

**CASOS DE USO**

# **JÁBEGA**

## **TEAM**



# ÍNDICE

	<b>Páginas</b>
Integrantes del grupo	1
Sección 1:	
Introducción	1
Sección 2:	
Diagrama de casos de uso:	2-13

# Integrantes

Nombre: Iván Díaz García, Correo: [ivandiazuni@gmail.com](mailto:ivandiazuni@gmail.com)

Nombre: Ángel Campos Salido, Correo: [angelcamsal06@uma.es](mailto:angelcamsal06@uma.es)

Nombre: Adrian Fernandez Vera, Correo: [adrianfeve@gmail.com](mailto:adrianfeve@gmail.com)

Nombre: Alberto Sánchez Aparicio, Correo: [albertoalual03@gmail.com](mailto:albertoalual03@gmail.com)

Nombre: Youcef Abi Ruiz, Correo: [youcefatbi@uma.es](mailto:youcefatbi@uma.es)

Nombre: Manuel Ruiz Campos, Correo: [manuelrc@uma.es](mailto:manuelrc@uma.es)

Nombre: Antonio Jesús Díaz Plaza, Correo: [antoniojesusdiazplaza@gmail.com](mailto:antoniojesusdiazplaza@gmail.com)

Nombre: Ángel Tobaruela Baños, Correo: [angeltoba@uma.es](mailto:angeltoba@uma.es)

**GitHub del grupo:** <https://github.com/AngelUma/Jabega-Team>

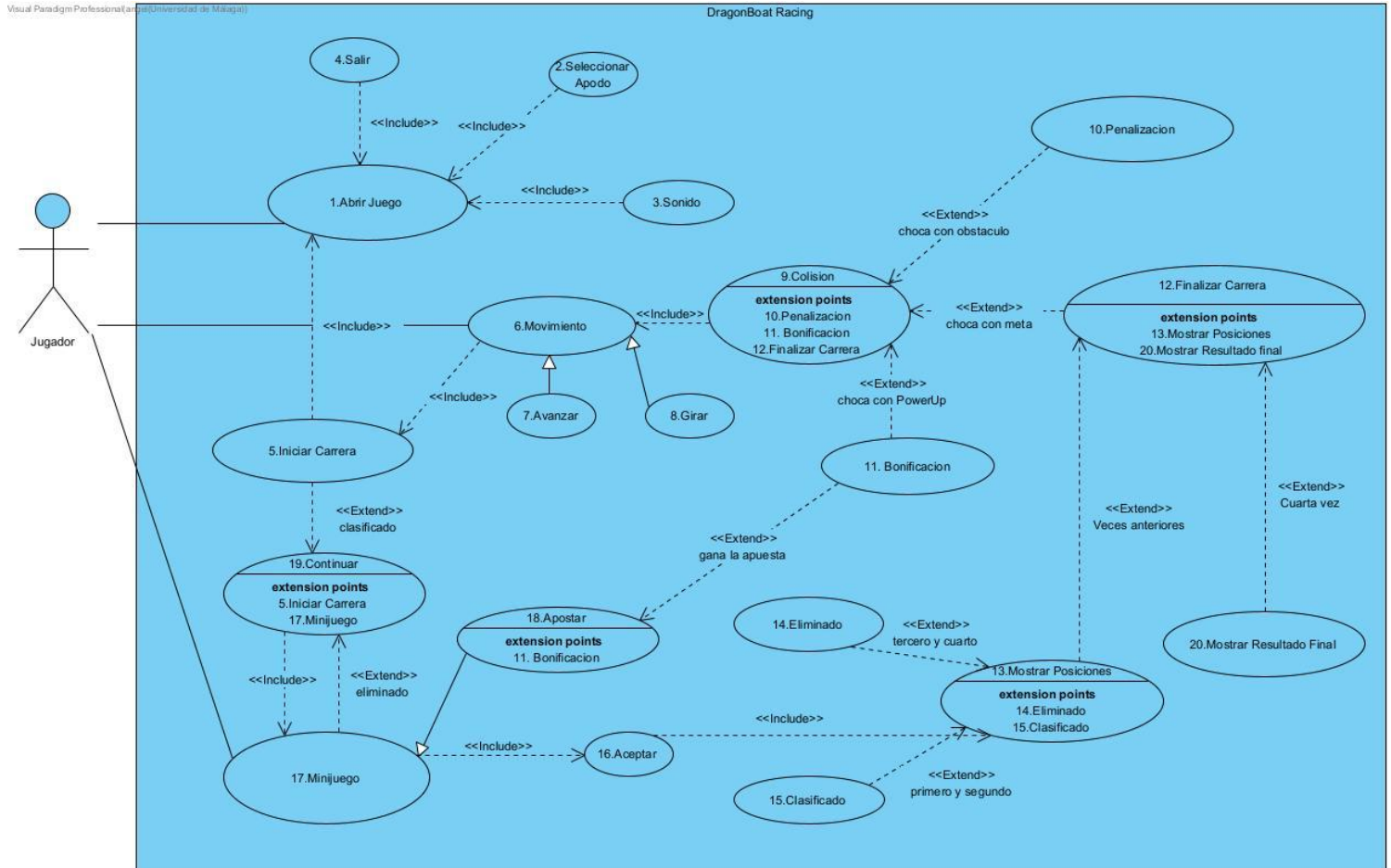
**Trello:** <https://trello.com/invite/b/HS2u7KpC/ATTI56f83780148363e6d7423866ae20a00b3D028E4F/ingenieria-del-software-jabega-team>

## INTRODUCCIÓN- Sección 1

En este documento expondremos los distintos casos de uso que encontramos a la hora de ponernos a jugar al videojuego. Encontramos distintos casos, desde iniciar el juego, hasta el movimiento que realiza el barco para su desplazamiento.

Para esto hemos utilizado la herramienta Visual Paradigm en el cual creamos un diagrama de casos de uso y vamos añadiendo todos los casos que encontremos, a parte de todas las relaciones que existen entre ellos.

# CASOS DE USO- Sección 2



## Abrir Juego

- **Identificador único:** 1
- **Contexto de uso:** El jugador selecciona el juego y se abre el menú principal donde tiene varias opciones entre ellas comenzar la partida o salir del juego.
- **Precondiciones y activación:** El jugador está conectado al sistema y selecciona el acceso al juego.

- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** Se inicia el juego, aparece el menú de elección y nos permite iniciar una partida, salir del juego o activar/desactivar el sonido.

- **Escenario principal:**

1. El jugador se conecta al ordenador.
2. Selecciona el icono del juego.
3. Se abre el menú del juego.

- **Escenarios alternativos:** El juego no termina de cargar o no aparece el menú.

### Seleccionar apodo

- **Identificador único:** 2

- **Contexto de uso:** Antes de comenzar la carrera, el jugador selecciona el apodo con el que será identificado.

- **Precondiciones y activación:**

- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** Aparece el nombre introducido en la casilla de texto y posteriormente en los resultados.

- **Escenario principal:**

1. Se abre el menú correctamente.
2. Escribimos el apodo.
3. El apodo se asigna al barco del jugador.

- **Escenarios alternativos:**

1. No nos deja escribir en el cuadro de texto.
2. El nombre no se cambia (porque no lo ha guardado bien).

### Sonido

- **Identificador único:** 3

- **Contexto de uso:** Una melodía comienza a sonar al entrar al juego. El jugador puede elegir si va a jugar con sonido o sin sonido pudiendo desactivarlo o activarlo.
- **Precondiciones y activación:** El jugador está en el menú y hace click en el botón de sonido.
- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** El sonido se desactiva cuando hacemos click y el icono nos indica que no hay sonido, si volvemos a hacer click se vuelve a activar y de nuevo el icono cambia.
- **Escenario principal:**
  1. El jugador se encuentra en el menú principal.
  2. Desea cortar el sonido y hace click en el botón de sonido.
  3. El botón de sonido cambia indicando que está cortado.
- **Escenarios alternativos:**
  1. Se produce un error y el sonido no se corta.
  2. No se puede volver a activar
  3. El icono no se corresponde con el estado del sonido (habilitado/deshabilitado).

## Salir

- **Identificador único:** 4
- **Contexto de uso:** El jugador puede elegir si quiere salir del juego antes de empezar a jugarlo.
- **Precondiciones y activación:** El jugador está en el menú y hace click en el botón de salir.
- **Garantías de éxito o postcondiciones:** El juego se cierra por completo.
- **Escenario principal:**
  1. Hemos presionado el botón de salir en el menú inicial
- **Escenarios alternativos:** La ventana del juego no se cierra o se queda colgada.

## Iniciar carrera

- **Identificador único:** 5
- **Contexto de uso:** Después de haber hecho click en comenzar en el menú inicial salta la pantalla de carrera y muestra el escenario de la carrera con los barcos parados hasta el primer movimiento del jugador.
- **Precondiciones y activación:** El jugador ha seleccionado su apodo y ha elegido comenzar o venimos de minijuego tras una carrera previa en la que nos hemos clasificado
- **Garantías de éxito o postcondiciones:** Se muestra la pantalla de carrera y podemos empezar a jugar.
- **Escenario principal:**
  1. Hemos presionado el botón de comenzar en el menú inicial o hemos pasado de ronda.
  2. Carga la pantalla de la carrera.
- **Escenarios alternativos:** La pantalla de carrera no carga o no aparece el escenario de carrera.

## Movimiento

- **Identificador único:** 6
- **Contexto de uso:** Una vez comienza la carrera el jugador puede hacer moverse con el barco hasta la meta, el usuario podrá hacer que su barco choque contra un obstáculo o con otro barco, cruzarse de carril e incluso podría chocar con Power Ups o con la línea de meta.
- **Precondiciones y activación:** La partida se ha iniciado correctamente.
- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** El barco comienza a moverse una vez pulsamos las teclas correspondientes.
- **Escenario principal:**
  1. La carrera se ha iniciado y los barcos están quietos.
  2. El barco del jugador es capaz de moverse y avanzar de acuerdo a sus estadísticas de velocidad.
  3. El jugador de rango de movimiento es adecuado al escenario de la carrera.

- **Escenarios alternativos:**

1. El jugador pulsa una tecla y el barco no se mueve.
2. El movimiento del barco no es el deseado.
3. El barco puede ir por la hierba o se sale del escenario.

## **Avanzar**

- **Identificador único:** 7

- **Contexto de uso:** Es una generalización de movimiento la cual hace que el barco avance hacia delante concretamente.

- **Precondiciones y activación:** El jugador se encuentra en la carrera y tiene que avanzar hasta la meta

- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** El barco es capaz de avanzar y en caso de que nada se lo impida llegar a la meta.

- **Escenario principal:**

1. La carrera se ha iniciado y los barcos están quietos.
2. El jugador presiona la tecla W y el barco avanza.

- **Escenarios alternativos:**

1. El barco no se mueve.
2. La tecla no hace el movimiento correspondiente.

## **Girar**

- **Identificador único:** 8

- **Contexto de uso:** Es una generalización de movimiento la cual hace que el barco gire hacia derecha o izquierda.

- **Precondiciones y activación:** El jugador se encuentra en la carrera y quiere esquivar obstáculos o recoger un power ups.

- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** El barco es capaz de girar en la dirección deseada.

- **Escenario principal:**



1. La carrera se ha iniciado y los barcos están quietos.
2. El jugador presiona la tecla D y el barco gira a la derecha.
3. El jugador presiona la tecla A y el barco gira a la izquierda.

- **Escenarios alternativos:**

1. El barco no se mueve.
2. La tecla no hace el movimiento correspondiente.

## **Colisión**

- **Identificador único:** 9

- **Contexto de uso:** El jugador está en una carrera y choca contra un objeto.

- **Precondiciones y activación:** El barco choca accidental o intencionalmente con un objeto que se encuentra en su camino.

- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** Tras una colisión siempre ocurre una acción dependiendo del objeto colisionado y el barco puede seguir su camino adecuadamente.

- **Escenario principal:**

1. Estamos corriendo en una carrera.
2. Chocamos contra un objeto.
3. Ocurre uno de los extension points.

- **Escenarios alternativos:**

1. El barco no colisiona y atraviesa el obstáculo sin consecuencias.
2. El barco colisiona pero no puede seguir su camino adecuadamente.

## **Penalización**

- **Identificador único:** 10

- **Contexto de uso:** Extension point de colisión. El jugador choca contra un obstáculo o un barco y obtiene una penalización, que afecta negativamente a sus estadísticas.

- **Precondiciones y activación:** El jugador está en una carrera y choca contra un objeto.
- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** Tras una colisión con barco u obstáculo obtenemos una penalización.
- **Escenario principal:**
  1. Estamos corriendo en una carrera.
  2. Chocamos contra un obstáculo u otro barco o cambiamos de carril
  3. Se nos penaliza
- **Escenarios alternativos:**
  1. No se nos penaliza aún habiéndonos chocado.
  2. Se nos ha penalizado y nuestra resistencia ha cambiado a  $<0$  y no se hunde el barco
  3. En vez de penalizar se ocurre otra acción.

## Bonificación

- **Identificador único:** 11
- **Contexto de uso:** El barco choca contra un Power Up y obtenemos una bonificación que afecta positivamente a nuestras estadísticas. También se obtiene tras haber ganado un minijuego.
- **Precondiciones y activación:** Estamos corriendo en una carrera y chocamos contra un powerUp.
- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** Chocamos contra un Power Up y obtenemos la bonificación.
- **Escenario principal:**
  - 1) Estamos corriendo una carrera.
  - 2) Chocamos contra un powerUp.
  - 3) Obtenemos una bonificación.
- **Escenarios alternativos:**
  1. Chocamos contra un power-up y no obtenemos bonificación.
  2. Haber ganado el minijuego no nos otorga una bonificación.
  3. En vez de bonificar ocurre otra acción.

### Finalizar carrera

- **Identificador único:** 12
- **Contexto de uso:** El barco choca contra la meta, lo que implica la finalización de la carrera.
- **Precondiciones y activación:** El barco choca contra la meta.
- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** Se muestran los resultados y en el caso de ser la última carrera si has ganado la competición.
- **Escenario principal:**
  1. El barco choca contra la meta en una carrera.
  2. La carrera finaliza.
  3. Se muestran los resultados de dicha carrera.
- **Escenarios alternativos:**
  1. No ocurre nada al llegar a la meta.
  2. Muestra el resultado final sin ser la cuarta carrera o viceversa.

### Mostrar posiciones

- **Identificador único:** 13
- **Contexto de uso:** Después de cada carrera se nos mostrará unos resultados indicando los barcos clasificados y los eliminados. Tras presionar aceptar iremos al minijuego.
- **Precondiciones y activación:** El jugador ha finalizado una de las tres primeras carreras (ya que tras acabar la 4ª saltará el resultado final).
- **Garantías de éxito o Postcondiciones:** Se muestra una ventana con los resultados correctos y nos da la posibilidad de avanzar
- **Escenario principal:**
  1. Acaba la carrera.
  2. Se muestran los resultados de la misma.
- **Escenarios alternativos:**

1. Se inicia el minijuego (error al mostrar los resultados).
2. Los resultados son incorrectos.

### **Eliminado**

- **Identificador único:** 14
- **Contexto de uso:** Es un extension point de los resultados.
- **Precondiciones y activación:** El jugador ha acabado la carrera tercero o cuarto.
- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** Aparece la palabra eliminado junto a nuestro nombre y no podremos avanzar a la siguiente carrera.
- **Escenario principal:**
  1. El usuario ha sido eliminado.
  2. Debe observar 3 simulaciones de carrera (minijuego).
- **Escenarios alternativos:**
  1. El jugador ha terminado tercero o peor y aparece como clasificado.
  2. El jugador tiene acceso a la siguiente carrera estando eliminado.

### **Clasificado**

- **Identificador único:** 15
- **Contexto de uso:** Es un extension point de los resultados.
- **Precondiciones y activación:** El jugador ha acabado la carrera primero o segundo.
- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** Aparece la palabra clasificado junto a nuestro nombre y así podremos avanzar a la siguiente carrera.
- **Escenario principal:**
  1. El usuario se ha clasificado.
  2. Puede jugar un minijuego y seguir compitiendo.
- **Escenarios alternativos:**

1. El jugador ha terminado primero o segundo y aparece como eliminado.
2. El jugador tiene acceso a la siguiente carrera.

### Aceptar

- **Identificador único:** 16
- **Contexto de uso:** El usuario debe presionar el botón aceptar de los resultados para avanzar al minijuego.
- **Precondiciones y activación:** Al ser un include este botón aparece siempre que con la ventana de resultados. El jugador deberá presionarlo.
- **Garantías de éxito o Postcondiciones:** Se muestra siempre el minijuego tras presionarlo.
- **Escenario principal:**
  1. El jugador desea avanzar al minijuego.
- **Escenarios alternativos:**
  1. El botón no aparece.
  2. El jugador no puede avanzar al minijuego.

### Minijuego

- **Identificador único:** 17
- **Contexto de uso:** Se muestra el escenario del minijuego el jugador debe apostar a uno de los barcos y se simula una carrera entre ellos.
- **Precondiciones y activación:** Siempre se juega después de pulsar el botón aceptar de los resultados de carrera.
- **Garantías de éxito o Postcondiciones:** El minijuego funciona correctamente y se simula una carrera con ganador aleatorio y se muestra el ganador.
- **Escenario principal:**
  2. El jugador se dispone a jugar el minijuego
- **Escenarios alternativos:**

3. Los barcos avanzan por igual.
4. El barco ganador es siempre el mismo.
5. La carrera no se simula visualmente.

## **Apostar**

- **Identificador único:** 18
- **Contexto de uso:** El jugador quiere jugar el minijuego y debe elegir uno de los 4 barcos de distintos colores.
- **Precondiciones y activación:** Se muestra el escenario de minijuego con los botones de apuestas disponibles.
- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** Podemos elegir un barco, se simula la carrera y se muestra el ganador. Si el jugador acierta se le obsequia con una bonificación.
- **Escenario principal:**
  1. El usuario elige un barco.
  2. Se simula la carrera.
  3. Se muestra el color del barco ganador.
- **Escenarios alternativos:**
  1. No podemos elegir barco.
  2. Se da un ganador diferente al de la simulación.
  3. Haber ganado el minijuego no nos otorga una bonificación.

## **Continuar**

- **Identificador único:** 19
- **Contexto de uso:** El usuario debe presionar el botón continuar para avanzar a la siguiente carrera o minijuego.
- **Precondiciones y activación:** Siempre después de un minijuego.
- **Garantías de éxito o Postcondiciones:** Se muestra la siguiente carrera si nos hemos clasificado en la anterior o se muestra el minijuego si hemos sido eliminados.
- **Escenario principal:**

1. El jugador desea continuar el juego.

- **Escenarios alternativos:**

1. El botón no aparece.
2. El juego hace que se quede colgado.

### **Mostrar Resultado Final**

- **Identificador único:** 20

- **Contexto de uso:** Tras cruzar la meta en la cuarta carrera aparece el resultado final que nos dice si hemos ganado el campeonato de Dragon Boat Racing.

- **Precondiciones y activación:** El jugador ha finalizado la 4ª carrera y aparecerá el resultado final.

- **Garantías de éxito o Postcondiciones:** Se muestra una ventana con los resultados correctos y el juego acaba.

- **Escenario principal:**

1. Acaba la carrera.
2. Se muestran los resultados finales.

- **Escenarios alternativos:**

1. Los resultados son incorrectos.
2. Se vuelve a algún escenario tras el resultado final.