

NeoMat

Proyecto Desarrollo de Aplicaciones Web

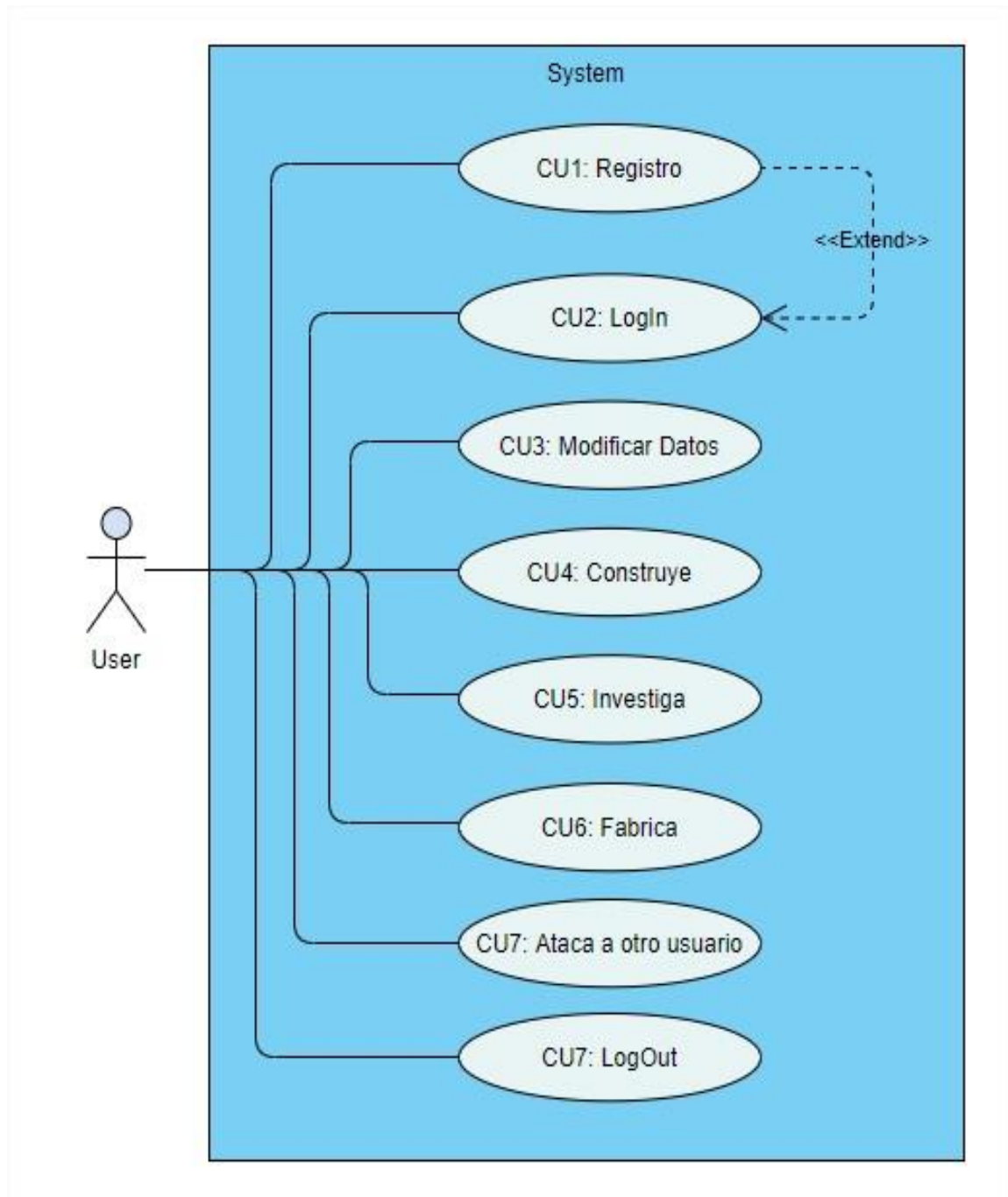
1. Casos de Uso (User)

- 1.1.** CU1: Registro
- 1.2.** CU2: Log-In
- 1.3.** CU3: Modificar Datos
- 1.4.** CU4: Construcción de Edificios
- 1.5.** CU5: Investigaciones
- 1.6.** CU6: Fabricación de Vehículos y Defensas
- 1.7.** CU7: Ataque a otro Usuario
- 1.8.** CU8: Log-Out

2. Casos de Uso (Admin)

- 2.1.** CUAd1: Log-In
- 2.2.** CUAd2: Administrar Usuarios
- 2.3.** CUAd3: Administrar Servidor
- 2.4.** CUAd4: Log-Out

1. Casos de Uso (User)



Caso de Uso:	CU-1: Registro
Actor:	User
Descripción:	Creación de Cuenta Nueva introduciendo los datos necesarios
Precondiciones:	Disponer de Correo Electrónico
Flujo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar a la URL de la web 2. Acceder a la sección de Registro 3. Introducir los datos requeridos para crear la cuenta 4. Enviar los datos mediante el formulario
Efecto:	<ol style="list-style-type: none"> 1. La cuenta será creada en el sistema mediante el ingreso de un nuevo registro en la base de datos 2. El sistema le devuelve a la pantalla de Inicio

Caso de Uso:	CU-2: Log-In
Actor:	User
Descripción:	Acceso a la aplicación mediante formulario con credenciales válidas
Precondiciones:	Disponer de Cuenta registrada
Flujo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar a la URL de la web 2. Acceder a la sección de Log-In 3. Introducir los datos requeridos para el acceso 4. Enviar los datos mediante el formulario
Efecto:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema le devuelve a la pantalla de Juego 2. El Usuario queda Logeado en el sistema

Caso de Uso:	CU-3: Modificar Datos
Actor:	User
Descripción:	El usuario podrá añadir nuevos campos a su perfil de información, o modificar aquellos que hubiera introducido erroneamente
Precondiciones:	Disponer una Cuenta registrada
Flujo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar los pasos del CU-2: Log-In 2. Ingresar en la sección de Perfil 3. Rellenar los campos que quieras añadir/modificar en la base de datos 4. Introducir la contraseña como medida de seguridad 5. Enviar la petición
Efecto:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema le devuelve a la pantalla de Perfil en la que muestra los cambios ya modificados

Caso de Uso:	CU-3: Construcción de Edificios
Actor:	User
Descripción:	(Parte del Juego) El usuario puede gastar los recursos conseguidos en construir o mejorar sus edificios para aumentar sus beneficios
Precondiciones:	Disponer una Cuenta registrada
Flujo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar los pasos del CU-2: Log-In 2. Acceder a la pestaña de Edificios 3. Hacer clic en el icono de Upgrade del edificio que desea construir/mejorar
Flujo Alternativo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar los pasos del CU-2: Log-In 2. Acceder a la pestaña de Edificios 3. Hacer clic en la imagen del edificio para desplegar su información 4. Hacer clic en el botón de Upgrade del edificio que desea construir/mejorar en el pop-up que aparece
Efecto:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema le devuelve a la misma pantalla. El Edificio aparecerá con un temporizador sobre su imagen que informará al usuario el tiempo que falta para que acabe la construcción 2. El usuario no podrá construir más de un edificio al mismo tiempo 3. Una vez termine el tiempo, La página recargará automáticamente la pantalla mostrando el edificio actualizado y el usuario podrá construir de nuevo

Caso de Uso:	CU-4: Investigaciones
Actor:	User
Descripción:	(Parte del Juego) El usuario puede gastar los recursos conseguidos en realizar investigaciones para aumentar sus beneficios, desbloquear nuevos edificios, investigaciones, vehículos o sistemas de defensas
Precondiciones:	Disponer una Cuenta registrada
Flujo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar los pasos del CU-2: Log-In 2. Acceder a la pestaña de Investigaciones 3. Hacer clic en el icono de Upgrade de la investigación que desea realizar
Flujo Alternativo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar los pasos del CU-2: Log-In 2. Acceder a la pestaña de Investigaciones 3. Hacer clic en la imagen de la investigación para desplegar su información

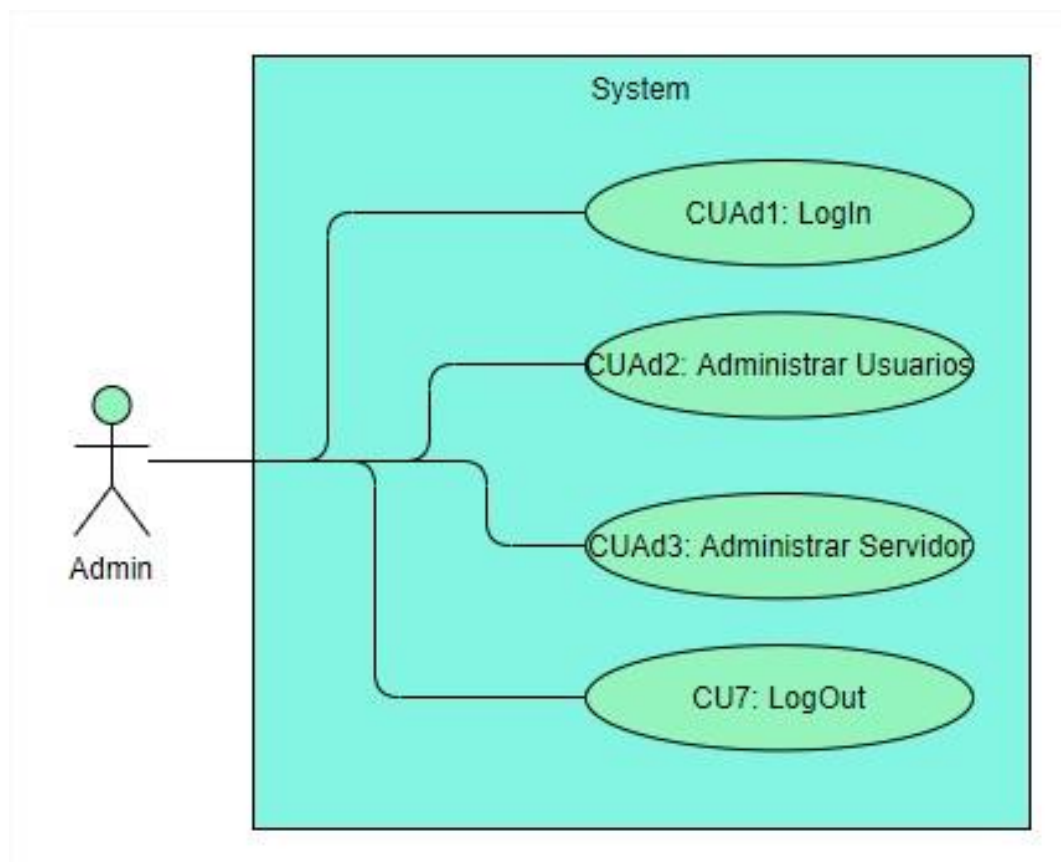
	4. Hacer clic en el botón de Upgrade de la investigación que desea realizar en el pop-up que aparece
Efecto:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema le devuelve a la misma pantalla. La investigación aparecerá con un temporizador sobre su imagen que informará al usuario el tiempo que falta para que se complete 2. El usuario no podrá investigar más de una al mismo tiempo 3. Una vez termine el tiempo, La página recargará automáticamente la pantalla mostrando la investigación actualizada y el usuario podrá realizar otra

Caso de Uso:	CU-5: Fabricación de Vehículos y defensas
Actor:	User
Descripción:	(Parte del Juego) El usuario puede gastar los recursos conseguidos en fabricar vehículos/defensas para aumentar su flota
Precondiciones:	Disponer una Cuenta registrada
Flujo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar los pasos del CU-2: Log-In 2. Acceder a la pestaña de Vehículos/Defensas 3. Hacer clic en la imagen del vehículo/defensa para desplegar su información 4. Introducir la cantidad que quieres fabricar 5. Hacer clic en el botón de Fabricar del vehículo/defensa que quieres construir en el pop-up que aparece
Efecto:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema le devuelve a la misma pantalla. 2. Durante el tiempo de construcción el usuario puede poner en cola otros vehículos/defensas a fabricar 3. El tiempo total de construcción será la suma de los tiempos de cada vehículo/defensa. La pantalla mostrará una lista con los vehículos/defensas en cola de construcción (junto con su cantidad y tiempo total del grupo) 4. Una vez termine el tiempo de cada grupo de vehículos/defensas puestos en cola, La página recargará automáticamente la pantalla

Caso de Uso:	CU-6: Ataque a otro Jugador
Actor:	User
Descripción:	(Parte del Juego) El usuario puede involucrar sus vehículos en ataques a otros jugadores para destruir su flota y robar recursos
Precondiciones:	Disponer una Cuenta registrada
Flujo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar los pasos del CU-2: Log-In 2. Acceder a la pestaña de Belicismo 3. Introducir los datos requeridos de ubicación del objetivo 4. Introducir la cantidad de cada vehículo que quieres enviar en el ataque (como máximo el sistema te permite introducir la cantidad máxima que posees en el asentamiento) 5. Hacer clic en el botón de Enviar tropas
Flujo Alternativo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar los pasos del CU-2: Log-In 2. Acceder a la pestaña Planeta 3. En la pantalla mostrada hacer clic sobre el nombre del asentamiento enemigo 4. Introducir la cantidad de cada vehículo que quieres enviar en el ataque (como máximo el sistema te permite introducir la cantidad máxima que posees en el asentamiento) 5. Hacer clic en el botón de Enviar tropas
Efecto:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema le devuelve a la pantalla Visión General añadiendo además un temporizador donde aparece el tiempo restante hasta que lleguen las tropas y efectúen el ataque 2. Una vez termine el tiempo de llegada, la página recargará automáticamente la pantalla mostrando esta vez el tiempo restante hasta la vuelta de tus tropas

Caso de Uso:	CU-7: Log-Out
Actor:	User
Descripción:	El usuario podrá desconectarse del sistema
Precondiciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Disponer una Cuenta registrada 2. Estar autenticado en el sistema
Flujo:	(Estando autenticado en el sistema) <ol style="list-style-type: none"> 1. Hacer clic sobre el botón Log-Out
Efecto:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario pierde la autenticación en el sistema 2. El sistema le devuelve a la pantalla de Inicio

2. Casos de Uso (Admin)



Caso de Uso:	CUAd-1: Log-In
Actor:	Admin
Descripción:	Acceso a la aplicación mediante formulario con credenciales válidas específicas de Administrador
Precondiciones:	Disponer de Cuenta registrada como Administrador
Flujo:	<ol style="list-style-type: none">1. Ingresar a la URL de la web2. Acceder a la sección de Log-In3. Introducir los datos requeridos para el acceso4. Enviar los datos mediante el formulario
Efecto:	<ol style="list-style-type: none">1. El sistema le devuelve a la pantalla de administración2. El Usuario queda Logeado en el sistema

Caso de Uso:	CUAd-2: Administrar Usuarios
Actor:	Admin
Descripción:	El Administrador podrá modificar los campos de información pública de los usuarios registrados, eliminar usuarios permanentemente y crear usuarios
Precondiciones:	Disponer una Cuenta registrada
Flujo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar los pasos del CUAd-1: Log-In 2. Ingresar en la sección de Usuarios 3. Hacer una búsqueda del usuario a modificar/borrar 4. Rellenar los campos que quieras añadir/modificar en la base de datos 5. Introducir la contraseña como medida de seguridad 6. Enviar la petición
Efecto:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema le devuelve a la pantalla de Usuarios

Caso de Uso:	CUAd-3: Administrar Servidor
Actor:	Admin
Descripción:	El Administrador podrá modificar ciertos valores del servidor(Continentes/países/regiones máximas, Velocidad del juego, idioma del servidor, etc.
Precondiciones:	Disponer una Cuenta registrada
Flujo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar los pasos del CUAd-1: Log-In 2. Ingresar en la sección de Servidor 3. Rellenar los campos que quieras añadir/modificar en la base de datos 4. Introducir la contraseña como medida de seguridad 5. Enviar la petición
Efecto:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema le devuelve a la pantalla de Servidor

Caso de Uso:	CUAd-4: Log-Out
Actor:	Admin
Descripción:	El Administrador podrá desconectarse del sistema
Precondiciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Disponer una Cuenta registrada 2. Estar autenticado en el sistema
Flujo:	(Estando autenticado en el sistema) <ol style="list-style-type: none"> 1. Hacer clic sobre el botón Log-Out
Efecto:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario pierde la autenticación en el sistema 2. El sistema le devuelve a la pantalla de Inicio