**Interpool**

**Modelo de Casos de Uso**

**Versión 6.0**

Historia de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 18/08/10 | 1.0 | Creación del documento | Leticia Vilariño |
| 19/08/10 | 1.1 | Modificación del documento | Martín Taruselli |
| 20/08/10 | 1.2 | Modificación del documento | Diego Ricca  Martín Taruselli |
| 20/08/10 | 1.3 | Modificación del documento | Diego Ricca  Martín Taruselli |
| 21/08/10 | 1.4 | Revisión de SQA | Javier Madeiro |
| 25/08/10 | 1.5 | Modificación del documento | Diego Ricca  Martín Taruselli |
| 01/09/10 | 1.6 | Modificación del documento | Diego Ricca  Martín Taruselli |
| 03/09/10 | 1.6 | Revisión de SQA | Javier Madeiro |
| 13/09/10 | 5.1 | Modificación del documento | Diego Ricca  Martín Taruselli |
| 16/09/10 | 6.0 | Revisión de SQA | Javier Madeiro |

Contenido

[1.Actores 4](#__RefHeading__1_1583363884)

[2.Casos de Uso 4](#__RefHeading__3_1583363884)

[2.1.Diagramas de Casos De Uso 4](#__RefHeading__5_1583363884)

[2.2.Listar sospechosos 5](#__RefHeading__9_1583363884)

[2.2.1.Descripción 5](#__RefHeading__11_1583363884)

[2.2.2.Pre-condiciones 5](#__RefHeading__13_1583363884)

[2.2.3.Flujo de eventos principal 5](#__RefHeading__15_1583363884)

[2.2.4.Flujos de eventos alternativos 5](#__RefHeading__17_1583363884)

[2.2.5.Post-condiciones 5](#__RefHeading__19_1583363884)

[2.2.6.Requerimientos especiales 5](#__RefHeading__21_1583363884)

[2.3.Filtrar sospechosos 6](#__RefHeading__23_1583363884)

[2.3.1.Descripción 6](#__RefHeading__25_1583363884)

[2.3.2.Pre-condiciones 6](#__RefHeading__27_1583363884)

[2.3.3.Flujo de eventos principal 6](#__RefHeading__29_1583363884)

[2.3.4. Flujos de eventos alternativos 6](#__RefHeading__31_1583363884)

[2.3.5.Post-condiciones 6](#__RefHeading__33_1583363884)

[2.3.6.Requerimientos especiales 6](#__RefHeading__35_1583363884)

[2.4.Arrestar sospechosos 7](#__RefHeading__37_1583363884)

[2.4.1.Descripción 7](#__RefHeading__39_1583363884)

[2.4.2.Pre-condiciones 7](#__RefHeading__41_1583363884)

[2.4.3.Flujo de eventos principal 7](#__RefHeading__43_1583363884)

[2.4.4. Flujos de eventos alternativos 7](#__RefHeading__45_1583363884)

[2.4.5.Post-condiciones 7](#__RefHeading__47_1583363884)

[2.4.6.Requerimientos especiales 7](#__RefHeading__49_1583363884)

[2.5.Mostrar datos sospechosos 8](#__RefHeading__51_1583363884)

[2.5.1.Descripción 8](#__RefHeading__53_1583363884)

[2.5.2.Pre-condiciones 8](#__RefHeading__55_1583363884)

[2.5.3.Flujo de eventos principal 8](#__RefHeading__57_1583363884)

[2.5.4. Flujos de eventos alternativos 8](#__RefHeading__59_1583363884)

[2.5.5.Post-condiciones 8](#__RefHeading__61_1583363884)

[2.5.6.Requerimientos especiales 8](#__RefHeading__63_1583363884)

[2.6.Obtener Ciudades 9](#__RefHeading__65_1583363884)

[2.6.1.Descripción 9](#__RefHeading__67_1583363884)

[2.6.2.Pre-condiciones 9](#__RefHeading__69_1583363884)

[2.6.3.Flujo de eventos principal 9](#__RefHeading__71_1583363884)

[2.6.4. Flujos de eventos alternativos 9](#__RefHeading__73_1583363884)

[2.6.5.Post-condiciones 9](#__RefHeading__75_1583363884)

[2.6.6.Requerimientos especiales 9](#__RefHeading__77_1583363884)

[2.7.Seleccionar Ciudad a viajar 10](#__RefHeading__79_1583363884)

[2.7.1.Descripción 10](#__RefHeading__81_1583363884)

[2.7.2.Pre-condiciones 10](#__RefHeading__83_1583363884)

[2.7.3.Flujo de eventos principal 10](#__RefHeading__85_1583363884)

[2.7.4. Flujos de eventos alternativos 10](#__RefHeading__87_1583363884)

[2.7.5.Post-condiciones 10](#__RefHeading__89_1583363884)

[2.7.6.Requerimientos especiales 10](#__RefHeading__91_1583363884)

[2.8.Ver ayuda 11](#__RefHeading__93_1583363884)

[2.8.1.Descripción 11](#__RefHeading__95_1583363884)

[2.8.2.Pre-condiciones 11](#__RefHeading__97_1583363884)

[2.8.3.Flujo de eventos principal 11](#__RefHeading__99_1583363884)

[2.8.4. Flujos de eventos alternativos 11](#__RefHeading__101_1583363884)

[2.8.5.Post-condiciones 11](#__RefHeading__103_1583363884)

[2.8.6.Requerimientos especiales 11](#__RefHeading__105_1583363884)

[2.9.Obtener personajes 12](#__RefHeading__107_1583363884)

[2.9.1.Descripción 12](#__RefHeading__109_1583363884)

[2.9.2.Pre-condiciones 12](#__RefHeading__111_1583363884)

[2.9.3.Flujo de eventos principal 12](#__RefHeading__113_1583363884)

[2.9.4. Flujos de eventos alternativos 12](#__RefHeading__115_1583363884)

[2.9.5.Post-condiciones 12](#__RefHeading__117_1583363884)

[2.9.6.Requerimientos especiales 12](#__RefHeading__119_1583363884)

[2.10.Interrogar personajes 13](#__RefHeading__121_1583363884)

[2.10.1.Descripción 13](#__RefHeading__123_1583363884)

[2.10.2.Pre-condiciones 13](#__RefHeading__125_1583363884)

[2.10.3.Flujo de eventos principal 13](#__RefHeading__127_1583363884)

[2.10.4. Flujos de eventos alternativos 13](#__RefHeading__129_1583363884)

[2.10.5.Post-condiciones 13](#__RefHeading__131_1583363884)

[2.10.6.Requerimientos especiales 13](#__RefHeading__133_1583363884)

[2.11.Cambiar Lenguaje 14](#__RefHeading__135_1583363884)

[2.11.1.Descripción 14](#__RefHeading__137_1583363884)

[2.11.2.Pre-condiciones 14](#__RefHeading__139_1583363884)

[2.11.3.Flujo de eventos principal 14](#__RefHeading__141_1583363884)

[2.11.4. Flujos de eventos alternativos 14](#__RefHeading__143_1583363884)

[2.11.5.Post-condiciones 14](#__RefHeading__145_1583363884)

[2.11.6.Requerimientos especiales 14](#__RefHeading__147_1583363884)

[2.12.Salir 15](#__RefHeading__149_1583363884)

[2.12.1.Descripción 15](#__RefHeading__151_1583363884)

[2.12.2.Pre-condiciones 15](#__RefHeading__153_1583363884)

[2.12.3.Flujo de eventos principal 15](#__RefHeading__155_1583363884)

[2.12.4. Flujos de eventos alternativos 15](#__RefHeading__157_1583363884)

[2.12.5.Post-condiciones 15](#__RefHeading__159_1583363884)

[2.12.6.Requerimientos especiales 15](#__RefHeading__161_1583363884)

[2.13.Actualizar Datos Ciudades 16](#__RefHeading__1238_1924685202)

[2.13.1.Descripción 16](#__RefHeading__151_15833638841)

[2.13.2.Pre-condiciones 16](#__RefHeading__153_15833638841)

[2.13.3.Flujo de eventos principal 16](#__RefHeading__155_15833638841)

[2.13.4. Flujos de eventos alternativos 16](#__RefHeading__157_15833638841)

[2.13.5. Post-condiciones 16](#__RefHeading__159_15833638841)

[2.13.6. Requerimientos especiales 16](#__RefHeading__161_15833638841)

[2.14. Actualizar Datos Famosos 17](#__RefHeading__1275_1924685202)

[*2.14.1. Descripción* 17](#__RefHeading__1277_1924685202)

[2.14.2. Pre-condiciones 17](#__RefHeading__153_158336388411)

[2.14.3. Flujo de eventos principal 17](#__RefHeading__155_158336388411)

[2.14.5. Post-condiciones 17](#__RefHeading__159_158336388411)

2.15. Guardar Datos 18

[[2.15.1. Descripción](#__RefHeading__1277_1924685202) 1](#__RefHeading__155_158336388411)8

[2.15.2. Pre-condiciones 1](#__RefHeading__155_158336388411)8

[2.15.3. Flujo de eventos principal 1](#__RefHeading__155_158336388411)8

[2.15.4. Flujos de eventos alternativos 1](#__RefHeading__153_158336388411)8

2.15.5. Post-condiciones 18

[2.16. Inicializar Juego 19](#__RefHeading__1275_1924685202)

[[[2.16.1. Descripción](#__RefHeading__1275_1924685202)](#__RefHeading__1277_1924685202) [1](#__RefHeading__1275_1924685202)](#__RefHeading__155_158336388411)[8](#__RefHeading__1275_1924685202)

[[2.16.2. Pre-condiciones 1](#__RefHeading__1275_1924685202)](#__RefHeading__155_158336388411)[8](#__RefHeading__1275_1924685202)

[[2.16.3. Flujo de eventos principal 1](#__RefHeading__1275_1924685202)](#__RefHeading__155_158336388411)[8](#__RefHeading__1275_1924685202)

[[2.16.4. Flujos de eventos alternativos 1](#__RefHeading__1275_1924685202)](#__RefHeading__153_158336388411)[8](#__RefHeading__1275_1924685202)

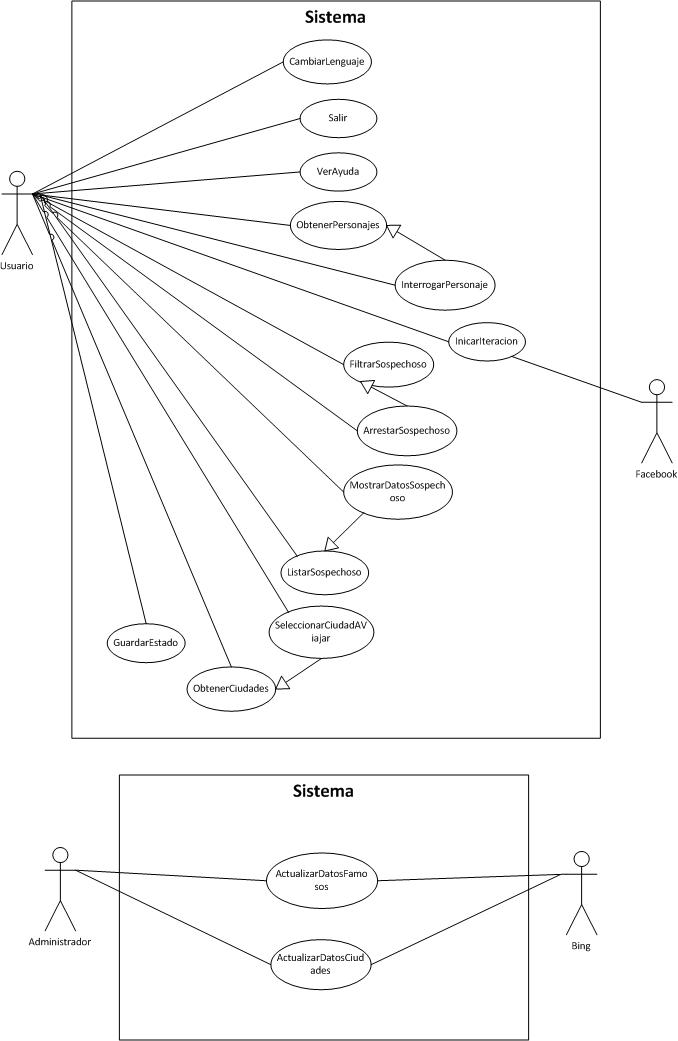
[2.16.5. Post-condiciones 18](#__RefHeading__1275_1924685202)

1. Actores
   * **Usuario Móvil:** Actor primario. Éste Usuario va a ser quien interactúe con el juego mediante un Windows Phone 7 con interface touch.

Dicho Usuario deberá tener más de 11 años.

* + **Administrador del Sistema:** Actor secundario. Dicho autor va a ser el encargado de la administración del Sistema accediendo a él mediante una interface web.

1. Casos de Uso
   1. Diagramas de Casos De Uso



* 1. CU01 - Listar sospechosos
     1. Descripción

Se lista los sospechosos que se tienen hasta el momento.

* + 1. Pre-condiciones
* Existe al menos un sospechoso.
  + 1. Flujo de eventos principal

1. El Usuario selecciona la opción listar sospechosos.
2. El Sistema despliega en pantalla una lista con los nombres de los sospechosos que se tienen hasta el momento. Seleccionados entre los contactos de Facebook del jugador. Estos contactos deberán estar cargados previamente por el caso de uso “iniciarIteración”.
3. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

G1. El Usuario elige volver a la pantalla anterior.

1. Retorna a la pantalla principal.

* + 1. Post-condiciones
* No tiene.
  + 1. Requerimientos especiales
* No tiene.
  1. CU02 - Filtrar sospechosos
     1. Descripción

Se lista los sospechosos con las características ingresadas por el Usuario como filtro.

* + 1. Pre-condiciones
* Existe al menos un sospechoso.
  + 1. Flujo de eventos principal

1. Incluye Caso de Uso: Listar sospechosos
2. El Usuario ingresa características del sospechoso en el formulario de búsqueda y selecciona la opción filtrar.
3. El Sistema despliega en pantalla una lista con los nombres de los sospechosos que se tienen filtrando los sospechosos dadas las características ingresadas en el formulario de búsqueda hasta el momento.
4. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

2B. No existen Sospechoso con los filtros ingresados.

1. El Sistema despliega un mensaje indicando que no hay sospechosos que cumplan con los filtros ingresados.

2. Retorna a la pantalla principal.

No se cumple la post-condición

G1. El Usuario elige volver a la pantalla anterior.

1. Retorna a la pantalla principal.

* + 1. Post-condiciones
* No tiene.
  + 1. Requerimientos especiales
* No tiene.
  1. CU03 - Arrestar sospechosos
     1. Descripción

El sospechoso es arrestado.

* + 1. Pre-condiciones
* No tiene
  + 1. Flujo de eventos principal

1. Incluye Caso de Uso: Filtrar sospechosos
2. El Usuario elige un sospechoso a arrestar entre los sospechosos filtrados.
3. El Sistema muestra un mensaje indicando que el sospechoso es el correcto.
4. Fin CU
   * 1. Flujos de eventos alternativos

1B. El sospechoso no es el correcto

1. El Sistema muestra un mensaje indicando que el sospechoso es incorrecto.

2. Retorna a la pantalla principal.

No se cumple la post-condición.

G1. El Usuario elige volver a la pantalla anterior.

1. Retorna a la pantalla principal.

No se cumple la post-condición.

* + 1. Post-condiciones
* El Usuario concluye la iteración por lo tanto sube el nivel del Usuario.
* Si es la tercera iteración del mismo nivel se le envía al usuario la invitación para unirse al grupo “El gran Sospechoso nivel X”, siendo X el nivel del usuario incrementado en 1.
* Si es la tercera iteración del mismo nivel se le envía al usuario el nombre y apellido del gran sospechoso que atrapo.
  + 1. Requerimientos especiales
* No tiene.
  1. CU04 - Mostrar datos sospechoso
     1. Descripción

Se muestra la información referente al sospechoso seleccionado.

* + 1. Pre-condiciones
* No tiene.
  + 1. Flujo de eventos principal

1. Incluye Caso de Uso: Listar sospechosos
2. El Usuario selecciona a un sospechoso de la lista de sospechosos.
3. El Sistema despliega en pantalla los datos del sospechoso que fueron obtenidos de su perfil de Facebook y fueron almacenados en la nube cuando se inició la iteración. Estos datos son: sexo, situación sentimental (casada/o, soltera/o), música preferida, películas preferidas y programa de televisión preferido.
4. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

G1. El Usuario elige volver a la pantalla anterior.

1. Retorna a la pantalla principal.

* + 1. Post-condiciones
* No tiene.
  + 1. Requerimientos especiales
* No tiene.
  1. CU05 - Obtener Ciudades
     1. Descripción

Determina las 3 ciudades a las que podrá viajar el Usuario en busca del sospechoso.

* + 1. Pre-condiciones
* Deben existir al menos 3 ciudades en el Sistema.
  + 1. Flujo de eventos principal

1. El Usuario solicita las ciudades posibles para viajar.
2. El Sistema despliega un mapa en el cual se marcarán la ubicación de las posibles 3 ciudades a viajar. Solamente una de estas se corresponde con las pistas brindadas por los personajes, las restantes 2 ciudades no deben tener nada en común con las pistas. Y ninguna de las tres ciudades es la que el personaje esta actualmente.
3. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

G1. El Usuario elige volver a la pantalla anterior.

1. Retorna a la pantalla principal.

* + 1. Post-condiciones
* No tiene.
  + 1. Requerimientos especiales
* No tiene.
  1. CU06 - Seleccionar Ciudad a viajar
     1. Descripción

El Usuario elige una de las 3 ciudades para viajar en busca del sospechoso. Esta acción consume tiempo del juego, este tiempo depende de la distancia en la que se encuentran las ciudades en el mapa.

* + 1. Pre-condiciones
* No tiene.
  + 1. Flujo de eventos principal

1. Incluye el Caso de Uso: Obtener ciudades.
2. El Usuario selecciona una ciudad de las ciudades obtenidas.
3. El Sistema despliega en pantalla una animación indicando que viajara hacia esa ciudad, para seguir buscando más pistas.
4. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

2B. El Usuario escoge una ciudad incorrecta.

1. El Sistema despliega un mensaje indicando que escogió un destino incorrecto.
2. El Usuario indica que quiere regresar a la ciudad donde estaba anteriormente.
3. Retorna a la pantalla principal.

G1. El Usuario elige volver a la pantalla anterior.

1. Retorna a la pantalla principal.

No se cumplen las post-condiciones.

* + 1. Post-condiciones
* En caso de viajar a una ciudad incorrecta pierde el tiempo en viajar a la ciudad elegida y el de volver al punto de donde partió.
* En caso de que se la ciudad correcta el Sistema recordará la ciudad a la que viajo el Usuario.
  + 1. Requerimientos especiales
* No tiene.
  1. CU07 - Ver ayuda
     1. Descripción

El Sistema deberá brindar ayuda on-line acerca del juego.

* + 1. Pre-condiciones
* No tiene.
  + 1. Flujo de eventos principal

1. El Usuario selecciona la opción ayuda.
2. El Sistema despliega en pantalla un mensaje consultando al cliente acerca de que tema tiene dudas.
3. El Usuario ingresa palabras claves para la consulta.
4. El Sistema despliega un mensaje con información acerca la consulta.
5. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

4B. El Usuario ingresa un tema no contenido en la ayuda.

1. El Sistema despliega un mensaje indicando que no encontró información acerca de la consulta ingresada.
2. Fin de CU.

G1. El Usuario elige volver a la pantalla anterior.

1. Retorna a la pantalla principal.

* + 1. Post-condiciones
* No tiene.
  + 1. Requerimientos especiales
* No tiene.
  1. CU08 - Mirar
     1. Descripción

El Sistema debe presentar al Usuario tres personajes a los cuales podrá interrogar.

* + 1. Pre-condiciones
* No tiene.
  + 1. Flujo de eventos principal

1. El Usuario solicita los personajes que le brindarán pistas en la ciudad actual.
2. El Sistema despliega en pantalla los tres personajes famosos a los cuales el Usuario podrá interrogar.
3. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

G1. El Usuario elige volver a la pantalla anterior.

1. Retorna a la pantalla principal.

No se cumplen las post-condiciones

* + 1. Post-condiciones
* El Sistema recuerda cuales son los tres personajes famosos, a los cuales el jugador podrá interroga en la ciudad actual.
  + 1. Requerimientos especiales
* No tiene.
  1. CU09 - Interrogar personajes
     1. Descripción

El Usuario elige uno de los 3 personajes disponibles para interrogar, el cual le dará, o no, una pista con datos del sospechoso y característica de la próxima ciudad a donde deberá ir a buscar más pistas. El Usuario podrá interrogar al personaje las veces que quiera.

* + 1. Pre-condiciones
* No tiene.
  + 1. Flujo de eventos principal

1. Incluye el Caso de Uso: Obtener personajes.
2. El Usuario selecciona a un sospechoso de la lista de sospechosos y selecciona la opción “Interrogar”.
3. El Sistema despliega en pantalla la pista definitiva dada por el personaje.
4. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

3B. El Sistema despliega una pista inconclusa.

1. El Sistema despliega en pantalla la pista inconclusa dada por el personaje.
2. Fin CU.

G1. El Usuario elige volver a la pantalla anterior.

1. Retorna a la pantalla principal.

No se cumplen las post-condiciones

* + 1. Post-condiciones
* No tiene.
  + 1. Requerimientos especiales
* No tiene.
  1. CU10 - Cambiar Lenguaje
     1. Descripción

El Usuario indica que quiere cambiar el idioma del juego, el Sistema cambia el idioma de la interface gráfica a español o inglés.

Las pistas siempre van a estar en español, solo se cambiará el idioma de la interface gráfica.

* + 1. Pre-condiciones
* No tiene.
  + 1. Flujo de eventos principal

1. El Usuario selecciona la opción cambiar idioma.
2. El Sistema despliega en pantalla las opciones “español” e “inglés”.
3. El Usuario elige el idioma español.
4. El Sistema cambia la interface gráfica a español.
5. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

3B El Usuario elige el idioma inglés

1. El Usuario elige el idioma inglés.
2. El Sistema cambia la interface gráfica a inglés.
3. Fin CU.

G1. El Usuario elige volver a la pantalla anterior.

1. Retorna a la pantalla principal.

No se cumplen las post-condiciones

* + 1. Post-condiciones
* La interfaz gráfica del Sistema queda en el idioma elegido por el Usuario.
  + 1. Requerimientos especiales
* No tiene.
  1. CU12 - Salir
     1. Descripción

El Usuario sale del Sistema.

* + 1. Pre-condiciones
* No tiene.
  + 1. Flujo de eventos principal

1. El Usuario solicita salir del juego.
2. El Sistema muestra un mensaje de despedida, preguntando si realmente desea abandonar el juego.
3. El Usuario elige la opción “Si”
4. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

3B El Usuario cancela la operación Salir.

1. El Usuario elige la opción “No”
2. El Sistema vuelve a mostrar la pantalla principal.
3. Fin CU.

No se cumple la post-condición.

* + 1. Post-condiciones
* El Sistema recuerda el estado actual del juego.
  + 1. Requerimientos especiales
* No tiene.
  1. CU12 - Actualizar Datos Ciudades
     1. Descripción

Se obtienen por medio del buscador Bing, características de las ciudades para actualizar los datos del Sistema.

* + 1. Pre-condiciones
* Tener al menos 30 ciudades Hard-Code en el Sistema.
  + 1. Flujo de eventos principal

1. El administrador selecciona las ciudades que quiere actualizar y elige la opción “Actualizar Datos de Ciudades”.
2. El Sistema procesa la información y actualiza los datos de las ciudades seleccionadas.
3. Fin CU.

2.13.4. Flujos de eventos alternativos

1B. Fallo en la conexión.

1. El Sistema indica que existió un fallo en la conexión con Bing.

2. Retorna a la pantalla principal.

No se cumple la post-condición.

2B. Falta de datos de las ciudades.

1. El Sistema indica con error que no se encontrar noticias recientes para la actualización de los datos.

2. Fin CU.

No se cumple la post-condición.

2.13.5. Post-condiciones

* Se actualizan los datos de las ciudades en el Sistema.

2.13.6. Requerimientos especiales

* No tiene.
  1. CU13 - Actualizar datos Famoso
     1. Descripción

Se obtienen, por medio del buscador Bing, noticias de los famosos. Los que luego van a ser personajes de cada ciudad en el juego.

* + 1. Pre-condiciones
* No tiene.
  + 1. Flujo de eventos principal

1. El administrador selecciona los famosos que quiere actualizar y elige la opción “Actualizar Datos de Famoso”.
2. El Sistema procesa la información y actualiza los datos de los famosos seleccionados.
3. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

1B. Fallo en la conexión.

1. El Sistema indica que existió un fallo en la conexión con Bing.

2. Retorna a la pantalla principal.

2B. Falta de datos de los famosos.

1. El Sistema indica con error que no se encontrar noticias recientes para la actualización de los datos.

2. Fin CU.

No se cumple la post-condición.

* + 1. Post-condiciones
* Se actualizan los datos de los famosos en el Sistema.
  + 1. Requerimientos especiales
* No tiene.
  1. CU14 - Guardar Estado
     1. Descripción

Se guarda el estado del juego hasta el momento.

* + 1. Pre-condiciones
* El Usuario ha iniciado una iteración.
  + 1. Flujo de eventos principal

1. El Usuario indica que quiere realizar otra actividad en el WP7 (ejemplo: buscar información, atender una llamada, etc.).
2. El Sistema guarda el estado del juego.
3. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

2B. Fallo en la conexión.

1. El Sistema indica con error que no se pudo conectar con el “servidor”.

2. Fin CU.

No se cumple la post-condición.

* + 1. Post-condiciones
* El Sistema guarda el estado del Usuario.
  + 1. Requerimientos especiales
* No tiene.
  1. CU15 - Inicializar Iteración
     1. Descripción

Se inicia la iteración del juego. Se cargan los datos necesarios para la iteración: los posibles sospechosos, el “Gran Sospechoso”, las ciudades a las que deberá viajar, los famosos que deberá interrogar y las pistas que darán los mismos.

* + 1. Pre-condiciones
* El usuario debe estar logueado a Facebook.
  + 1. Flujo de eventos principal

1. El Usuario indica que quiere comenzar una nueva iteración del juego.
2. El Sistema arma el plan de juego. Crea los escenarios con la información de la ciudad, los personajes y las pistas que van a dar cada uno.
3. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

2B. Fallo en la conexión

1. El Sistema indica con error que no se pudo conectar con Facebook.

2. Fin CU.

No se cumple la post-condición.

* + 1. Post-condiciones
* El Sistema guarda el plan de juego, los escenarios, los personajes, y las pistas.
  + 1. Requerimientos especiales
* El juego no deberá tardar más de 15 en arrancar la iteración.
  1. CU16 - Login
     1. Descripción

El caso de uso comienza cuando el usuario indica que quiere loguearse a la aplicación para esto el sistema lo redirecciona a la página de login del Facebook, y una vez que se loguea en Facebook, el sistema retorna a la pantalla principal del juego Interpool.

* + 1. Pre-condiciones
* No tiene.
  + 1. Flujo de eventos principal

1. El Usuario indica que quiere loguerse en el juego.
2. El Sistema abre un navegador web con el login de Facebook.
3. El usuario se loguea en Facebook.
4. El sistema retorna a la pantalla principal.
5. Fin CU.
   * 1. Flujos de eventos alternativos

3B. Fallo en la conexión.

1. El Sistema indica con error que no se pudo conectar con “Facebook”.

2. Fin CU.

No se cumple la post-condición.

* + 1. Post-condiciones
* El Sistema guarda el token del usuario de Facebook.
  + 1. Requerimientos especiales
* No tiene.