

LISTA DE CHEQUEO DE MECÁNICAS DE JUEGO

El Desafío del Núcleo de Procesamiento (Sesión 6)

Instrumento de Validación y Depuración de Entornos Inmersivos Gamificados

Instrucciones: Durante la fase de "Testeo Cruzado", utiliza esta lista de chequeo para evaluar el prototipo interactivo de tu colega. Marca con una "X" si cumple o no con la mecánica descrita y anota las observaciones necesarias para que el creador pueda depurar (corregir) su código en CoBlocks antes de la publicación final.

1. NARRATIVA Y CONTEXTO (El Sentido del Juego)	Sí	No	Ajustes
El entorno presenta un objetivo claro desde el inicio (ej. "Encuentra la salida", "Resuelve el algoritmo").			
Existe al menos un personaje (avatar) o letrero que guíe al jugador o le plantee el dilema lógico.			

2. MECÁNICAS DE INTERACCIÓN Y EVENTOS	Sí	No	Ajustes
Hay al menos un evento detonador funcional (clic sobre un objeto, colisión o uso del teclado).			
La cámara y los controles de movimiento del usuario están configurados correctamente para poder explorar la escena.			

3. LÓGICA CONDICIONAL Y BIFURCACIONES	Sí	No	Ajustes
El juego plantea una decisión o pregunta al usuario (ruta bifurcada).			
Existe un bloque condicional ("Si / Entonces / Si no")			

3. LÓGICA CONDICIONAL Y BIFURCACIONES	Sí	No	Ajustes
que diferencia entre la respuesta correcta y la incorrecta.			

4. SISTEMA DE DATOS Y RECOMPENSAS	Sí	No	Ajustes
Se creó e inicializó correctamente una variable (ej. Puntos = 0) al iniciar el entorno.			
La variable cambia correctamente (ej. suma +1) cuando el usuario toma la decisión correcta.			
El puntaje o progreso es visible para el jugador (mediante un panel de texto o diálogo).			

5. RETROALIMENTACIÓN (Feedback Inmediato)	Sí	No	Ajustes
Si el jugador acierta, el entorno reacciona positivamente (animación, sonido de acierto, mensaje de felicitación).			
Si el jugador se equivoca, recibe retroalimentación inmediata indicando el error y dándole oportunidad de reintentar.			

6. CONDICIÓN DE VICTORIA / DERROTA (El Cierre)	Sí	No	Ajustes
El juego tiene un final definido (ej. "Si puntos = 3, entonces mostrar mensaje ¡Ganaste!").			

6. CONDICIÓN DE VICTORIA / DERROTA (El Cierre)	Sí	No	Ajustes
Al cumplir la condición final, el código detiene las acciones o cambia a una escena de cierre/victoria.			

Veredicto del Testeo Cruzado:

[] **APROBADO:** El prototipo cumple con las mecánicas básicas y está listo para la transferencia didáctica.

[] **REQUIERE DEPURACIÓN:** Se encontraron "bugs" o errores lógicos. Regresar a la fase de programación (CoBlocks).

Firma del Arquitecto Evaluador: _____