos.Personajes.Heroe>
    <strKeyImg>JA1SER</strKeyImg>
    <frameRespirandoAct>1</frameRespirandoAct>
    <frameRespirandoMax>8</frameRespirandoMax>
    <frameCaminandoAct>1</frameCaminandoAct>
    <frameCaminandoMax>6</frameCaminandoMax>
    <frameAtacandoAct>1</frameAtacandoAct>
    <frameAtacandoMax>47</frameAtacandoMax>
    <frameMuriendoAct>1</frameMuriendoAct>
    <frameMuriendoMax>6</frameMuriendoMax>
    <frameCurandoAct>0</frameCurandoAct>
    <frameCurandoMax>0</frameCurandoMax>
    <frameInvocandoAct>0</frameInvocandoAct>
    <frameInvocandoMax>0</frameInvocandoMax>
    <frameChacchandoAct>0</frameChacchandoAct>
    <frameChacchandoMax>0</frameChacchandoMax>
    <cadBando>U</cadBando>
  - <batallon>
    <strBatallon/>
    <floRadio>0.0</floRadio>
    <strLider/>
    <posLogicaXGuardia>0</posLogicaXGuardia>
    <posLogicaYGuardia>0</posLogicaYGuardia>
    <direccionGuardia>0</direccionGuardia>
    <posLogicaXCentro>0</posLogicaXCentro>
    <posLogicaYCentro>0</posLogicaYCentro>
  </batallon>
  <nombre>JOSÉ ANGULO</nombre>
  <cadenaFoto>JANGULO</cadenaFoto>
  <cadenaSimbolo>-</cadenaSimbolo>
  <cadenaVestidura>JA</cadenaVestidura>
  <x>123</x>
  <y>569</y>
  <posLogicaX>22</posLogicaX>
  <posLogicaY>61</posLogicaY>
  <velocidad>10</velocidad>
  <velX>0</velX>
  <velY>0</velY>
  <destX>123</destX>
  <destY>569</destY>
  <destLogX>22</destLogX>
  <destLogY>61</destLogY>
  - <mejorCamino>
    <list/>
```

## ANEXO 10: Plan de Lanzamientos



Fase