

Definición de la solución

Objetivo General

Desarrollar una plataforma capaz de realizar diferentes funcionalidades atractivas para los jugadores, buscar innovar y actualizar la experiencia en dicha plataforma donde deberán de realizar diferentes cosas en dicha plataforma, con el objetivo de atraer a los jugadores y poner su mente a pensar en el juego.

Objetivo Especifico

Desarrollo de una plataforma en la cual va a ser posible registrar usuarios, guardar y cargar partidas, tener partidas en solitario (jugar contra la máquina), tener partidas contra otro jugador y realizar torneos entre varios jugadores.

Requerimientos Iniciales del sistema

Requerimientos funcionales

Interacción del usuario con la plataforma

Caso de usos y sus funcionalidades

Carga de archivos xml y descarga de dichos archivos

Diagramas de casos de usos

Caso de usos alto nivel

Caso de uso expandidos

Glosario Inicial

Xml: Representar información estructurada en la web (todos documentos), de modo que esta información pueda ser almacenada, transmitida, procesada, visualizada e impresa, por muy diversos tipos de aplicaciones y dispositivos.

Asp.net: Es un entorno para aplicaciones web desarrollado y comercializado por Microsoft. Es usado por programadores y diseñadores para construir sitios web dinámicos, aplicaciones web y servicios web XML.

Atributo: Es una especificación que define una propiedad de un objeto, elemento o archivo.

Repositorio: Es un espacio centralizado donde se almacena, organiza, mantiene y difunde información digital, habitualmente archivos informáticos, que pueden contener trabajos científicos, conjuntos de datos o software.

Diagrama: Representación gráfica de las variaciones de un fenómeno o de las relaciones que tienen los elementos o las partes de un conjunto.

Modelo relacional: Es un modelo de datos basado en la lógica de predicados y en la teoría de conjuntos.

Modelo Relacional

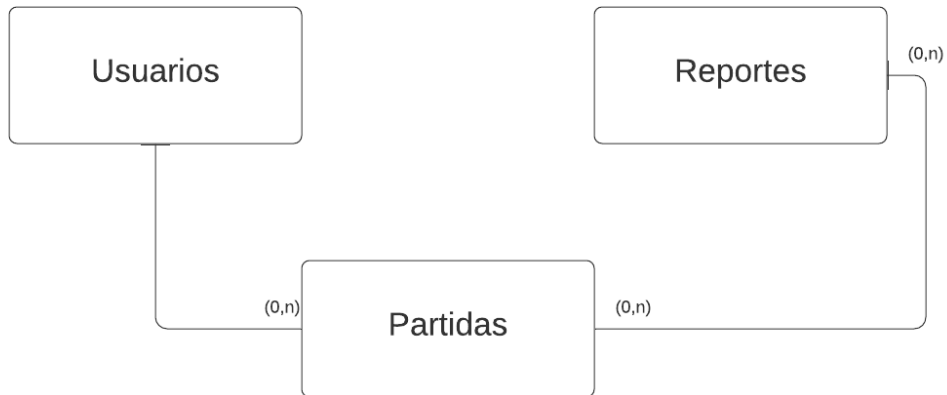
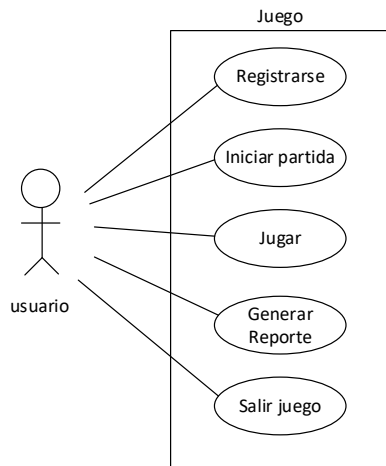
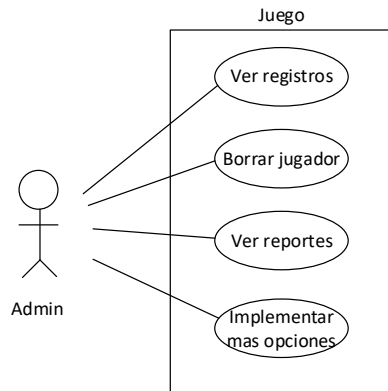


Diagrama de caso de usos





Caso de uso de alto nivel

Caso de uso: Registrar usuario

Actores: Usuario

Tipo: Primario

Descripción: El usuario se registra, después del registro inicia partida, genera reportes y sale del juego

Caso de uso: Modificar juego

Actores: admin

Tipo: Primario

Descripción: El administrador ve los usuarios registrados, elimina o modifica usuarios, implementa mas opciones para los jugadores en línea

Caso de uso expandidos

Caso de uso: registro usuario

Actores: Usuario

Propósito: Registrarse en el juego

Tipo: Primario

Descripción: El usuario se registra, después del registro inicia partida, genera reportes y sale del juego

Curso normal de los eventos:

- 1.El usuario introduce los datos para su registro.
- 2.El juego busca entre los usuarios registrados si existe un usuario con los mismos datos.
- 3.El juego informa al usuario que se ha registrado satisfactoriamente.

Cursos alternos:

Línea 3: El juego informa al usuario que ya existe un usuario con los mismos datos registrados

Caso de uso: Modificar juego

Actores: admin

Propósito: Modificar el juego

Tipo: Primario

Descripción: El administrador ve los usuarios registrados, elimina o modifica usuarios, implementa más opciones para los jugadores en línea

Curso normal de los eventos:

- 1.El administrador vera los registros de los jugadores
- 2.implementa nuevas opciones para que el juego sea más entretenido
- 3.Elimina usuarios registrados que ya no juegan

Cursos alternos:

Línea 3: no implementa nada y solo ve que todo este bien sin ninguna falla