Diagrama de Casos de Uso

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Especificación del CU “Acceder Modo Minijuego”

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | | Acceder Modo Minijuego | | |
| **Actor** | | Jugador | | |
| **Descripción** | | Este CU permite al Jugador acceder al modo de juego Minijuego. | | |
| **Precondición** | | --- | | |
| **Req. Funcionales** | | - El sistema debe permitir acceder al modo minijuego.  - El sistema debe permitir verificar que el perfil del jugador cumpla los requisitos.  - El sistema debe verificar la cantidad de monedas del jugador. | | |
| **Req. No Funcionales** | | --- | | |
| **Flujo Normal/Principal** | | | | **Flujo Alternativo / Excepciones** |
| 1 | Se ejecuta exitosamente el CU “Iniciar Sesión”. | | |  |
| 2 | El sistema muestra una pantalla para seleccionar un mundo 3D. | | |  |
| 3 | El sistema solicita que elija uno de los mundos. | | |  |
| 4 | El jugador elige un mundo. | | |  |
| 5 | El sistema verifica que el jugador tiene el perfil necesario para usar el mundo elegido. | | | 5.1 El sistema verifica que el jugador no tiene el perfil necesario para usar el mundo elegido.  5.2 El sistema muestra un mensaje para que seleccione otro mundo.  5.3 Ir al paso 4 |
| 6 | El sistema habilita las opciones para realizar desafíos o para comprar recursos. | | |  |
| 7 | El jugador selecciona realizar compras en la tienda del juego. | | | 7.1 El jugador selecciona realizar desafíos.  7.2 Ejecutar CU “Realizar Desafío”  7.3 Ir al paso 9. |
| 8 | Ejecutar CU “Comprar Recursos” | | |  |
| 9 | ¿? | | |  |
| **Postcondición** | | | --- | |

Especificación del CU “Acceder Modo Desafío”

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Caso de Uso** | | Acceder Modo Desafío | | |
| **Actor** | | Jugador | | |
| **Descripción** | | Permite al “Jugador” acceder el juego de supervivencia del estilo “Battle Royale”. | | |
| **Precondición** | | --- | | |
| **Req. Funcionales** | | - El sistema debe permitir acceder al modo desafío.  - El sistema debe verificar el nivel del jugador.  - El sistema debe permitir jugar una nueva partida.  - El sistema debe permitir jugar una partida ya guardada. | | |
| **Req. No Funcionales** | | --- | | |
| **Flujo Normal/Principal** | | | | **Flujo Alternativo / Excepciones** |
| 1 | Se ejecuta exitosamente el CU “Iniciar Sesión”. | | |  |
| 2 | El sistema solicita al jugador que elija entre jugar una nueva partida o jugar una partida ya guardada. | | |  |
| 3 | El jugador selecciona jugar una nueva partida. | | | 3.1 El jugador selecciona jugar una partida ya guardada.  3.2 El sistema muestra todas las partidas no finalizadas que tiene asociado el perfil del jugador.  3.3 El sistema solicita que elija una partida.  3.4 El jugador selecciona una partida.  3.5 El sistema busca el estado actual del nivel, mundo y personajes de esa partida.  3.6 El sistema despliega el mundo en la pantalla.  3.7 El sistema solicita el reinicio del juego.  3.8 El usuario confirma el reinicio.  3.8.1 El usuario no confirma el reinicio.  3.8.2 El sistema finaliza la visualización.  3.8.2 Ir al paso 2.  3.9 El sistema habilita toda la funcionalidad del juego.  3.10 Ir al paso 6. |
| 4 | El sistema verifica que el nivel del jugador es mayor a 60. | | | 4.1 El sistema verifica que el nivel del jugador no es mayor a 60.  4.2 El sistema les baja el puntaje a todos los personajes.  4.3 Ir al paso 6. |
| 5 | El sistema agrega al juego diferentes dificultades. | | |  |
| 6 | ¿? | | |  |
| **Postcondición** | | | --- | |