



Projeto
EASIER
hEalth And wellneSs gaming platfoRm



FOLHA DE BUG



Projeto **EASIER**

hEalth And wellneSs gamIng platfoRm

ANEXO I

EASIER - Jogo Digital

Erros e bugs identificados ao longo do processo de testagem

Erros e bugs identificados ao longo do processo de testagem

No Quadro resumo dos entregáveis (deliverables) estava identificado com o nº do Entregável E3.6 o entregável designado como Folha de bug, documento incluído na Atividade A3, e cuja data de entrega foi ajustada em função da sua inclusão na atividade T5.1.

É esse documento que aqui se apresenta, e que constitui o relatório de bugs da componente do jogo digital do EASIER, onde são apresentados os erros e bugs identificados ao longo do processo de testagem da componente do Jogo Digital, na versão correspondente à Gold Master do jogo-tipo, finalizada anteriormente e disponibilizada para esta fase.

Este documento, essencial no processo de desenvolvimento final do jogo, resume o trabalho realizado pela equipa da MOV180 de testar o jogo, procurando encontrar eventuais erros e bugs, de modo a permitir a sua posterior correção e garantir que o jogo-tipo seja executado sem problemas e que as instruções serão claras para os jogadores, relatando todos os erros identificados para a equipa de desenvolvimento da Sistrade.

Ao longo da testagem do jogo digital inserido na aplicação, foram identificados alguns problemas provenientes da exportação para o formato mobile, outros relativos ao funcionamento do jogo em si e ainda outros na interação entre o jogo digital e a aplicação criada.

Os principais problemas resultantes da exportação resumem-se em seguida:

- Nas primeiras versões o jogo funcionava sem som. Não era possível escutar os sons do ambiente, interações, música, etc., devido a uma incompatibilidade de formatos de ficheiros de som. Esse problema foi corrigido.
- Algumas cenas do jogo tinham um filtro aplicado que, por questões de proporção e adaptabilidade ao ecrã de telemóvel aparecia desformatado, conforme a Figura 1. Foi necessário corrigir as dimensões destas imagens para assegurar o seu correto funcionamento.



Figura 1 - Filtro azul ilha Ushua

- Era difícil aceder ao menu de jogo (o comando era dado por um toque com dois dedos, que era pouco intuitivo). Foi então criado um ícone clicável no canto superior esquerdo do ecrã de jogo para aceder ao menu (Figura 2), onde o jogador pode salvar, sair e escolher opções de controle de personagem, venda, compra e gestão de itens, recursos, consulta de pontos, etc.

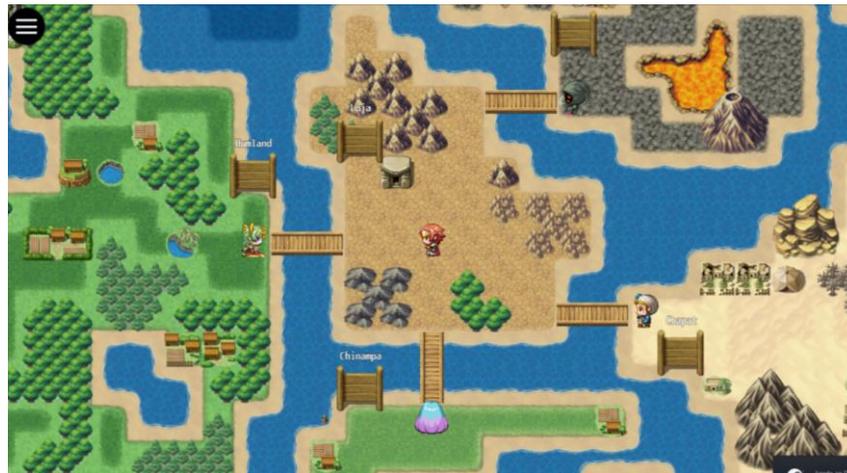


Figura 2 – Inserção de botão de Menu no canto superior esquerdo

- Não existia, na versão mobile, uma forma de apagar o nome que o jogador inseria para o seu personagem, caso quisesse corrigir. Foi adicionado um botão de apagar ao ecrã.

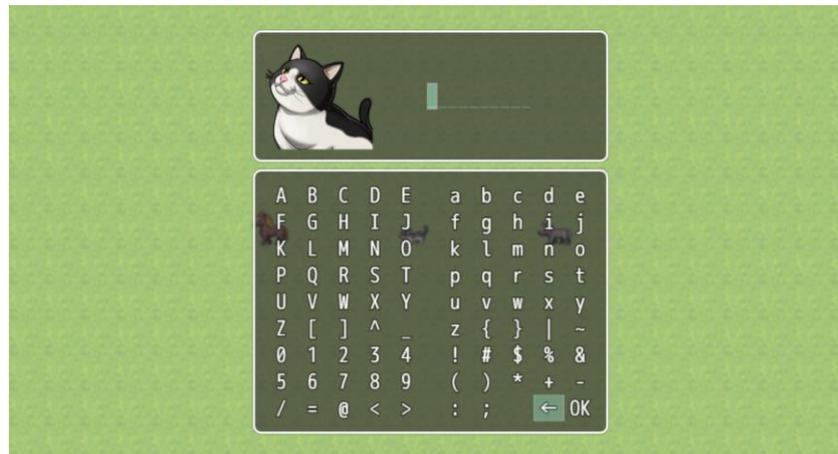


Figura 3 – Inserção do botão de apagar letras na digitação do nome do avatar

- Na primeira versão do jogo, este era iniciado com uma tela de boas-vindas onde o jogador poderia escolher opções como velocidade e corrida, o que lhe daria vantagem no jogo e que se percebeu não conseguiríamos controlar. Optou-se por desativar a tela de boas-vindas, desativando a opção de escolha da corrida, saltando diretamente para o jogo.

Fruto do funcionamento do jogo em si, foram identificados algumas dificuldades que se seguem:

- Após completar um desafio numa determinada aldeia e de um determinado nível, era possível voltar a entrar nessa aldeia, o que poderia causar que o jogador se esquecesse que já tinha completado aquela aldeia naquele nível e “*desperdiçasse*” os pontos a entrar num local sem necessidade. Foi corrigido este problema sendo implementado um mecanismo de testagem interna do jogo. Atualmente, quando o jogador já visitou a aldeia, recebe uma mensagem a informar desse facto, e a perguntar se quer mesmo voltar.
- Em alguns casos era difícil de identificar onde o jogador se deveria deslocar no mapa de jogo, apenas com as orientações escritas dos NPCs. Assim, foram adicionadas luzes indicativas nos locais onde o jogador se deveria deslocar para facilitar o reconhecimento.
- Encontraram-se alguns erros de sobreposição de imagens, objetos ou situações em que o jogador podia passar mas não devia, ou devia passar mas não conseguia. Foram sendo corrigidos erros desse tipo, à medida que foram identificados.
- Outras situações deram-se na interação com portas e personagens. Por vezes não estavam ativas as interações, e não era possível entrar em determinado local ou falar com determinada pessoa. Foram sendo corrigidos esses pequenos erros à medida que se identificaram.
- Encontraram-se alguns erros na aldeia da Água, onde o jogador conduz um barco. Por vezes este barco desaparecia, na transição de cenas. Esse problema foi corrigido.

Surgiram, ainda, outros problemas derivados da interação entre o jogo digital e a aplicação móvel. Em seguida explicam-se algumas das dificuldades até ao momento:

- Um dos principais problemas na interação do jogo digital com a aplicação foi a dificuldade em salvar o progresso do jogador. Ao carregar na opção “*salvar jogo*” o progresso do jogo digital não ficava guardado e voltava sempre ao início. Esse problema foi corrigido e inserido uma função de “*auto-save*”, para que o jogador não tenha de salvar manualmente o progresso e o próprio jogo retome no local onde foi interrompido.
- Nas primeiras versões do jogo, e para efeitos de testagem, foi integrado um processo de recompensa interna, onde o jogador ganhava pontos se completasse uma missão, para que pudesse continuar a jogar sem ter de caminhar e fazer exercício ou interromper o jogo. No entanto, essa não será a versão final do jogo, sendo que foi recentemente retirado o sistema de recompensas internas, para que o jogador seja forçado a realizar exercício para poder continuar.

- Outra dificuldade foi interromper o jogo de forma automática ou forçada (ao completar uma missão ou ao escolher a opção de sair do jogo) e regressar no mesmo local. Esta questão deve ser corrigida e novamente testada, pois em algumas versões da app o jogo continua sem ser interrompido.