

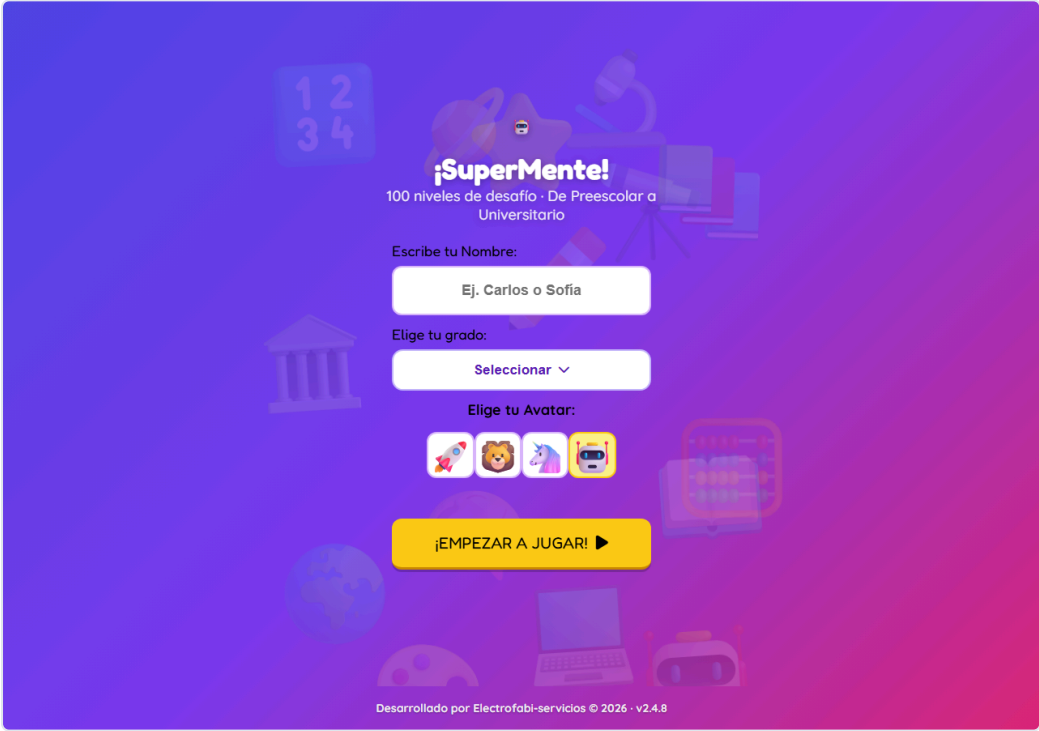
Casos de Prueba — SuperNmente

Plataforma educativa de juego · URL: supernmente.pages.dev · Repo: github.com/Fabian-C741/supernamente-juego PRIVADO

Se ejecutan manualmente los casos: quien ejecuta marca **PASA** / **FALLA** en la columna "Estado" y deja comentarios si corresponde. El repositorio es privado; la prueba se realiza sobre el sitio público. El PIN de guardado de progreso no se expone en este documento.

MÓDULO 01 · CARGA Y ALTA DE JUGADOR

ID	Módulo	Pasos	Resultado esperado	Resultado	Estado
ALT-01	Carga	1) Abrir supernmente.pages.dev .	La plataforma carga sin errores; muestra el selector de jugador (nombre, grado, avatar).		
ALT-02	Alta jugador	1) Escribir el nombre. 2) Elegir grado. 3) Elegir avatar. 4) Clic en "¡Empezar a jugar!".	El jugador inicia la sesión de juego y pasa a la selección de temas.		
ALT-03	Alta jugador	1) Intentar empezar sin escribir nombre.	El sistema valida el nombre y no deja avanzar vacío.		
ALT-04	Grado	1) Probar distintos grados (Preescolar a Universitario).	El contenido/dificultad se ajusta según el grado elegido.		



Evidencia — Pantalla de inicio / juego (captura de muestra del entorno público).

MÓDULO 02 · SELECCIÓN DE TEMAS Y ÁREAS

ID	Módulo	Pasos	Resultado esperado	Resultado	Estado
TMA-01	Temas	1) En "Jugando con", tocar un tema para agregarlo a la lista.	El tema se agrega a la lista "Tus temas".		
TMA-02	Temas	1) Tocar "¡A jugar!" sin haber elegido ningún tema.	Se muestra la advertencia "Elegí al menos un tema para empezar".		
TMA-03	Áreas	1) Elegir una o más áreas favoritas.	Solo salen preguntas de las áreas elegidas; con "General" se juega variado.		

MÓDULO 03 · MECÁNICA DE JUEGO Y NIVELES

ID	Módulo	Pasos	Resultado esperado	Resultado	Estado
----	--------	-------	--------------------	-----------	--------

JUG-01	Juego	1) Responder correctamente una pregunta en un nivel.	La respuesta se registra y se suma la/s estrella/s correspondiente/s.		
JUG-02	Juego	1) Responder incorrectamente.	La plataforma permite reintentar y muestra el consejo para repasar.		
JUG-03	Niveles	1) Intentar avanzar al nivel 2 sin completar las estrellas del nivel 1.	El avance queda bloqueado y se indica cuántas estrellas faltan.		
JUG-04	Niveles	1) Completar un nivel reuniendo todas las estrellas.	Se desbloquea el nivel siguiente y se muestra el conteo de estrellas.		
JUG-05	Contador	1) Jugar y revisar el contador "palabras leídas hoy" y las estrellas.	Los contadores se actualizan tras cada partida.		
JUG-06	Mini-juego	1) Jugar "Gusano Viajero" (atrapar estrellas).	El mini-juego funciona y las estrellas atrapadas se suman.		

MÓDULO 04 · GUARDADO DE PROGRESO

ID	Módulo	Pasos	Resultado esperado	Resultado	Estado
PRG-01	PIN	1) Elegir "guardar progreso" e ingresar el PIN del docente.	El progreso se guarda y al volver a entrar con el mismo nombre + PIN se recupera.		
PRG-02	PIN	1) Ingresar un PIN incorrecto.	Se muestra "PIN incorrecto" y se permite reintentar.		
PRG-03	PIN	1) Elegir "Jugar sin guardar progreso".	Se juega normalmente; el progreso no se persiste al salir.		
PRG-04	Salir	1) Clic en "Salir" / "× Salir sin jugar".	Cierra la sesión de forma limpia sin perder datos del nombre elegido.		

MÓDULO 05 · COMENTARIOS Y FEEDBACK

ID	Módulo	Pasos	Resultado esperado	Resultado	Estado
FDB-01	Feedback	1) Abrir "Ayúdanos a mejorar" y completar "qué te gustó" / "qué te gustaría".	Se envía el comentario y se muestra "¡Gracias por tu opinión!".		
FDB-02	Valoración	1) Al completar el nivel 5, elegir cantidad de estrellas y enviar.	La valoración se envía y el juego puede continuar.		

MÓDULO 06 · RESPONSIVE Y VISUAL

ID	Módulo	Pasos	Resultado esperado	Resultado	Estado
RSP-01	Responsive	1) Probar en mobile (360–430px). 2) Revisar selectores, botones y tablero.	Sin desbordes horizontales; botones tocables y textos legibles.		
RSP-02	Responsive	1) Probar en tablet/escritorio.	El tablero y la barra de progreso se adaptan al ancho.		
DST-01	Destello	1) Verificar que no haya texto ilegible o elementos superpuestos en el tablero.	La interfaz se ve limpia y coherente.		