

CASOS DE USO

JÁBEGA

TEAM



ÍNDICE

	Páginas
Integrantes del grupo	1
Sección 1:	
Introducción	1
Diagrama de casos de uso:	1-13

Integrantes

Nombre: Iván Díaz García, Correo: ivandiazuni@gmail.com

Nombre: Ángel Campos Salido, Correo: angelcamsal06@uma.es

Nombre: Adrian Fernandez Vera, Correo: adrianfeve@gmail.com

Nombre: Alberto Sánchez Aparicio, Correo: albertoalual03@gmail.com

Nombre: Youcef Abi Ruiz, Correo: youcefatbi@uma.es

Nombre: Manuel Ruiz Campos, Correo: manuelrc@uma.es

Nombre: Antonio Jesús Díaz Plaza, Correo: antoniojesusdiazplaza@gmail.com

Nombre: Ángel Tobaruela Baños, Correo: angeltoba@uma.es

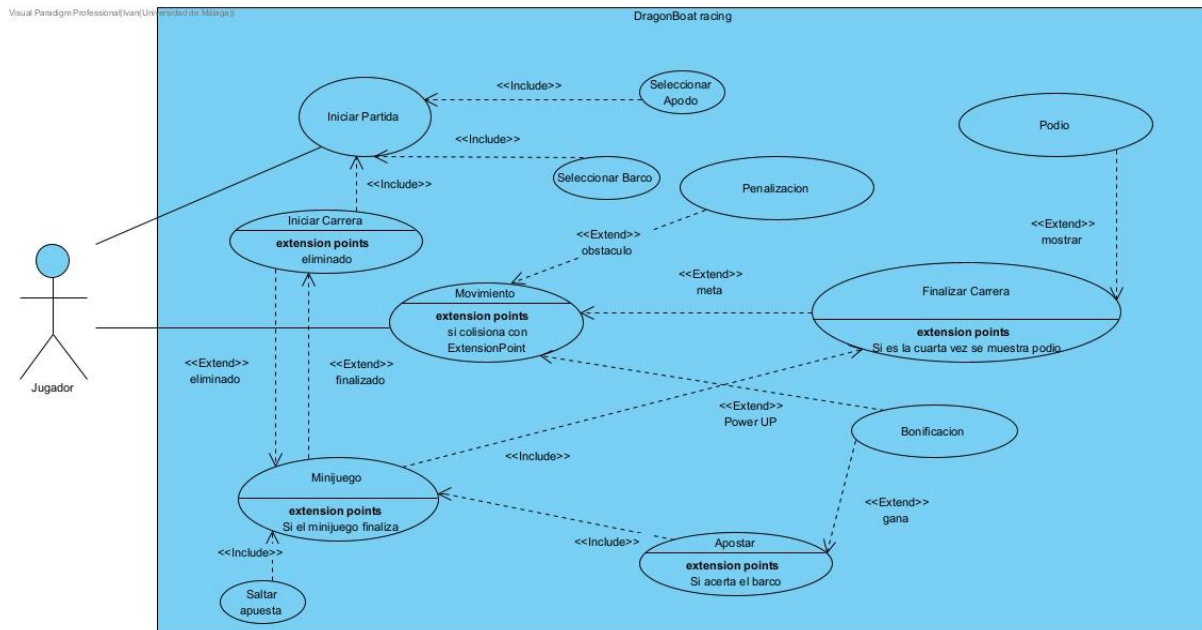
GitHub del grupo: <https://github.com/AngelUma/Jabega-Team>

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 1



Iniciar partida

- **Identificador único:** UC01
- **Contexto de uso:** El jugador selecciona el juego y se abre el menú de selección de barco
- **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 seleccionar el barco.
- **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

Seleccionar apodo

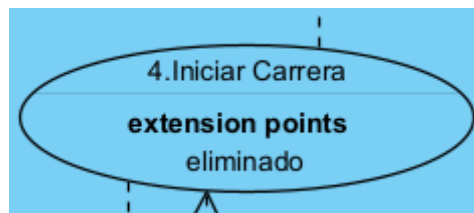
- **Identificador único:** UC02
- **Contexto de uso:** Antes de comenzar la carrera, el jugador selecciona el apodo con el que será identificado
- **Precondiciones y activación:**
- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** Nos imprime un mensaje de apodo guardado con éxito.
- **Escenario principal:**
 - 1) Se abre el menú correctamente
 - 2) Escribimos el apodo
 - 3) El juego nos devuelve un mensaje de verificación.
- **Escenarios alternativos:**
 - 1) La barra para introducir el apodo no se nos abre desde el menú
 - 2) Nos escribe un mensaje de apodo denegado (porque no lo ha guardado bien)

Seleccionar barco

- **Identificador único:** UC03
- **Contexto de uso:** El jugador selecciona el barco que utilizará a lo largo de todo el 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 seleccionar el barco.
- **Escenario principal:**
 - 1) El jugador se conecta al ordenador.
 - 2) Selecciona el icono del juego.
 - 3) Se abre el menú del juego.
 - 4) Elegimos el barco que más nos guste.
- **Escenarios alternativos:**
 - 1) Se produce un error y el juego no se inicia
 - 2) El juego nos deja seleccionar ningún barco.
 - 3) El juego selecciona un barco distinto al que hemos elegido nosotros

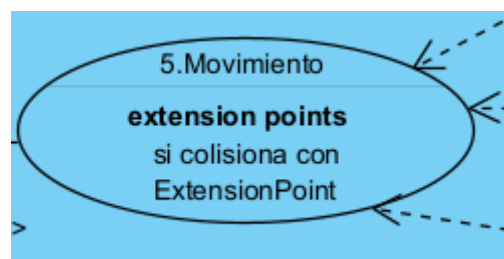
Iniciar carrera

- **Identificador único:**UC04
- **Contexto de uso:** Tras la elección de barco y apodo salta la pantalla de carrera para iniciar la carrera.
- **Precondiciones y activación:**El jugador ha elegido un barco y ha seleccionado su apodo.
- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** Se muestra la pantalla de carrera y nos deja avanzar con el barco
- **Escenario principal:**
 - 1) Inicializamos el juego y seleccionamos apodo o acaba un minijuego
 - 2) Carga la pantalla de la carrera
- **Escenarios alternativos:**
 - 1) La pantalla de carrera no carga



Movimiento

- **Identificador único:** UC05
- **Contexto de uso:** Una vez comienza la carrera el jugador puede hacer moverse el barco hacia delante pulsando una tecla, 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 pantalla de la carrera se carga correctamente.
- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** El barco comienza a moverse una vez pulsamos el botón.
- **Escenario principal:**
 - 1) Se abre la pantalla de la carrera
 - 2) El jugador pulsa un botón del teclado
 - 3) El barco comienza a moverse
- **Escenarios alternativos:**
 - 1) El jugador pulsa una tecla y el barco no se mueve.
 - 2) Si el barco colisiona con un powerUp se obtiene una bonificación.
 - 3) Si el barco colisiona contra un obstáculo o un barco recibe una penalización.



Penalización

- **Identificador único:** UC06

- **Contexto de uso:** El jugador choca contra un obstáculo, un barco o cambia de carril y obtiene una penalización, que puede ser en su velocidad, posición o incluso en su resistencia.

- **Precondiciones y activación:** El jugador se halla jugando a la carrera y la resistencia del barco es superior a 0 (ya que sino se habría hundido)

- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** Tras una colisión con barco u obstáculo o tras haber pasado a otro carril 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:**

1.1) No se nos penaliza aún habiéndonos chocado

1.2)Se nos ha penalizado y nuestra resistencia ha cambiado a <0 y no se hunde el barco

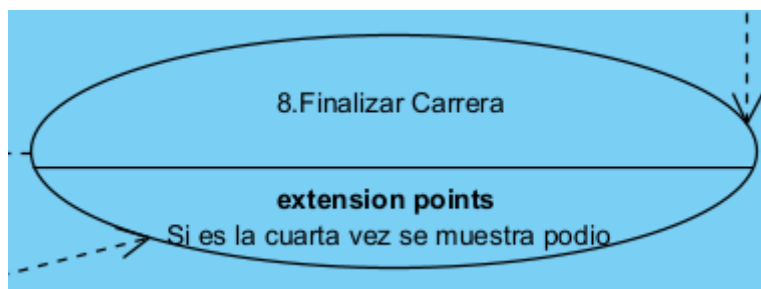
1.3) En vez de penalizar se nos bonifica

Bonificación

- **Identificador único:** UC07
- **Contexto de uso:** El barco choca contra un Power Up y obtenemos un bonificación, ya sea un aumento temporal de la bonificación o un aumento de la resistencia del barco, etc.
- **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:**
 - 1.1) Chocamos contra un power-up y no obtenemos bonificación

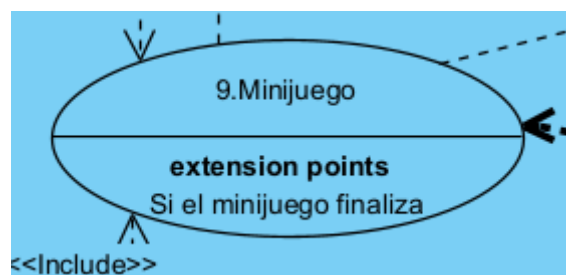
Finalizar carrera

- **Identificador único:** UC08
- **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 inicia el minijuego o el podio en el caso de que sea la 4ª carrera
- **Escenario principal:**
 - 1) El barco choca contra la meta en una carrera
 - 2) La carrera finaliza
 - 3) Se muestra el podio
- **Escenarios alternativos:**
 - 1.1) No salta el podio o el minijuego
 - 1.2) El barco sigue el carril y no para
 - 1.3) El minijuego no carga



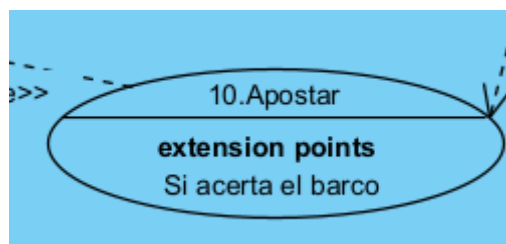
Minijuego

- **Identificador único:** UC09
- **Contexto de uso:** Después de cada una de las tres primeras carreras se nos muestra un minijuego, el cuál nos permitirá apostar en una carrera de barcos y podremos obtener beneficios si nuestra apuesta resulta vencedora.
- **Precondiciones y activación:** El jugador está conectado al sistema y ha finalizado una de las tres primeras carreras (ya que tras acabar la 4ª saltará el podio)
- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** se inicializa el minijuego y nos permite realizar una apuesta o saltar el minijuego.
- **Escenario principal:**
 - 1) Acaba la carrera
 - 2) Se inicia el minijuego que nos permitirá apostar o saltar el minijuego
- **Escenarios alternativos:**
 - 1) Se inicia la siguiente carrera (error en la inicialización del minijuego)



Apostar

- **Identificador único:** UC10
- **Contexto de uso:**El jugador seleccionará un barco entre los 4 disponibles para apostar a que él ganará la carrera.
- **Precondiciones y activación:**El jugador está conectado al sistema, inicia el juego, comienza a jugar y acaba una de las 3 primeras carreras.
- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** Se inicializa el minijuego, aparece un selector de barco y el usuario elige uno
- **Escenario principal:**
 - 1)El usuario vota por un barco
 - 2.)El barco gana la carrera
 - 3.)El jugador es recompensado con un boost de una de las stats
- **Escenarios alternativos:**
 - 1)El minijuego no carga
 - 2)Se selecciona un barco distinto al elegido
 - 3)El barco pierde la carrera y el jugador no es recompensado



Saltar apuesta

- **Identificador único:** UC11
- **Contexto de uso:** El jugador ignora el minijuego skypeando este, para iniciar la siguiente carrera.
- **Precondiciones y activación:** El jugador está conectado al sistema, inicia el juego, comienza a jugar y acaba una de las tres primeras carreras.
- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** Comienza la siguiente carrera
- **Escenario principal:**
 - 1)El jugador está jugando una carrera
 - 2)Acaba la carrera
 - 3)Comienza el minijuego
 - 4) El jugador le da a saltar
- **Escenarios alternativos:**
 - 1)El minijuego no carga
 - 2)El minijuego no se salta

Mostrar podio

- **Identificador único:**UC12
- **Contexto de uso:** Al finalizar la última ronda se mostrará un podio con los 4 barcos que participaron en la última carrera ordenados según su puesto en ella.
- **Precondiciones y activación:** El jugador está conectado al sistema, ha elegido jugar las carreras y ha llegado a la ronda final.
- **Garantías de éxito o Post-condiciones:** Los barcos son mostrados en un podio.
- **Escenario principal:**
 - 1)La carrera termina
 - 2)Se muestran los barcos en el podio ordenados según su orden de llegada
- **Escenarios alternativos:**
 - Se genera un error y no se muestran los barcos
 - El podio muestra los barcos en el orden incorrecto

