



Titulación: Ingeniería de Software A. Grupo GR2-01

Integrantes:

1-Salma Boulagna Moreno

salmabm0416@gmail.com

2-Carlos Rodríguez Martín

carlosrodriguezmartin2004@gmail.com

3-José Ruiz Pareja

ruizpareja00@gmail.com

4-Guillermo Sanz Nieto

guillesanznieto@gmail.com

5-Miguel Ángel Dorado

Maldonado

miguelangeldorado10@gmail.com

6-Jesús Repiso Río

jesusrepiso9324@gmail.com

7-Minerva Atienza González

minervatigon@gmail.com

Enlaces:

-GitHub:

<https://github.com/Code-Evolution>

-Docs (memoria):

<https://docs.google.com/document/d/1jZtiRadtsctxZQss5Utw4Tz8l96XzQWUgz312NYASB9Q/edit?usp=sharing>

-Notion:

<https://www.notion.so/invite/db517ed468346cc7a93f6023f0c76ae58d45442c>

Índice:

Índice:.....	2
Sección 1: Introducción.....	2
Sección 2: Roles.....	2
Sección 3: Gestión de Riesgos.....	3
Sección 4: Planificación.....	4
Sección 5: Requisitos.....	5
Sección 6: Casos de uso.....	18
Sección 7: Modelo de Dominio.....	65
Sección 8: Diagramas de secuencia.....	66
Sección 9: Herramientas software.....	79

Sección 1: Introducción

- Al crear un juego, realmente no solucionamos un problema como tal, sino que proporcionamos diversión y entretenimiento. De esta forma, la gente podrá disfrutar de un tiempo de relajación y disfrute con nuestro juego, resolviendo pequeños rompecabezas y peleando contra enemigos

Sección 2: Roles

- Salma Boulagna Moreno: Gestora de proyectos, Diseño de niveles y personajes
- Miguel Ángel Dorado Maldonado: Jefe de desarrollo, diseñador de escenarios y niveles
- Carlos Rodríguez Martín: Jefe de diseño de niveles, desarrollador
- Jesús Repiso Río: Desarrollador, diseñador de personajes
- Guillermo Sanz Nieto: Desarrollador, diseñador de niveles

- **José Ruiz Pareja:** Jefe de diseño de personajes, diseño de escenarios
- **Minerva Atienza González:** Jefa de diseño de escenarios, diseño de personajes

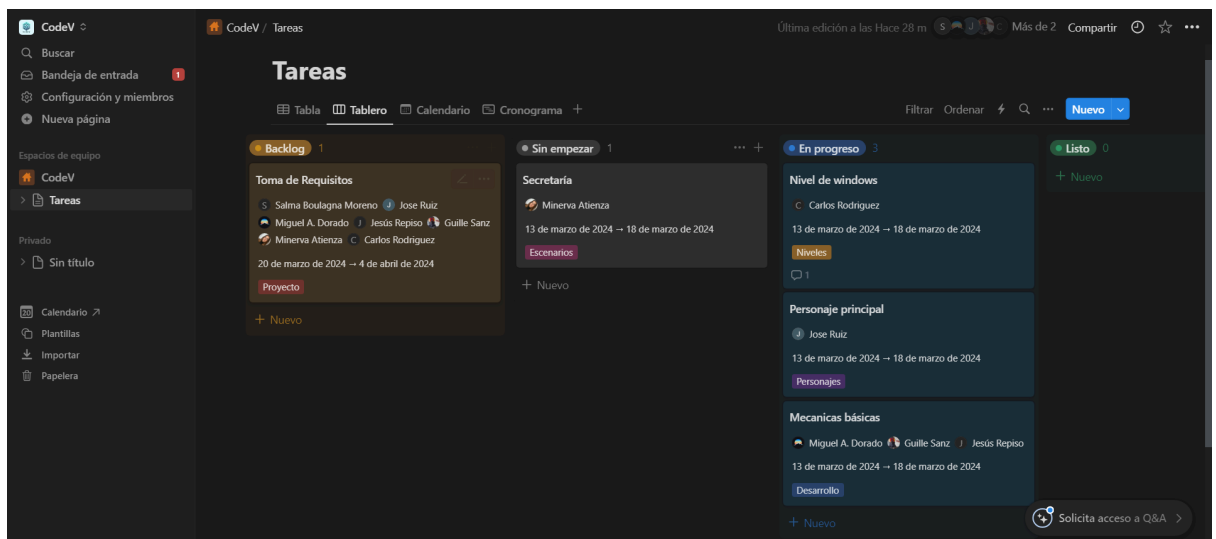
Sección 3: Gestión de Riesgos

Riesgo	Tipo	Descripción	Probabilidad	Efectos	Estrategia
Movilidad del personal	Proyecto	Que el personal tenga que abandonar el proyecto por un tiempo por problemas personales	Baja	Tolerable	Repartir el trabajo entre el resto de miembros.
Cambios de Requisitos	Proyecto	El cliente nos cambia los requisitos sin tenerlo previsto	Media	Serio	Redefinición de documentación y diagramas.
Mal hardware	Proyecto	A alguien del personal no le funciona bien el hardware	Media	Tolerable	Se le asignan tareas de bajo nivel computacional.
Retraso de las tareas	Proyecto	El personal retrasa el proyecto por no hacer las tareas a tiempo	Baja	Tolerable	Se distribuyen las tareas de nuevo acorde a los nuevos tiempos.
Cambio en la política de monetización del motor gráfico	Producto	El motor gráfico cambia las políticas de monetización y tenemos que cambiar de motor	Baja	Serio	Adaptar el proyecto
Errores de compatibilidad	Producto	Hay errores con la compatibilidad	Muy baja		

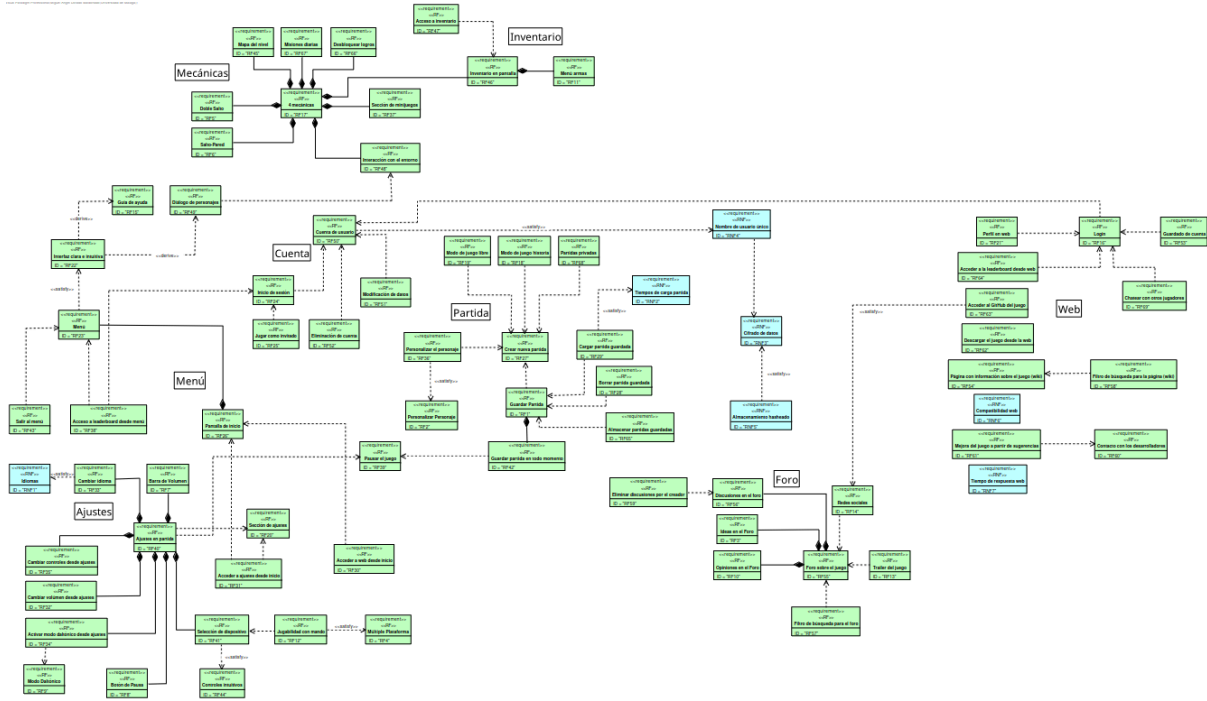
		con otros dispositivos			
Cambios tecnológicos	Negocio	La tecnología del producto se queda obsoleta			

Sección 4: Planificación

- Hemos elegido el método ágil, más concretamente Scrum ya que creemos que se ajusta mejor a la forma de entregar las tareas y de organizarnos entre nosotros



Sección 5: Requisitos



RF1 - Guardar Partida

Como jugador,
quiero quiero tener varias partidas guardadas
para poder jugar diferentes partidas sin perder mi progreso.

RF2 - Personalizar Personaje

Como jugador,
quiero poder personalizar el personaje (pelo, ropa, ojos, tono de piel) al crear una partida
para hacer que mi experiencia de juego sea más única y personal.

RF3 - Ideas en el Foro

Como miembro de la comunidad,
quiero que una parte del foro esté dedicada a subir ideas para el juego, tanto hechas como imaginadas
para poder contribuir al desarrollo del juego y compartir mis ideas con otros jugadores y desarrolladores.

RF4 - Múltiple Plataforma

Como jugador,
quiero que el juego sea jugable en múltiples plataformas

para poder jugar en mi plataforma preferida sin restricciones.

RF5 - Doble Salto

Como jugador,
quiero tener la mecánica de doble salto
para poder superar obstáculos más fácilmente y explorar áreas más altas.

RF6 - Salto-Pared

Como jugador,
quiero tener la mecánica de salto-pared
para poder realizar movimientos avanzados y acceder a áreas secretas.

RF7 - Barra de Volumen

Como jugador,
quiero tener una barra de volumen
para poder ajustar el volumen del juego según mis preferencias.

RF8 - Botón de Pausa

Como jugador,
quiero un botón para pausar el juego
para poder detener temporalmente la acción del juego cuando sea necesario.

RF9 - Modo Daltónico

Como jugador con deficiencia visual,
quiero un modo daltónico
para poder jugar el juego de manera más accesible y distinguir los elementos visuales correctamente.

RF10 - Opiniones en el Foro

Como jugador,
quiero tener acceso a un foro con opiniones sobre el juego
para poder discutir y compartir experiencias con otros jugadores.

RF11 - Menú armas

Como jugador,
quiero un menú para ver y elegir armas

para poder seleccionar y cambiar fácilmente el equipamiento durante el juego.

RF12 - Jugabilidad con mando

Como jugador,
quiero que el juego sea jugable con un mando
para poder disfrutar de una experiencia de juego más cómoda.

RF13 - Trailer del juego

Como miembro de la comunidad,
quiero un poder ver un trailer del juego
para poder tener una idea de qué trata el juego y qué esperar de él.

RF14 - Redes sociales

Como miembro de la comunidad,
quiero acceso a las redes sociales del juego
para poder seguir las actualizaciones y noticias relacionadas con el juego.

RF15 - Guía de ayuda

Como jugador,
quiero una guía de ayuda
para poder aprender rápidamente las mecánicas y controles del juego.

RF16 - Login

Como usuario,
quiero un login en la página web
para acceder a funciones exclusivas y mantener mi progreso.

RF17 - 4 mecánicas

Como jugador,
quiero que el juego tenga al menos 4 mecánicas diferentes
para ofrecer variedad y profundidad en la jugabilidad

RF18 - Modo de juego historia

Como jugador,
quiero un modo de juego "historia"

para experimentar la trama y la narrativa del juego.

RF19 - Modo de juego libre

Como jugador,

quiero un modo de juego "libre"

para jugar a los niveles del juego sin pasar por la historia, para tener una experiencia más relajada y centrada en la exploración.

RF20 - Sección de ajustes

Como jugador,

quiero poder acceder a los ajustes

para modificar variables que afectan a mi juego.

RF21 - Perfil en web

Como usuario,

quiero un perfil de usuario en el foro

para personalizar mi experiencia y participar en discusiones.

RF22 - Interfaz clara e intuitiva

Como jugador,

quiero que la interfaz sea clara e intuitiva

para poder navegar por el juego y la página web de manera fácil y sin confusiones.

RF23 - Menú

Como jugador,

quiero un menú

para poder acceder a las funciones del juego de manera organizada y rápida.

RF24 - Inicio de sesión

Como jugador,

quiero poder iniciar sesión con mi cuenta al abrir el juego

para acceder a mi progreso y preferencias.

RF25 - Jugar como invitado

Como jugador,

quiero poder jugar como invitado si no tengo cuenta
para probar el juego sin necesidad de registrarse.

RF26 - Pantalla de inicio

Como jugador,
quiero que haya una pantalla de inicio
para acceder a las opciones principales del juego.

RF27 - Crear nueva partida

Como jugador,
quiero poder crear una nueva partida desde la pantalla de inicio
para empezar una nueva aventura.

RF28 - Borrar partida guardada

Como jugador,
quiero poder borrar una partida desde la pantalla de inicio
para gestionar mis partidas guardadas.

RF29 - Cargar partida guardada

Como jugador,
quiero poder cargar una partida desde la pantalla de inicio
para continuar donde lo dejé.

RF30 - Acceder a web desde inicio

Como jugador,
quiero poder ir a la página web desde la pantalla de inicio
para acceder a contenido adicional y recursos.

RF31 - Acceder a ajustes desde inicio

Como jugador,
quiero poder cambiar los ajustes del juego desde la pantalla de inicio
para personalizar mi experiencia de juego.

RF32 - Cambiar volumen desde ajustes

Como jugador,

quiero poder cambiar el volumen del juego desde las opciones de ajustes
para ajustarlo a mis preferencias auditivas.

RF33 - Cambiar idioma

Como jugador,
quiero poder cambiar el idioma desde las opciones de ajustes
para jugar en mi idioma preferido.

RF34 - Activar modo daltónico desde ajustes

Como jugador con deficiencia visual,
quiero poder activar el modo daltónico desde las opciones de ajustes
para mejorar la visibilidad de los elementos del juego.

RF35 - Cambiar controles desde ajustes

Como jugador,
quiero poder cambiar los controles desde las opciones de ajustes
para adaptarlos a mis preferencias y comodidad.

RF36 - Personalizar el personaje

Como jugador,
quiero poder personalizar el personaje al crear una partida
para reflejar mi estilo y preferencias.

RF37 - Sección de minijuegos

Como jugador,
quiero poder acceder a una sección de minijuegos desde el menú
para disfrutar de actividades adicionales dentro del juego.

RF38 - Acceso a leaderboard desde menú

Como jugador,
quiero poder acceder a la leaderboard desde el menú
para ver las puntuaciones más altas y competir con otros jugadores.

RF39 - Pausar el juego

Como jugador,

quiero poder pausar el juego
para detener temporalmente la acción y gestionar situaciones externas.

RF40 - Ajustes en partida

Como jugador,
quiero poder acceder a los ajustes desde la partida
para realizar cambios rápidos y ajustes sin tener que salir al menú.

RF41 - Selección de dispositivo

Como jugador,
quiero poder jugar con mando o teclado
para poder usar mi método de control preferido.

RF42 - Guardar partida en todo momento

Como jugador,
quiero poder guardar partida en todo momento
para no perder mi progreso y poder retomarlo más tarde.

RF43 - Salir al menú

Como jugador,
quiero poder salir al menú principal desde la partida
para acceder a otras opciones del juego.

RF44 - Controles intuitivos

Como jugador,
quiero poder mover al personaje con teclado (W, A, S, D) o mando
para controlar su movimiento de manera intuitiva.

RF45 - Mapa del nivel

Como jugador,
quiero poder abrir el mapa del nivel
para tener una visión general del entorno y planificar mi ruta.

RF46 - Inventario en pantalla

Como jugador,

quiero tener una barra de inventario abajo
para acceder fácilmente a mis objetos y recursos.

RF47 - Acceso a inventario

Como jugador,
quiero poder acceder al inventario en cualquier momento
para gestionar mis objetos y equipamiento.

RF48 - Interacción con el entorno

Como jugador,
quiero poder interactuar con el entorno (personas, objetos, puertas)
para avanzar en el juego y descubrir secretos.

RF49 - Diálogo de personajes

Como jugador,
quiero que el diálogo de los personajes se muestre en cuadros de texto en la parte inferior
para poder seguir la historia y las conversaciones de manera clara.

RF50 - Cuenta de usuario

Como usuario,
quiero poder crear una cuenta o iniciar sesión
para acceder a funciones exclusivas y personalizar mi experiencia.

RF51 - Modificación de datos

Como usuario,
quiero poder modificar mis datos de usuario tras crear la cuenta
para mantener mi información actualizada y precisa.

RF52 - Eliminación de cuenta

Como usuario,
quiero poder eliminar la cuenta permanentemente si así lo deseo
para retirar mi información de la plataforma.

RF53 - Guardado de cuenta

Como usuario,
quiero que se quede guardada la cuenta que estoy utilizando si cierro el navegador
para no tener que iniciar sesión cada vez que accedo.

RF54 - Página con información sobre el juego (wiki)

Como usuario,
quiero acceder a una wiki con la información de todos los objetos y personajes
para obtener detalles y consejos sobre el juego.

RF55 - Foro sobre el juego

Como usuario,
quiero acceder a un foro con discusiones acerca del juego
para intercambiar ideas y opiniones con otros jugadores.

RF56 - Discusiones en el foro

Como usuario,
quiero poder crear discusiones en el foro
para plantear preguntas, compartir experiencias y debatir temas relacionados con el juego.

RF57 - Filtro de búsqueda para el foro

Como usuario,
quiero poder filtrar búsquedas en el foro
para encontrar contenido relevante de manera rápida y sencilla.

RF58 - Filtro de búsqueda para la página (wiki)

Como usuario,
quiero poder buscar o filtrar en la wiki
para encontrar información específica sobre objetos y personajes del juego.

RF59 - Eliminar discusiones por el creador

Como usuario,
quiero poder eliminar una discusión si la he creado yo
para gestionar el contenido del foro y mantenerlo relevante.

RF60 - Contacto con los desarrolladores

Como usuario,
quiero poder contactar con los desarrolladores
para reportar problemas, hacer preguntas o sugerir mejoras.

RF61 - Mejora del juego a partir de sugerencias

Como usuario,
quiero poder sugerir mejoras a los desarrolladores
para contribuir al desarrollo y mejorar la experiencia de juego.

RF62 - Descargar el juego desde la web

Como usuario,
quiero poder descargar el juego desde la web
para poder instalarlo y jugarlo en mi dispositivo.

RF63 - Acceder al GitHub del juego

Como usuario,
quiero poder acceder al GitHub del juego desde la página web
para obtener información técnica y participar en el desarrollo.

RF64 - Acceder a la leaderboard desde web

Como usuario,
quiero poder acceder a la leaderboard (ranking de jugadores) desde la web
para ver las puntuaciones más altas y competir con otros jugadores.

RF65 - Almacenar partidas guardadas

Como administrador del sistema,
quiero almacenar las partidas guardadas de los jugadores
para que puedan continuar su progreso en futuras sesiones.

RF66 - Desbloquear logros

Como jugador,
quiero poder desbloquear logros mientras juego
para ser recompensado por completar objetivos y desafíos.

RF67 - Misiones diarias

Como jugador,
quiero poder aceptar misiones diarias que me den experiencia y pueda subir de nivel
para progresar en el juego y obtener recompensas.

RF68 - Partidas privadas

Como jugador,
quiero poder crear partidas privadas con amigos
para jugar con ellos en un entorno controlado y privado.

RF69 - Chatear con otros jugadores

Como jugador,
quiero poder chatear con otros jugadores durante la partida
para comunicarme, coordinar estrategias y socializar mientras juego.

RNF1 - Idiomas

Como desarrollador,
quiero que el juego esté disponible en varios idiomas
para que los usuarios puedan elegir su idioma preferido.

RNF2 - Tiempos de carga partida

Como desarrollador,
quiero que los tiempos de carga sean mínimos
para poder que el usuario pueda empezar a jugar rápidamente y evitar esperas prolongadas.

RNF3 - Cifrado de datos

Como desarrollador,
quiero que la página web tenga cifrado de datos
para garantizar la seguridad y privacidad de la información personal de los usuarios.

RNF4 - Nombre de usuario único

Como administrador del sistema,
quiero que el nombre de usuario sea único
para evitar conflictos y garantizar la identificación única de los usuarios.

RNF5 - Almacenamiento hasheado

Como administrador del sistema
quiero almacenar nombre de usuario, correo electrónico y contraseña, estando todo hasheado por motivos de seguridad
para proteger la información de los usuarios.

RNF6 - Compatibilidad web

Como desarrollador,
quiero que la página web sea compatible con dispositivos móviles
para que los usuarios puedan acceder al contenido desde su smartphone o tablet.

RNF7 - Tiempo de respuesta web

Como desarrollador,
quiero que la página web cargue de forma rápida
para que el usuario tenga una mejor experiencia.

Pruebas de aceptación - Partida

- Abrir el juego, seleccionar la opción "Nueva partida" desde el menú principal, ingresar un nombre para la partida, confirmar la creación de la partida, verificar que la nueva partida se haya creado correctamente y que el juego comience en el inicio.
- Durante una partida en curso, acceder al menú de opciones, seleccionar la opción "Guardar partida", confirmar la acción, verificar que la partida se haya guardado correctamente y que esté disponible para cargar en el futuro.
- Desde el menú principal, seleccionar la opción "Cargar partida", elegir la partida guardada previamente, confirmar la carga de la partida, verificar que la partida se cargue correctamente en el estado en que fue guardada.
- Desde el menú principal o la pantalla de inicio, acceder a la lista de partidas guardadas, seleccionar la partida que se desea borrar, seleccionar la opción "Borrar partida", confirmar la eliminación de la partida, verificar que la partida haya sido eliminada de la lista de partidas guardadas.

Pruebas de aceptación - Funcionalidades web

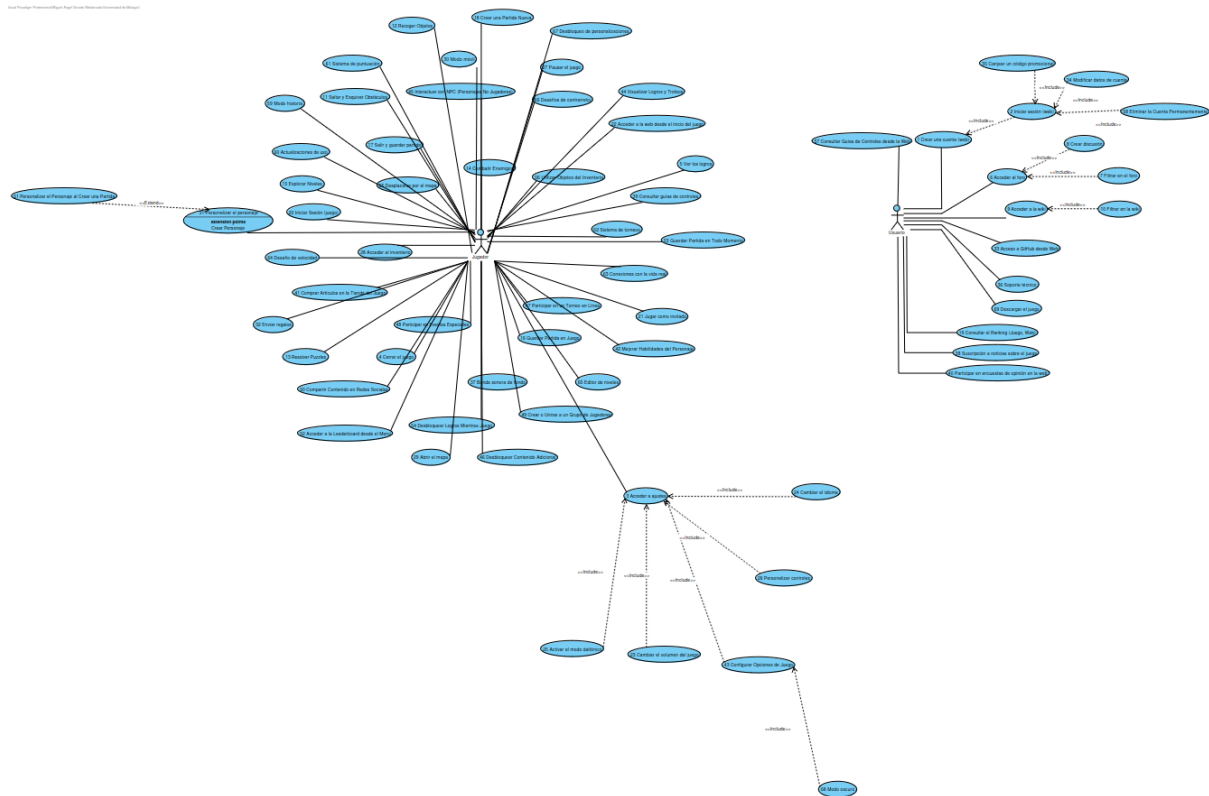
- Acceder a la página web del juego, seleccionar la opción de registro de cuenta, ingresar nombre de usuario, correo electrónico y contraseña, confirmar el registro y verificar que se reciba un correo de confirmación.
- Acceder a la página web del juego, ingresar nombre de usuario y contraseña, verificar que se inicie sesión correctamente y se redirija al área de usuario.
- Después de iniciar sesión, acceder a la sección de perfil, ingresar información adicional como nombre, apellido, fecha de nacimiento, etc, guardar los cambios y verificar que el perfil se haya actualizado correctamente.
- Abrir la página web del juego en un dispositivo móvil, verificar que la página web se adapte correctamente al tamaño de la pantalla y que la navegación sea intuitiva.

- Desde la página web, acceder a la sección del foro, verificar que se pueda navegar fácilmente por las diferentes categorías y temas del foro.
- Acceder al área de creación de discusiones en el foro, ingresar título, contenido y categoría para la nueva discusión, publicar la discusión y verificar que se muestre correctamente en el foro.
- Acceder a la sección de la wiki desde la página web, utilizar la función de búsqueda para encontrar información sobre un objeto o personaje específico, verificar que los resultados de la búsqueda sean relevantes y precisos.

Pruebas de aceptación - Funcionalidades leaderboard

- Iniciar sesión, desde el menú principal del juego, seleccionar la opción "Leaderboards", verificar que se acceda correctamente a la sección.
- Una vez en la sección de leaderboards, verificar que se muestre la clasificación de los jugadores, confirmar que se visualicen los nombres de usuario y sus respectivas puntuaciones.
- Jugar una partida y obtener una puntuación alta, volver a la sección de leaderboards y verificar que la puntuación del jugador se actualice correctamente en la clasificación si este tiene iniciada sesión.

Sección 6: Casos de uso



Identificador único

CU1. Crear una cuenta (web)

Contexto de uso

Cuando el usuario quiera poder guardar su información de forma permanente, podrá crear una cuenta para ello.

Precondiciones y activación

Estar en la sección de crear cuenta en la página web.

Tener un correo electrónico disponible para vincular la cuenta.

Garantías de éxito / Postcondición

La página mostrará un mensaje de confirmación.

Le llegará un correo al usuario con la confirmación si la cuenta se crea con éxito.

Escenario Principal

El usuario hace click sobre el botón crear cuenta.

El sistema responde con un formulario para rellenar los datos y ofrece la opción de iniciar sesión.

El usuario ingresa su nombre(identificador), correo electrónico, contraseña y verificación de contraseña.

El sistema informa del procesamiento de los datos.

El sistema informa al usuario del éxito de la acción.

Escenarios alternativos

El usuario ingresa un identificador ya existente.

El usuario ingresa un correo ya existente.

Los campos "Contraseña" y "Repetir contraseña" son diferentes.

El sistema informa al usuario de los problemas ocurridos.

Identificador único

CU2. Iniciar sesión (web)

Contexto de uso

Cuando el usuario quiera poder acceder a sus datos, podrá iniciar sesión para ello a través de la página web.

Precondiciones y activación

Estar en la sección "Iniciar sesión" en la página web.

Tener una cuenta ya creada.

Garantías de éxito / Postcondición

La página mostrará un mensaje de éxito al iniciar sesión y te redirigirá a tu perfil.

Escenario Principal

El usuario hace click sobre el botón iniciar sesión.

El sistema responde con un formulario para rellenar los datos de tu cuenta.

El usuario ingresa su nombre(identificador)/correo y su contraseña.

El sistema informa del procesamiento de los datos.

El sistema redirige al usuario a su perfil.

Escenarios alternativos

El usuario ingresa un nombre(identificador)/correo que no está registrado en la base de datos.

El usuario ingresa una contraseña que no está vinculada al correo electrónico con el que trata de iniciar sesión.

El sistema informa al usuario con el mensaje "La combinación de nombre/correo y contraseña no es válida".

Identificador único

CU3. Acceder a ajustes

Contexto de uso

Cuando el jugador quiera poder modificar la configuración del juego podrá acceder al menú de ajustes.

Precondiciones y activación

Estar en el menú principal o pausar la partida.

Pulsar el icono de Ajustes representado por un engranaje.

Garantías de éxito / Postcondición

El juego mostrará el menú de ajustes al pulsar el botón.

Escenario Principal

El usuario está en el menú y pulsa el icono de ajustes.

El sistema responde mostrando por pantalla el menú de ajustes.

El usuario pausa el juego y hace click sobre el icono de ajustes.

El sistema responde mostrando por pantalla el menú de ajustes.

Escenarios alternativos

No puede haber un escenario alternativo.

Identificador único

CU4. Cerrar el juego

Contexto de uso

El jugador desea salir del juego.

Precondiciones y activación

Estar en el menú principal.

Pulsar el botón "Salir del juego"

Garantías de éxito / Postcondición

Al pulsar el botón aparecerá un mensaje de despedida y se cerrará el juego

Escenario Principal

El jugador se encuentra en el menú.

El jugador pulsa el botón "Salir del juego".

El sistema pregunta por una confirmación.

El jugador verifica la acción.

El sistema despide al jugador y cierra el juego.

Escenarios alternativos

El jugador, tras pulsar el botón no acepta la pregunta de confirmación y es devuelto al menú.

Identificador único

CU5. Ver los logros

Contexto de uso

El jugador desea ver los logros conseguidos durante su partida.

Precondiciones y activación

Tener una cuenta creada.

Tener iniciada sesión en el juego.

Estar en el menú principal.

Pulsar el botón "Logros" en el menú.

Garantías de éxito / Postcondición

El juego mostrará la sección de logros con los datos del usuario que los solicita.

Escenario Principal

El jugador se encuentra en el menú.

El jugador pulsa sobre el botón "Logros".

El sistema responde mostrando por pantalla la sección de logros del jugador.

Escenarios alternativos

El jugador no tiene iniciada sesión.

Al pulsar sobre el botón el sistema muestra un mensaje de error y sugiere al jugador iniciar sesión o crear una cuenta en caso de no tenerla.

Identificador único

CU6. Acceder al foro

Contexto de uso

El usuario desea acceder al foro de la página web para ver opiniones de otros usuarios, proponer la suya o buscar información acerca del juego.

Precondiciones y activación

Estar en la página web.

Pulsar sobre la sección "Foro".

Garantías de éxito / Postcondición

El sistema mostrará por pantalla la página del foro.

Escenario Principal

El usuario se encuentra en la página web.

El usuario hace click sobre la sección "Foro".

El sistema redirige al usuario a la url correspondiente.

Escenarios alternativos

La sección "Foro" está deshabilitada temporalmente y notifica al usuario con un mensaje para que sepa que no es problema suyo.

La conexión a internet del usuario es muy lenta y se notifica con un error de timeout.

Identificador único

CU7. Filtrar en el foro

Contexto de uso

El usuario desea filtrar la búsqueda del foro para encontrar con mayor facilidad un tema concreto que esté buscando.

Precondiciones y activación

Está en la sección "Foro" de la página web.

Sobre la sección de filtro escribir el tema de foro que quieres buscar.

Garantías de éxito / Postcondición

El sistema mostrará los resultados de las discusiones que tengan relación con el filtro realizado.

Escenario Principal

El usuario se encuentra en la sección "Foro".

El usuario selecciona sus filtros y pulsa sobre "Buscar".

El sistema muestra en los resultados aquellas discusiones que estén relacionadas.

Escenarios alternativos

El usuario realiza un filtro que no tiene relación con ninguna discusión existente.

El sistema responde mostrando un cuadro de texto "No se ha encontrado ninguna discusión".

El sistema sugiere al usuario que cree una discusión sobre este.

Identificador único

CU8. Crear discusión

Contexto de uso

El usuario desea crear una nueva discusión en el foro para hablar dar su opinión del juego, hablar acerca de algo específico sobre el juego o preguntar alguna duda.

Precondiciones y activación

El usuario se encuentra en la sección "Foro".

El usuario tiene una cuenta y ha iniciado sesión.

El usuario hace click sobre el botón "Crear nueva discusión".

El nombre de la discusión debe ser único.

Garantías de éxito / Postcondición

El sistema mostrará un formulario para rellenar el título de la discusión y algunos tags como "Ayuda", "Duda", "Opinión", etc. De esta forma será más fácil poder aplicar filtros.

El usuario rellenará el formulario.

El usuario pulsará sobre el botón publicar.

El sistema responderá con un mensaje de éxito y lo redirigirá al página de la nueva discusión creada.

Escenario Principal

El usuario hace click sobre "Foro".

El sistema redirige al usuario al foro.

El usuario hace click sobre "Crear nueva discusión".

El sistema muestra al usuario un formulario a rellenar.

El usuario rellena el formulario.

El sistema redirige al usuario a la url que representa esa discusión.

Escenarios alternativos

El usuario trata de crear una discusión pero no tiene iniciada sesión.

El sistema sugiere crear una cuenta/iniciar sesión.

El usuario trata de crear una nueva discusión pero el título ya está cogido.

El sistema muestra un mensaje de error y solicita al usuario que cambie el título

Identificador único

CU9. Acceder a la wiki

Contexto de uso

El usuario desea acceder a la wiki del juego para poder consultar información acerca de algún personaje, ítem o misión.

Precondiciones y activación

Estar en la página web.

Seleccionar la sección "Wiki".

Garantías de éxito / Postcondición

El sistema redirige al usuario a la ruta que contiene la wiki del juego.

Escenario Principal

El usuario se encuentra en la página web.

El usuario hace click sobre "Wiki".

El sistema redirige al usuario a la wiki.

Escenarios alternativos

La sección "Wiki" está deshabilitada temporalmente y notifica al usuario con un mensaje para que sepa que no es problema suyo.

La conexión a internet del usuario es muy lenta y se notifica con un error de timeout.

Identificador único

CU10. Filtrar en la wiki

Contexto de uso

El usuario desea filtrar la búsqueda por algún personaje, ítem, misión específica del juego.

Precondiciones y activación

Estar en la sección "Wiki" de la página web.

Sobre el apartado "Filtro", buscar por el nombre aquello que desea obtener más información.

Garantías de éxito / Postcondición

El sistema muestra los resultados de la búsqueda que tengan relación con aquello que busca el usuario.

Escenario Principal

El usuario se encuentra en la sección "Wiki".

El usuario selecciona sus filtros y pulsa sobre "Buscar".

El sistema muestra en los resultados aquellos personajes, items, misiones que estén relacionadas con la palabra clave.

Escenarios alternativos

El usuario realiza un filtro que no tiene relación con ningún item existente.

El sistema responde mostrando un cuadro de texto "No se ha encontrado ninguna similitud".

El sistema sugiere al usuario que informe a los desarrolladores del interés que tienes por ese item y te proporcionará un botón para facilitarte el contacto.

Identificador único

CU11. Saltar y Esquivar Obstáculos

Contexto de uso

El jugador está controlando al personaje en el nivel y se encuentra frente a un obstáculo que requiere saltar o esquivar.

Precondiciones y activación

El jugador evitará el obstáculo exitosamente y podrá continuar avanzando en el nivel.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador presiona el botón de salto en el momento adecuado para evitar caer en un pozo sin fondo. También puede usar movimientos laterales para esquivar trampas o proyectiles de enemigos.

Escenario Principal

Si el jugador la esquiva correctamente, podrá continuar el nivel y dejar atrás el obstáculo.

Escenarios alternativos

Si el jugador no ejecuta el salto, puede caer en un pozo, ser alcanzado por una trampa o recibir daño por un proyectil enemigo, lo que puede resultar en la pérdida de una vida o la necesidad de reiniciar desde un punto de control.

Identificador único

CU12. Recoger Objetos

Contexto de uso

El jugador se encuentra en un nivel donde debe recolectar ciertos objetos, como monedas para puntos de bonificación o llaves para abrir puertas.

Precondiciones y activación

El objeto de recolección está presente en el nivel y al alcance del jugador.

Garantías de éxito / Postcondición

El objeto es recogido por el jugador y se agrega a su inventario o contador correspondiente.

Escenario Principal

El jugador mueve al personaje hacia el objeto y lo recoge al tocarlo. Este objeto puede ser visible o estar oculto y requerir cierta exploración para ser encontrado.

Escenarios alternativos

Si el jugador no alcanza el objeto, puede intentar nuevamente o regresar más tarde si es posible. Algunos objetos pueden requerir la resolución de un puzzle o la derrota de un enemigo para ser obtenidos.

Identificador único

CU13. Resolver Puzzles

Contexto de uso

El jugador se encuentra en una sección del juego donde debe resolver un puzzle para avanzar en el nivel o desbloquear una ruta secreta.

Precondiciones y activación

El jugador se encuentra frente al puzzle y puede interactuar con los elementos que lo componen.

Garantías de éxito / Postcondición

El puzzle se completa correctamente y se desbloquea el camino hacia el siguiente nivel o se obtiene una recompensa.

Escenario Principal

El jugador analiza los elementos del puzzle, como interruptores, bloques móviles, o patrones de colores, y utiliza la lógica y la habilidad para resolverlo. Esto puede implicar activar los interruptores en un orden específico, mover bloques para crear un camino, o descifrar códigos.

Escenarios alternativos

Si el jugador no logra resolver el puzzle, puede intentarlo nuevamente después de estudiarlo más detenidamente o buscar pistas adicionales en el entorno del juego.

Identificador único

CU14. Combatir Enemigos

Contexto de uso

El jugador se encuentra en una sección del nivel donde debe enfrentarse a uno o varios enemigos para progresar.

Precondiciones y activación

El jugador se encuentra cerca de un enemigo o grupo de enemigos, lo que activa el inicio del combate.

Garantías de éxito / Postcondición

El enemigo es derrotado y el jugador puede continuar avanzando en el nivel.

Escenario Principal

El jugador utiliza habilidades de ataque, esquiva y defensa para vencer a los enemigos. Esto puede incluir saltar sobre ellos, lanzar proyectiles, o utilizar ataques cuerpo a cuerpo.

Escenarios alternativos

Si el jugador no derrota al enemigo, puede perder una vida y regresar a un punto de control cercano. También puede intentar estrategias diferentes o utilizar elementos del entorno para obtener ventaja en el combate.

Identificador único

CU15. Explorar Niveles

Contexto de uso

El jugador se encuentra en un nivel amplio con múltiples rutas y secretos para descubrir.

Precondiciones y activación

El jugador controla al personaje y tiene libertad para explorar el nivel.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador ha explorado todas las áreas del nivel y ha descubierto todos los secretos posibles.

Escenario Principal

El jugador explora el nivel utilizando habilidades de salto, esquiva y búsqueda para encontrar áreas secretas, objetos ocultos y rutas alternativas.

Escenarios alternativos

Si el jugador no explora todas las áreas del nivel, puede perderse secretos, objetos o rutas que podrían proporcionar ventajas o recompensas adicionales.

Identificador único

CU16. Guardar Partida en Juego

Contexto de uso

El jugador desea guardar su progreso actual en el juego para poder continuar desde ese punto en el futuro.

Precondiciones y activación

El jugador activa la función de guardar partida desde el menú del juego o desde un punto específico dentro del nivel.

Garantías de éxito / Postcondición

La partida se guarda correctamente y el progreso del jugador queda registrado para ser cargado en futuras sesiones.

Escenario Principal

El jugador accede al menú de opciones del juego y selecciona la opción de guardar partida. Puede tener la opción de guardar en una ranura específica o sobrescribir una partida guardada anteriormente.

Escenarios alternativos

Si hay un problema al guardar la partida, como falta de espacio en el dispositivo de almacenamiento o error de escritura, el juego debería informar al jugador y sugerir acciones para solucionar el problema, como liberar espacio en el dispositivo o verificar la integridad del archivo de guardado.

Identificador único

CU17. Salir y guardar partida

Contexto de uso

El jugador necesita detener su sesión de juego pero desea que su progreso se guarde automáticamente sin necesidad de guardar manualmente.

Precondiciones y activación

El jugador activa la opción de salir del juego desde el menú principal o durante la partida.

Garantías de éxito / Postcondición

El juego guarda automáticamente el progreso del jugador antes de cerrarse, de modo que se pueda continuar desde el mismo punto la próxima vez que se juegue.

Escenario Principal

Al seleccionar la opción de salir del juego, se muestra un mensaje de confirmación que indica que el progreso se guardará automáticamente. Una vez confirmado, el juego guarda el estado actual y se cierra.

Escenarios alternativos

Si por alguna razón el juego no puede guardar automáticamente el progreso al salir, debería informar al jugador sobre el problema y sugerir guardar manualmente antes de salir.

Identificador único

CU18. Crear una Partida Nueva

Contexto de uso

El jugador desea comenzar una nueva partida desde el principio del juego.

Precondiciones y activación

El jugador selecciona la opción de crear una nueva partida desde el menú principal del juego.

Garantías de éxito / Postcondición

Se crea una nueva partida con todos los ajustes y configuraciones predeterminadas, listo para que el jugador comience desde el inicio del juego.

Escenario Principal

Al seleccionar la opción de crear una nueva partida, el juego puede mostrar una pantalla de confirmación para evitar la pérdida accidental de progreso. Una vez confirmado, se inicia una nueva partida y se carga el primer nivel del juego.

Escenarios alternativos

Si el jugador ya tiene una partida guardada, el juego puede advertir que la creación de una nueva partida sobrescribirá la partida existente. El jugador puede optar por continuar con la partida existente o proceder con la creación de la nueva partida.

Identificador único

CU19. Consultar el Ranking (Juego, Web)

Contexto de uso

El jugador desea consultar el ranking de puntuaciones más altas en el juego, ya sea dentro del juego mismo o a través de una plataforma web asociada.

Precondiciones y activación

El jugador accede a la sección de ranking desde el menú principal del juego o desde un navegador web en caso de consultar el ranking en línea.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador puede ver el ranking de puntuaciones más altas, posiblemente filtrado por nivel, dificultad u otros criterios, y comparar su propio desempeño con el de otros jugadores.

Escenario Principal

El jugador navega por la lista de puntuaciones más altas, que puede estar organizada de forma descendente, y puede ver detalles como el nombre del jugador, la puntuación obtenida y la fecha de logro.

Escenarios alternativos

Si el juego no está conectado a Internet para consultar un ranking en línea, el jugador puede acceder a un ranking local que muestra las mejores puntuaciones obtenidas en ese dispositivo específico. También puede haber opciones para comparar las puntuaciones entre amigos o realizar filtrados adicionales.

Identificador único

CU20. Iniciar Sesión (juego)

Contexto de uso

El jugador desea acceder a características en línea del juego, como guardar el progreso en la nube, participar en eventos en línea o interactuar con otros jugadores.

Precondiciones y activación

El jugador selecciona la opción de iniciar sesión desde el menú principal del juego y proporciona sus credenciales de cuenta.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador inicia sesión correctamente en su cuenta, lo que le permite acceder a las características en línea y sincronizar su progreso entre dispositivos si está disponible.

Escenario Principal

El jugador ingresa su nombre de usuario y contraseña en los campos designados y, si los datos son correctos, el juego verifica la autenticación con el servidor y muestra un mensaje de bienvenida.

Escenarios alternativos

Si el jugador ingresa credenciales incorrectas, el juego puede mostrar un mensaje de error y ofrecer la opción de intentarlo nuevamente o recuperar la contraseña. También puede haber opciones para iniciar sesión utilizando servicios de terceros, como cuentas de redes sociales, si están disponibles.

Identificador único

CU21. Jugar como invitado

Contexto de uso

Cuando el jugador quiera jugar al juego sin tener que crearse una cuenta, podrá jugar como invitado .

Precondiciones y activación

Estar en la pantalla principal del juego y no querer crear una cuenta para jugar

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador tiene acceso completo al juego y puede jugar sin restricciones como un usuario invitado. Los progresos y logros obtenidos durante la sesión como invitado pueden no ser guardados y podrían perderse al cerrar la sesión o cambiar de dispositivo

Escenario Principal

El usuario selecciona la opción "Jugar como invitado" desde la pantalla de inicio del juego.

El sistema carga el juego con una sesión de invitado y muestra cualquier tutorial o información relevante para comenzar a jugar.

El jugador puede acceder a todas las funciones y modos de juego disponibles sin necesidad de autenticarse.

Escenarios alternativos

El usuario quiere crearse una cuenta para jugar al juego y no jugar como invitado.

Si el juego borra el progreso al cerrar sesión deberá informar al usuario de ello

Identificador único

CU22. Acceder a la web desde el inicio del juego

Contexto de uso

Cuando un jugador desea obtener información adicional sobre el juego, como el ranking; actualizaciones; acceder al foro o soporte del mismo, desde la página web oficial del juego sin necesidad de salir de este o buscar en internet la dirección web.

Precondiciones y activación

Estar en la pantalla de inicio del juego, donde se presenta la opción de acceder a la página web del juego.

Se requiere una conexión a internet activa.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador es redirigido correctamente a la página web oficial del juego, donde puede acceder a la información que desea ver.

Escenario Principal

El jugador busca y selecciona la opción para acceder a la página web del juego desde la pagina principal del juego(un botón o enlace claramente visible).

El sistema carga la página web del juego en el navegador predeterminado del dispositivo del jugador, manteniendo el juego en segundo plano.

Escenarios alternativos

Si la conexión a internet no está disponible, el sistema debería informar al jugador sobre la imposibilidad de acceder a la página web en ese momento.

Si hay algún problema técnico con el enlace o la redirección, el sistema debería mostrar un mensaje de error y sugerir intentarlo nuevamente más tarde o proporcionar un enlace alternativo.

Identificador único

CU23. Cambiar el volumen del juego

Contexto de uso

Cuando un jugador desea ajustar el volumen del juego para adaptarlo a sus preferencias personales o para adecuarlo al entorno en el que está jugando.

Precondiciones y activación

Estar dentro del juego y acceder al menú de ajustes.

Garantías de éxito / Postcondición

El usuario puede modificar con éxito el volumen del juego según sus preferencias y las modificaciones surten efecto inmediatamente.

Escenario Principal

El jugador accede al menú de ajustes.

El jugador busca la opción relacionada con el volumen del juego.

El jugador ajusta el volumen a sus preferencias.

El sistema modifica correctamente el nivel del audio

Escenarios alternativos

Si el volumen no se ajusta correctamente después de realizar los cambios, el sistema debería permitir al jugador revertir los cambios o proporcionar asistencia adicional para solucionar el problema.

Identificador único

CU24. Cambiar el idioma

Contexto de uso

Cuando un jugador desea experimentar el juego en un idioma diferente al predeterminado o ajustar el idioma para adaptarlo a sus preferencias lingüísticas.

Precondiciones y activación

Estar dentro del juego y acceder al menú de configuración o ajustes.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador puede cambiar el idioma del juego con éxito y todos los textos, subtítulos y elementos de interfaz se presentan en el idioma seleccionado de manera consistente en todo el juego.

Escenario Principal

El jugador accede al menú de configuración o ajustes.

El jugador busca la opción relacionada con el idioma del juego.

El jugador selecciona el idioma deseado de entre las opciones disponibles en la lista.

El juego solicita confirmación al jugador antes de aplicar los cambios.

El juego recarga la interfaz con el nuevo idioma seleccionado.

Escenarios alternativos

Si el idioma seleccionado no está disponible o no es compatible con el juego, el sistema debería informar al jugador y sugerir seleccionar otro idioma.

Si el usuario se encuentra en un idioma que no comprende debe de existir una serie de iconos universales para que pueda cambiar el idioma de este al de su preferencia

Identificador único

CU25. Activar el modo daltónico

Contexto de uso

Cuando un jugador que padece daltonismo desea ajustar la configuración del juego para mejorar su experiencia visual y distinguir mejor los elementos del juego.

Precondiciones y activación

Estar dentro del juego y acceder al menú de configuración o ajustes.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador puede activar con éxito el modo daltonismo y los cambios visuales se aplican de manera efectiva en todo el juego.

Escenario Principal

El jugador accede al menú de configuración o ajustes.

El jugador busca la opción relacionada con la configuración de accesibilidad o visual.

El jugador selecciona el tipo de daltonismo que más se ajuste a sus necesidades o preferencias.

El juego solicita confirmación al jugador antes de aplicar los cambios.

El juego recarga la interfaz ajustando los colores y elementos visuales según el tipo de daltonismo seleccionado.

Escenarios alternativos

Si el jugador activa el modo daltonismo pero experimenta problemas visuales o dificultades para distinguir ciertos elementos del juego, el sistema debería permitir al jugador revertir los cambios o proporcionar opciones adicionales de ajuste para adaptarse mejor a sus necesidades visuales.

Existen varios tipo de daltonismo por lo que deberían existir ajustes visuales para cada uno de ellos

Identificador único

CU26. Personalizar controles

Contexto de uso

Cuando un jugador desea personalizar los controles del juego para adaptarlos a sus preferencias individuales o necesidades específicas.

Precondiciones y activación

Estar dentro del juego y acceder al menú de configuración o ajuste.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador puede modificar con éxito los controles del juego según sus preferencias y los cambios se aplican de manera efectiva en el juego, permitiéndole jugar de manera más cómoda y eficiente.

Escenario Principal

El jugador accede al menú de configuración o ajustes.

El jugador selecciona la opción para cambiar los controles.

El jugador elige la acción o comando que desea modificar y selecciona el nuevo botón o entrada que desea asignar a esa acción.

El juego solicita confirmación al jugador antes de aplicar los cambios.

El juego ajusta los controles según las nuevas asignaciones realizadas por el jugador.

Escenarios alternativos

Si el jugador realiza cambios en los controles pero experimenta problemas o dificultades para jugar con la nueva configuración, el sistema debería permitir al jugador revertir los cambios o proporcionar opciones adicionales de ajuste para encontrar una configuración más cómoda y adecuada.

Identificador único

CU27. Pausar el juego

Contexto de uso

Cuando un jugador necesita detener temporalmente el juego para atender asuntos externos, tomar un descanso o ajustar la configuración del juego.

Precondiciones y activación

Estar dentro de una partida o actividad en el juego que permita la pausa.

Garantías de éxito / Postcondición

El juego se detiene temporalmente y se muestra una pantalla de pausa con opciones adicionales, como reanudar la partida, ajustar la configuración o salir del juego.

Escenario Principal

El jugador activa la función de pausa del juego presionando el botón/tecla asignado para ello

El juego se detiene inmediatamente y se muestra una pantalla de pausa que superpone la jugabilidad actual.

El jugador puede seleccionar la opción deseada.

Escenarios alternativos

Si el juego no permite pausar en ciertos momentos o situaciones específicas, el sistema debería informar al jugador sobre esta restricción.

Identificador único

CU28. Acceder al inventario

Contexto de uso

Cuando un jugador desea ver los objetos, equipos o recursos que posee dentro del juego, así como gestionarlos, equiparlos, utilizarlos o realizar otras acciones relacionadas.

Precondiciones y activación

Estar dentro del juego y en un punto donde se pueda acceder al inventario.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador puede ver con éxito el contenido de su inventario y realizar las acciones deseadas, como equipar objetos o usar consumibles.

Escenario Principal

El jugador accede al inventario presionando el botón/tecla asignado para ello

El juego muestra la interfaz del inventario de manera clara y organizada.

El jugador puede realizar acciones sobre los objetos del inventario.

Escenarios alternativos

Si el jugador intenta acceder al inventario en un momento en el que no está disponible el sistema debería informar al jugador sobre esta limitación.

Si el inventario está lleno o alcanza su límite de capacidad, el sistema debería informar al jugador sobre esta situación y sugerir opciones para gestionar el inventario.

Identificador único

CU29. Abrir el mapa

Contexto de uso

Cuando un jugador quiera ver el diseño del nivel, ubicar objetivos o algún punto de interés del mismo

Precondiciones y activación

Estar dentro del juego en un punto donde sea posible abrir el mapa

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador puede ver con éxito el mapa del nivel actual, explorarlo, encontrar ubicaciones de interés y usarlo para moverse por él.

Escenario Principal

El jugador abre el mapa del nivel presionando el botón/tecla asignado para ello.

El juego muestra por pantalla el mapa del nivel.

El jugador puede interactuar con el mapa

Escenarios alternativos

Si el usuario intenta acceder al mapa en un momento en el que no está disponible, el juego informaría de ello.

Identificador único

CU30. Modo móvil

Contexto de uso

Cuando un jugador desea experimentar el juego sin restricciones específicas, explorar el mundo del juego a su propio ritmo y participar en actividades diversas sin seguir una estructura lineal o completar objetivos específicos.

Precondiciones y activación

Estar en la pantalla principal del juego y pulsar en la opción "Modo Libre"

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador puede disfrutar del juego libremente y explorar el mundo del juego sin restricciones.

Escenario Principal

El jugador se encuentra en la pantalla principal del juego

El jugador selecciona la opción de Modo Libre

El jugador es libre de explorar el juego a su propio ritmo, sin la presión de cumplir objetivos específicos o seguir una narrativa lineal.

Escenarios alternativos

Si el jugador desea regresar al modo de juego normal, el juego debería proporcionar una opción clara para hacerlo, permitiéndole continuar su progreso del juego si así lo desea.

Identificador único

CU31. Personalizar el personaje

Contexto de uso

Cuando el jugador desea modificar la apariencia física o características del personaje controlado en el juego.

Precondiciones y activación

Acceder a la sección de personalización de personajes dentro del juego.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador realiza los cambios deseados y el personaje personalizado se muestra correctamente durante la jugabilidad.

Escenario Principal

El jugador selecciona las opciones de personalización disponibles en el juego, como cambiar el peinado, la ropa o los accesorios del personaje, y guarda los cambios realizados.

Escenarios alternativos

El jugador decide no realizar cambios en la apariencia del personaje y continúa con la apariencia predeterminada.

Identificador único

CU32. Enviar regalos

Contexto de uso

Cuando el jugador desea enviar un objeto o elemento especial a otro jugador como muestra de amistad o apoyo.

Precondiciones y activación

Acceder a la función de envío de regalos dentro del juego.

Garantías de éxito / Postcondición

El regalo se envía correctamente al jugador destinatario y se registra en ambos inventarios.

Escenario Principal

El jugador selecciona el objeto o elemento que desea enviar como regalo, elige al destinatario entre su lista de amigos en el juego y confirma la acción.

Escenarios alternativos

El jugador intenta enviar un regalo a un jugador que no está en su lista de amigos o no tiene el objeto disponible en su inventario.

Identificador único

CU33. Acceso a GitHub desde Web

Contexto de uso

Cuando el usuario desea acceder al repositorio de código fuente del juego en GitHub para obtener información adicional, informar problemas o contribuir al desarrollo.

Precondiciones y activación

Tener acceso a Internet y utilizar un navegador web para visitar el sitio web de GitHub del juego.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador accede correctamente al repositorio de GitHub del juego y puede navegar por los diferentes archivos y secciones.

Escenario Principal

El jugador busca el repositorio del juego en GitHub utilizando un motor de búsqueda o un enlace proporcionado por el desarrollador, y navega por el contenido según sus necesidades.

Escenarios alternativos

El jugador experimenta problemas de conexión a Internet o de acceso al sitio web de GitHub, lo que impide el acceso al repositorio del juego.

Identificador único

CU34. Modificar datos de cuenta

Contexto de uso

Cuando el usuario necesita actualizar información personal o de la cuenta utilizada para acceder al juego.

Precondiciones y activación

Acceder a la sección de configuración de cuenta dentro del juego o en la página web asociada.

Garantías de éxito / Postcondición

Los cambios realizados en los datos de la cuenta se guardan correctamente y se reflejan durante la próxima sesión de juego.

Escenario Principal

El jugador selecciona la opción de modificar datos de cuenta, como cambiar la dirección de correo electrónico, la contraseña o la información de facturación, y completa los campos requeridos.

Escenarios alternativos

El jugador decide no realizar cambios en los datos de la cuenta o experimenta problemas de autenticación durante el proceso de modificación.

Identificador único

CU35. Canjear un código promocional

Contexto de uso

Cuando el usuario posee un código promocional que le otorga acceso a contenido exclusivo, bonificaciones o descuentos dentro del juego.

Precondiciones y activación

Acceder a la sección de canje de códigos promocionales dentro del juego o en la página web asociada.

Garantías de éxito / Postcondición

El código promocional se introduce correctamente y el jugador recibe las recompensas o beneficios asociados.

Escenario Principal

El jugador ingresa el código promocional en el campo correspondiente y sigue las instrucciones para completar el proceso de canje.

Escenarios alternativos

El jugador intenta canjear un código promocional expirado o no válido, lo que resulta en un mensaje de error.

Identificador único

CU36. Soporte técnico

Contexto de uso

Cuando el usuario encuentra un problema técnico o necesita asistencia con respecto al funcionamiento del juego.

Precondiciones y activación

Estar en la sección de ayuda o soporte técnico dentro del juego o en el sitio web oficial.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador recibe asistencia adecuada para resolver el problema o la pregunta planteada.

Escenario Principal

El jugador describe el problema o pregunta detalladamente y envía una solicitud de soporte técnico a través del formulario proporcionado.

Escenarios alternativos

El jugador busca soluciones en la base de conocimientos o foros de la comunidad antes de solicitar soporte técnico directo.

Identificador único

CU37. Banda sonora de fondo

Contexto de uso

Cuando el jugador desea ajustar la configuración de la banda sonora que se reproduce durante la jugabilidad.

Precondiciones y activación

Acceder a la sección de configuración de audio o música dentro del juego.

Garantías de éxito / Postcondición

La selección de música de fondo se guarda correctamente y se reproduce durante la jugabilidad según las preferencias del jugador.

Escenario Principal

El jugador selecciona las pistas de música disponibles o ajusta el volumen de la banda sonora de fondo según sus preferencias.

Escenarios alternativos

El jugador decide desactivar la música de fondo o experimenta problemas de reproducción de audio durante la jugabilidad.

Identificador único

CU38. Suscripción a noticias sobre el juego

Contexto de uso

Cuando el jugador desea recibir actualizaciones y noticias sobre el juego directamente en su correo electrónico.

Precondiciones y activación

Acceder a la sección de suscripción a boletines de noticias dentro del juego o en la página web asociada.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador se suscribe correctamente al boletín de noticias y recibe las actualizaciones periódicas en su correo electrónico.

Escenario Principal

El jugador completa el formulario de suscripción proporcionando su dirección de correo electrónico y confirmando su deseo de recibir noticias sobre el juego.

Escenarios alternativos

El jugador decide no suscribirse al boletín de noticias o experimenta problemas de recepción de correos electrónicos debido a filtros de spam o problemas de entrega.

Identificador único

CU39. Consultar guías de controles

Contexto de uso

Cuando el jugador necesita información detallada sobre los controles y mecánicas de juego.

Precondiciones y activación

Acceder a la sección de guías o tutoriales dentro del juego

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador encuentra la información necesaria para comprender y dominar los controles y mecánicas del juego.

Escenario Principal

El jugador busca las guías de controles disponibles y navega por el contenido para obtener orientación sobre cómo jugar y mejorar en el juego.

Escenarios alternativos

El jugador decide no consultar las guías de controles y prefiere aprender mediante la experiencia de juego o experimentación.

Identificador único

CU40. Participar en encuestas de opinión en la web

Contexto de uso

Cuando el usuario desea proporcionar retroalimentación y opiniones sobre diferentes aspectos del juego.

Precondiciones y activación

Acceder a la sección de encuestas de opinión en la página web oficial del juego.

Garantías de éxito / Postcondición

Las respuestas del jugador se envían correctamente y se registran para su análisis por parte del equipo de desarrollo.

Escenario Principal

El jugador completa la encuesta proporcionando respuestas a las preguntas presentadas sobre temas como jugabilidad, contenido, gráficos o características adicionales.

Escenarios alternativos

El jugador decide no participar en la encuesta de opinión o experimenta problemas técnicos al intentar enviar sus respuestas.

Identificador único

CU41. Comprar Artículos en la Tienda del Juego

Contexto de uso

El jugador desea adquirir artículos, mejoras o elementos cosméticos en la tienda del juego utilizando la moneda del juego o dinero real.

Precondiciones y activación

El jugador accede a la tienda desde el menú principal o durante la partida y tiene suficiente moneda del juego o saldo en su cuenta para realizar la compra.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador recibe los artículos comprados en su inventario del juego o en su cuenta, según corresponda.

Escenario Principal

El jugador navega por las opciones de la tienda, selecciona los artículos deseados y procede al proceso de pago. Una vez completada la transacción, los artículos se agregan automáticamente al inventario del jugador.

Escenarios alternativos

Si el jugador no tiene suficiente moneda del juego o saldo en su cuenta, puede optar por adquirir más moneda del juego o realizar un pago adicional para completar la compra.

Identificador único

CU42. Mejorar Habilidades del Personaje

Contexto de uso

El jugador desea mejorar las habilidades de su personaje dentro del juego para aumentar su rendimiento en combate, exploración u otras actividades.

Precondiciones y activación

El jugador accede a la sección de mejoras de habilidades desde el menú principal o durante la partida y tiene suficientes recursos necesarios para realizar las mejoras.

Garantías de éxito / Postcondición

Las habilidades del personaje se mejoran con éxito, lo que se refleja en un aumento en su efectividad durante la sesión de juego.

Escenario Principal

El jugador selecciona las habilidades que desea mejorar, como fuerza, velocidad, resistencia o habilidades especiales, y gasta los recursos requeridos para realizar las mejoras.

Escenarios alternativos

Si el jugador no tiene suficientes recursos para mejorar las habilidades deseadas, puede optar por obtener más recursos mediante la recolección, la compra en la tienda del juego o la realización de misiones adicionales.

Identificador único

CU43. Configurar Opciones de Juego

Contexto de uso

El jugador desea ajustar las configuraciones y opciones del juego para adaptar la experiencia a sus preferencias personales.

Precondiciones y activación

El jugador accede al menú de opciones desde el menú principal o durante la partida.

Garantías de éxito / Postcondición

Las configuraciones del juego se ajustan según las preferencias del jugador y se aplican correctamente durante la sesión de juego.

Escenario Principal

El jugador navega por las diferentes opciones de configuración, como controles, gráficos, sonido y ajustes de juego. Luego, realiza los cambios deseados y guarda la configuración.

Escenarios alternativos

Si el jugador experimenta problemas con las configuraciones seleccionadas, puede restablecerlas a los valores predeterminados o ajustarlas nuevamente según sea necesario.

Identificador único

CU44. Visualizar Logros y Trofeos

Contexto de uso

El jugador desea ver los logros y trofeos desbloqueados durante su progreso en el juego.

Precondiciones y activación

El jugador accede a la sección de logros o trofeos desde el menú principal del juego.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador puede ver una lista de logros y trofeos desbloqueados, así como su progreso hacia los logros restantes.

Escenario Principal

El jugador navega por la lista de logros y trofeos, que pueden estar organizados por categorías o niveles de dificultad, y ve información detallada sobre cómo desbloquear cada logro.

Escenarios alternativos

Si el jugador no ha desbloqueado ningún logro o trofeo, la lista puede estar vacía o mostrar logros disponibles para desbloquear en el futuro.

Identificador único

CU45. Interactuar con NPC (Personajes No Jugadores)

Contexto de uso

El jugador desea interactuar con personajes no jugadores (NPC) dentro del juego para obtener información, completar misiones o realizar transacciones.

Precondiciones y activación

El jugador se encuentra cerca de un NPC con el que puede interactuar y activa la opción de interacción.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador completa con éxito la interacción con el NPC y puede recibir información, completar una misión o realizar una transacción según corresponda.

Escenario Principal

El jugador selecciona las opciones de diálogo o acción disponibles al interactuar con el NPC y sigue las indicaciones para completar la interacción de manera satisfactoria.

Escenarios alternativos

Si el jugador elige opciones de diálogo incorrectas o no cumple con los requisitos para completar la interacción, puede recibir respuestas negativas o no progresar en la conversación o tarea.

Identificador único

CU46. Desbloquear Contenido Adicional

Contexto de uso

El jugador desea acceder a contenido adicional, como niveles, modos de juego, personajes o características, que están bloqueados al principio del juego.

Precondiciones y activación

El jugador accede a la sección de contenido bloqueado desde el menú principal del juego.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador ha desbloqueado con éxito el contenido adicional y puede acceder a él durante su sesión de juego.

Escenario Principal

El jugador sigue los pasos necesarios para desbloquear el contenido adicional, que pueden incluir completar ciertas misiones, alcanzar ciertos objetivos o pagar una tarifa en el juego.

Escenarios alternativos

Si el jugador no cumple con los requisitos para desbloquear el contenido adicional, puede recibir un mensaje indicando qué acciones adicionales son necesarias para desbloquearlo.

Identificador único

CU47. Participar en un Torneo en Línea

Contexto de uso

El jugador desea competir en un torneo en línea organizado dentro del juego para medir sus habilidades contra otros jugadores y obtener recompensas exclusivas.

Precondiciones y activación

El jugador accede a la sección de torneos desde el menú principal del juego y selecciona el torneo en línea en el que desea participar.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador compite en el torneo según las reglas establecidas y tiene la oportunidad de ganar recompensas especiales, como monedas del juego, objetos exclusivos o reconocimientos.

Escenario Principal

El jugador se une al torneo en línea y compite en partidas contra otros jugadores, tratando de alcanzar la mayor puntuación posible o superar a los oponentes en una serie de enfrentamientos.

Escenarios alternativos

Si el jugador enfrenta problemas de conexión o dificultades técnicas durante el torneo, puede comunicarse con el soporte del juego para recibir ayuda y resolver los problemas.

Identificador único

CU48. Participar en Eventos Especiales

Contexto de uso

El jugador desea participar en eventos especiales organizados dentro del juego para obtener recompensas únicas, desafiar a otros jugadores o disfrutar de contenido exclusivo por tiempo limitado.

Precondiciones y activación

El jugador accede a la sección de eventos desde el menú principal del juego o desde una ubicación específica dentro del juego durante la duración del evento.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador ha participado con éxito en el evento y puede recibir recompensas especiales o completar desafíos exclusivos.

Escenario Principal

El jugador sigue las instrucciones proporcionadas dentro del evento para completar desafíos, participar en actividades especiales o competir contra otros jugadores según el tipo de evento.

Escenarios alternativos

Si el jugador no puede participar en el evento debido a limitaciones de tiempo o acceso, puede perder la oportunidad de obtener las recompensas o disfrutar del contenido exclusivo ofrecido durante el evento.

Identificador único

CU49. Crear o Unirse a un Grupo de Jugadores

Contexto de uso

El jugador desea formar un grupo con otros jugadores para cooperar en misiones, enfrentarse a desafíos o simplemente jugar juntos.

Precondiciones y activación

El jugador accede a la opción de crear o unirse a un grupo desde el menú principal del juego o durante la partida.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador ha creado con éxito un grupo o se ha unido a uno existente y puede interactuar con otros miembros del grupo durante su sesión de juego.

Escenario Principal

El jugador crea un grupo especificando opciones como el tipo de actividad, el número máximo de miembros y cualquier requisito de nivel o experiencia. Alternativamente, el jugador se une a un grupo existente buscando grupos disponibles según sus preferencias.

Escenarios alternativos

Si el jugador no puede crear un grupo debido a restricciones del juego o falta de jugadores disponibles, puede optar por unirse a un grupo existente o intentar formar un grupo en otro momento.

Identificador único

CU50. Compartir Contenido en Redes Sociales

Contexto de uso

El jugador desea compartir logros, capturas de pantalla, videos o comentarios sobre su experiencia en el juego en redes sociales para interactuar con amigos o la comunidad de jugadores.

Precondiciones y activación

El jugador accede a la opción de compartir contenido desde el menú principal del juego o durante la partida y selecciona el contenido que desea compartir.

Garantías de éxito / Postcondición

El contenido seleccionado se comparte con éxito en las redes sociales elegidas y puede ser visto por amigos o seguidores del jugador.

Escenario Principal

El jugador selecciona el contenido que desea compartir, como una captura de pantalla de un logro desbloqueado o un video de un momento destacado en el juego. Luego, elige las redes sociales en las que desea compartir el contenido y añade cualquier comentario adicional antes de publicarlo.

Escenarios alternativos

Si el jugador encuentra problemas al intentar compartir contenido, puede recibir un mensaje de error indicando la causa del problema, como problemas de conexión a Internet o restricciones de privacidad.

Identificador único

CU51. Personalizar el Personaje al Crear una Partida

Contexto de uso

El jugador desea personalizar su personaje antes de comenzar la partida.

Precondiciones y activación

El jugador inicia el proceso de creación de una nueva partida desde el menú principal.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador puede personalizar el aspecto de su personaje según sus preferencias.

Escenario Principal

El sistema presenta opciones para personalizar el personaje, como selección de cabello, ropa, ojos y tono de piel.

Escenarios alternativos

Si el jugador no personaliza el personaje, se asignarán valores predeterminados.

Identificador único

CU52. Acceder a la Leaderboard desde el Menú

Contexto de uso

El jugador quiere ver las puntuaciones más altas y comparar su rendimiento con otros.

Precondiciones y activación

El jugador selecciona la opción "Leaderboard" desde el menú principal.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador puede visualizar la leaderboard con las puntuaciones de los mejores jugadores.

Escenario Principal

El sistema muestra una lista de nombres de usuario junto con sus puntuaciones, ordenados de mayor a menor.

Escenarios alternativos

Si no se puede cargar la leaderboard, se informa al jugador sobre el problema.

Identificador único

CU53. Guardar Partida en Todo Momento

Contexto de uso

El jugador desea guardar su progreso para continuar en otro momento.

Precondiciones y activación

El jugador activa la opción de guardar partida desde el menú de pausa o de opciones.

Garantías de éxito / Postcondición

El progreso del jugador se guarda y puede cargarse en futuras sesiones.

Escenario Principal

El sistema guarda automáticamente el progreso del jugador en un archivo de guardado.

Escenarios alternativos

Si hay un problema al guardar la partida, se muestra un mensaje de error.

Identificador único

CU54. Desbloquear Logros Mientras Juego

Contexto de uso

El jugador realiza acciones específicas dentro del juego que desbloquean logros.

Precondiciones y activación

El jugador completa una tarea o alcanza un hito asociado con un logro en el juego.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador recibe una notificación sobre el logro desbloqueado y puede ver los detalles en su perfil.

Escenario Principal

El sistema muestra una notificación emergente cuando se desbloquea un logro.

Escenarios alternativos

Si no se puede registrar el logro, se guarda temporalmente y se muestra en la próxima sesión.

Identificador único

CU55. Desplazarse por el mapa

Contexto de uso

El jugador necesita moverse por el mapa del juego para explorar diferentes áreas.

Precondiciones y activación

El jugador presiona el botón designado para abrir el mapa.

Garantías de éxito / Postcondición

El mapa se muestra correctamente y el jugador puede navegar por él para visualizar diferentes regiones del juego.

Escenario Principal

El sistema muestra el mapa del juego con la ubicación actual del jugador resaltada y permite desplazarse por él utilizando los controles adecuados.

Escenarios alternativos

Si el mapa no se puede cargar correctamente, se muestra un mensaje de error al jugador.

Identificador único

CU56. Utilizar Objetos del Inventario

Contexto de uso

El jugador quiere utilizar un objeto que ha recogido durante la partida.

Precondiciones y activación

El jugador accede al inventario desde el menú durante la partida

Garantías de éxito / Postcondición

El objeto seleccionado se utiliza correctamente y tiene el efecto esperado en el juego.

Escenario Principal

El sistema muestra una lista de objetos disponibles en el inventario y permite al jugador seleccionar y utilizar el objeto deseado.

Escenarios alternativos

Si el objeto no se puede utilizar por alguna razón (por ejemplo, requisitos de nivel insuficientes), se muestra un mensaje informativo al jugador.

Identificador único

CU57. Consultar Guías de Controles desde la Web

Contexto de uso

El jugador necesita ayuda para comprender los controles del juego y busca una guía detallada en la página web.

Precondiciones y activación

El jugador accede a la sección de guías desde la página web y selecciona la guía de controles.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador encuentra la información que necesita para comprender y dominar los controles del juego

Escenario Principal

El sistema muestra al jugador una guía detallada que describe cada control y su función en el juego. La guía puede incluir imágenes o videos para una comprensión más clara.

Escenarios alternativos

Si la guía de controles no está disponible en ese momento, se muestra un mensaje indicando que la información solicitada no está disponible temporalmente

Identificador único

CU58. Eliminar la Cuenta Permanentemente

Contexto de uso

El usuario quiere eliminar su cuenta de forma permanente.

Precondiciones y activación

El usuario accede a la sección de configuración de la cuenta y selecciona la opción para eliminar la cuenta.

Garantías de éxito / Postcondición

La cuenta del usuario se elimina de la base de datos y no se puede recuperar.

Escenario Principal

El sistema solicita al usuario que confirme su decisión de eliminar la cuenta y proporciona información sobre las implicaciones de esta acción.

Escenarios alternativos

Si el usuario decide no eliminar la cuenta, se cancela la operación y se mantiene la cuenta activa.

Identificador único

CU59. Modo historia

Contexto de uso

Cuando los jugadores desean experimentar la narrativa principal del juego, explorar la historia y participar en eventos clave.

Precondiciones y activación

El jugador inicia el juego y selecciona el modo de historia desde el menú principal.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador avanza a través de la historia del juego, completa los niveles correspondientes y desbloquea nuevos eventos o personajes según lo previsto.

Escenario Principal

El jugador selecciona el modo de historia, elige un punto de partida o un nivel inicial y avanza a través de la narrativa del juego.

Escenarios alternativos

Si el jugador se encuentra atascado en un nivel, puede intentar repetirlo varias veces o buscar consejos en línea para progresar.

Identificador único

CU60. Actualizaciones de uso

Contexto de uso

Cuando se lanzan nuevas actualizaciones para el juego con contenido adicional, correcciones de errores o mejoras de rendimiento.

Precondiciones y activación

El juego debe estar instalado en el dispositivo del jugador. El jugador activa la actualización al acceder a la tienda de aplicaciones y descargar la última versión disponible.

Garantías de éxito / Postcondición

La actualización se instala correctamente en el dispositivo del jugador, sin errores graves que afecten la jugabilidad.

Escenario Principal

El jugador recibe una notificación de una nueva actualización disponible, accede a la tienda de aplicaciones, descarga e instala la actualización.

Escenarios alternativos

Si hay problemas durante la descarga o instalación de la actualización, el jugador puede intentar reiniciar el dispositivo o buscar soluciones en línea.

Identificador único

CU61. Sistema de puntuación

Contexto de uso

Cuando los jugadores completan niveles, desafíos o eventos dentro del juego y desean ver su puntuación y compararla con la de otros jugadores.

Precondiciones y activación

El jugador completa una actividad dentro del juego que genera una puntuación. Luego, accede a la tabla de clasificación o al sistema de puntuación desde el menú principal.

Garantías de éxito / Postcondición

La puntuación del jugador se registra correctamente en el sistema y se muestra de manera precisa en la tabla de clasificación.

Escenario Principal

Después de completar un nivel, el jugador ve su puntuación final y decide si desea compararla con la de otros jugadores.

Escenarios alternativos

Si hay problemas con la conexión a internet o con el servidor del juego, la puntuación del jugador puede no registrarse correctamente en la tabla de clasificación.

Identificador único

CU62. Sistema de torneos

Contexto de uso

Cuando los jugadores desean participar en competencias organizadas dentro del juego para ganar premios y reconocimiento.

Precondiciones y activación

El jugador accede al menú de torneos dentro del juego y se inscribe en un torneo específico.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador participa en el torneo según lo previsto, compite contra otros jugadores y tiene la oportunidad de ganar premios según su desempeño.

Escenario Principal

El jugador selecciona un torneo disponible en el juego, se inscribe y participa en las rondas de competición.

Escenarios alternativos

Si el jugador se desconecta del juego durante el torneo o experimenta problemas de conexión, puede perder su lugar en la competición o ser descalificado.

Identificador único

CU63. Conexiones con la vida real

Contexto de uso

Cuando el juego ofrece integraciones con actividades o eventos del mundo real para ofrecer recompensas o desafíos especiales a los jugadores.

Precondiciones y activación

Los jugadores participan en eventos específicos fuera del juego o completan acciones específicas relacionadas con la vida real.

Garantías de éxito / Postcondición

Los jugadores reciben las recompensas prometidas o desbloquean contenido adicional dentro del juego como resultado de su participación en actividades del mundo real.

Escenario Principal

El jugador participa en un evento especial fuera del juego, como una carrera de caridad, y luego ingresa un código especial en el juego para desbloquear una recompensa única.

Escenarios alternativos

Si hay problemas con la verificación de la participación del jugador en eventos del mundo real, es posible que no reciba las recompensas correspondientes dentro del juego.

Identificador único

CU64. Desafío de velocidad

Contexto de uso

Cuando los jugadores desean poner a prueba su habilidad para completar niveles o secciones de niveles lo más rápido posible.

Precondiciones y activación

El jugador selecciona un nivel específico o una sección de nivel dentro del juego y elige la opción de desafío de velocidad.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador completa el nivel o la sección de nivel dentro del tiempo especificado para el desafío y recibe una recompensa o reconocimiento en el juego.

Escenario Principal

El jugador elige un nivel y selecciona el desafío de velocidad, luego intenta completar el nivel lo más rápido posible.

Escenarios alternativos

Si el jugador no logra completar el nivel dentro del tiempo especificado, puede intentarlo nuevamente o buscar estrategias para mejorar su tiempo.

Identificador único

CU65. Editor de niveles

Contexto de uso

Cuando los jugadores desean crear sus propios niveles personalizados dentro del juego para compartirlos con la comunidad.

Precondiciones y activación

El jugador accede a la herramienta de edición de niveles dentro del juego desde el menú principal.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador crea un nivel funcional y lo guarda correctamente en el juego para que otros jugadores puedan acceder y jugar.

Escenario Principal

El jugador utiliza las herramientas de edición proporcionadas por el juego para diseñar un nivel desde cero, colocando plataformas, enemigos y otros elementos según su visión.

Escenarios alternativos

Si el jugador encuentra errores o problemas durante la creación del nivel, puede corregirlos y probar el nivel antes de guardarlo y compartirlo con otros jugadores.

Identificador único

CU66. Desafíos de contrarreloj

Contexto de uso

Cuando los jugadores desean poner a prueba su habilidad para completar un nivel dentro de un límite de tiempo específico.

Precondiciones y activación

El jugador selecciona un nivel específico dentro del juego y elige la opción de desafío de contrarreloj.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador completa el nivel dentro del límite de tiempo establecido para el desafío y recibe una recompensa o reconocimiento en el juego.

Escenario Principal

El jugador elige un nivel y activa el desafío de contrarreloj, luego corre a través del nivel lo más rápido posible para llegar a la meta antes de que se acabe el tiempo.

Escenarios alternativos

Si el jugador no logra completar el nivel dentro del límite de tiempo, puede intentarlo nuevamente utilizando diferentes estrategias o rutas para mejorar su tiempo.

Identificador único

CU67. Desbloqueo de personalizaciones

Contexto de uso

Cuando los jugadores desean desbloquear opciones de personalización adicionales para sus personajes, como trajes, accesorios o habilidades especiales.

Precondiciones y activación

El jugador completa ciertas actividades dentro del juego, como niveles, desafíos o eventos, que otorgan puntos de personalización.

Garantías de éxito / Postcondición

El jugador desbloquea con éxito las opciones de personalización deseadas y puede usarlas para personalizar su personaje dentro del juego.

Escenario Principal

Después de completar un conjunto de niveles o alcanzar ciertos hitos en el juego, el jugador recibe puntos de personalización que pueden ser canjeados por nuevas opciones de personalización.

Escenarios alternativos

Si el jugador no cumple con los requisitos necesarios para desbloquear ciertas personalizaciones, puede seguir jugando y progresando en el juego hasta alcanzar los objetivos requeridos.

Identificador único

CU68. Modo oscuro

Contexto de uso

Cuando los jugadores desean experimentar una versión del juego con un ambiente más desafiante y una atmósfera más tensa.

Precondiciones y activación

El jugador accede al menú de opciones dentro del juego y activa la opción de modo oscuro.

Garantías de éxito / Postcondición

El juego se transforma en una versión con una paleta de colores más oscura y un diseño de nivel que aumenta la dificultad y la atmósfera de suspense.

Escenario Principal

El jugador activa el modo oscuro desde el menú de opciones y comienza a jugar en niveles seleccionados o en todo el juego.

Escenarios alternativos

Si el jugador encuentra el modo oscuro demasiado desafiante, puede desactivarlo en cualquier momento desde el menú de opciones y volver al modo estándar del juego.

Identificador único

CU69. Descargar el juego

Contexto de uso

Cuando el usuario desee jugar al juego, podrá descargarlo desde la página web.

Precondiciones y activación

El usuario accede a la página web.

Hace click sobre el botón "Descargar el juego".

Garantías de éxito / Postcondición

La página mostrará una notificación informando de que el juego está siendo descargado.

Escenario Principal

El usuario accede a la página.

El usuario hace click sobre el botón "Descargar el juego".

El sistema notifica de la descarga.

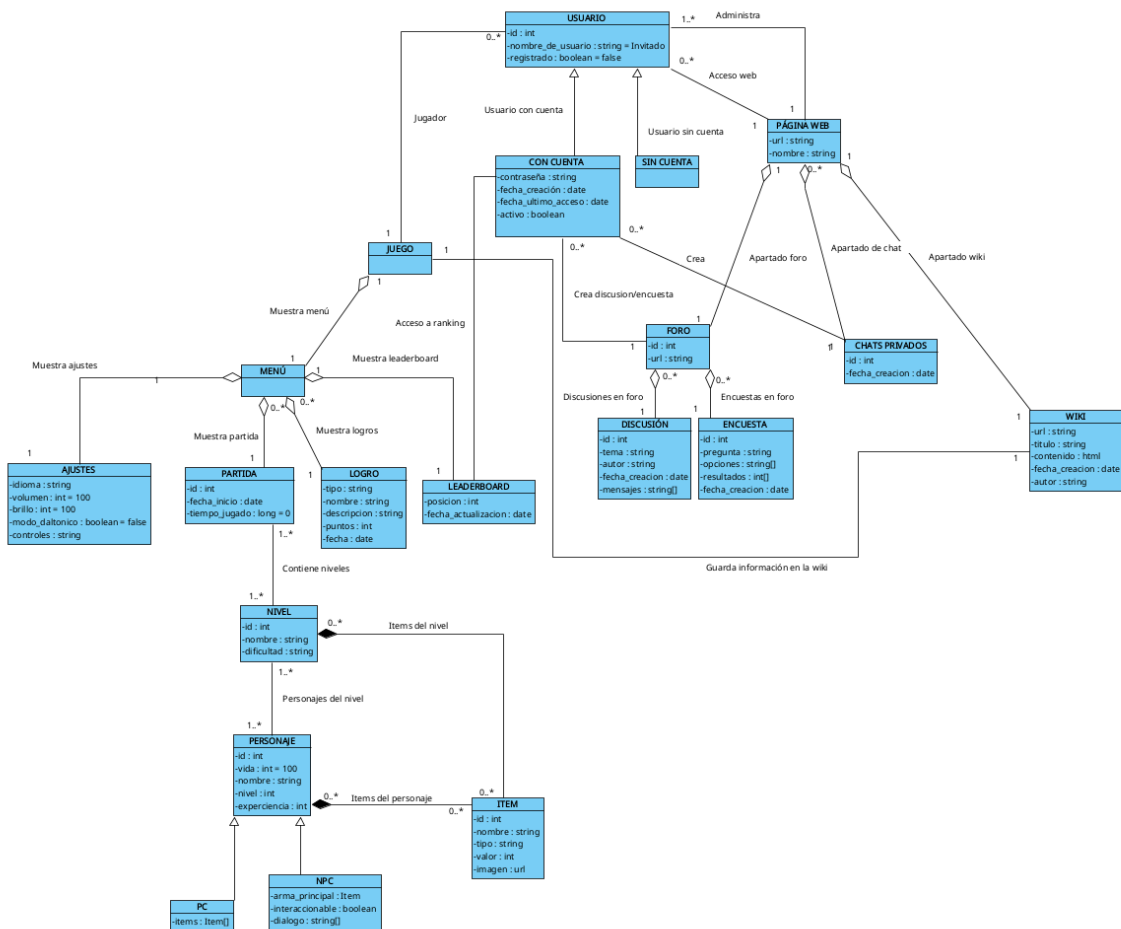
El juego se descarga por completo.

Escenarios alternativos

Se pierde la conexión con el servidor mientras se descargaba el juego.

El botón está deshabilitado por mantenimiento.

Sección 7: Modelo de Dominio



USUARIO: Esta clase no tiene atributos, ya que es una entidad conceptual que no se implementará explícitamente, y no tiene nada en común con las clases que salen de él. Sin embargo, cualquier tipo de usuario es importante para la empresa.

SIN CUENTA: Usuario que no tiene cuenta. No puede participar en el foro ni en los chats privados. Tampoco verá ni participará en la leaderboard. Puede acceder a la página web.

CON CUENTA: Usuario que tiene cuenta. Puede ser un jugador. Puede participar en el foro, chats privados y en encuestas.

PÁGINA WEB: Página que tiene una wiki, un foro y chats privados a la que se puede acceder con o sin cuenta.

JUEGO: Juego al que puede acceder un usuario (jugador).

MENÚ: Menú que tiene el juego al abrirse, que contiene ajustes, partida, leaderboard y logros.

AJUSTES: Ajustes a los que se pueden acceder desde el menú.

PARTIDA: Partida que se puede crear o acceder siendo jugador con cuenta o sin cuenta (invitado).

LEADERBOARD: Ranking de jugadores que tienen cuenta y juegan competitivamente.

LOGRO: Apartado de logros que puede conseguir el jugador en el juego.

NIVEL: Nivel en el que está el jugador en una partida concreta.

PERSONAJE: Personajes que hay en el nivel.

PC: Player character: personaje jugable del juego (el que maneja el jugador).

NPC: Non player character: personaje no jugable del juego. Son enemigos o aliados (función).

ÍTEM: Objeto del juego que puede tener un personaje y que aparecerá en la wiki. Un array de estos ítems crearán un inventario.

WIKI: Apartado de la web en el que se recogen todos los aspectos del juego.

FORO: Apartado de la web en el que hay discusiones y encuestas sobre el juego y en el que podrá participar un usuario con cuenta.

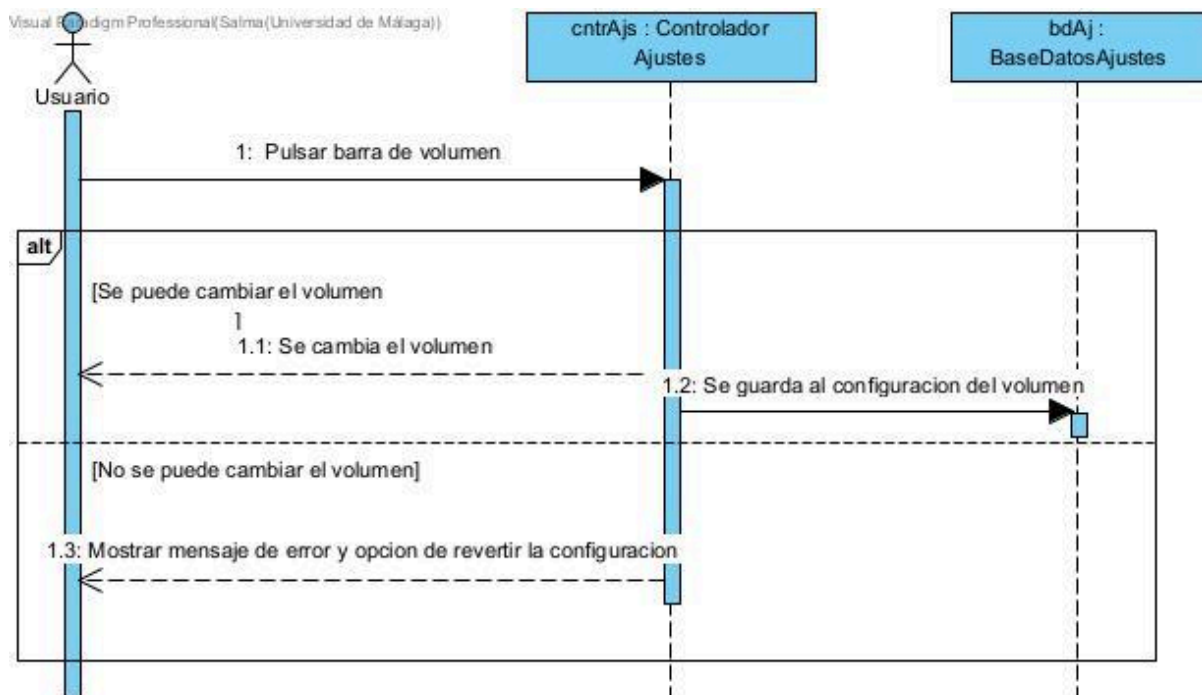
CHAT PRIVADO: Apartado de la web para hablar con otros jugadores con cuenta que pertenecen al foro.

DISCUSIÓN: Apartado del foro de una discusión concreta. Solo puede acceder el usuario con cuenta.

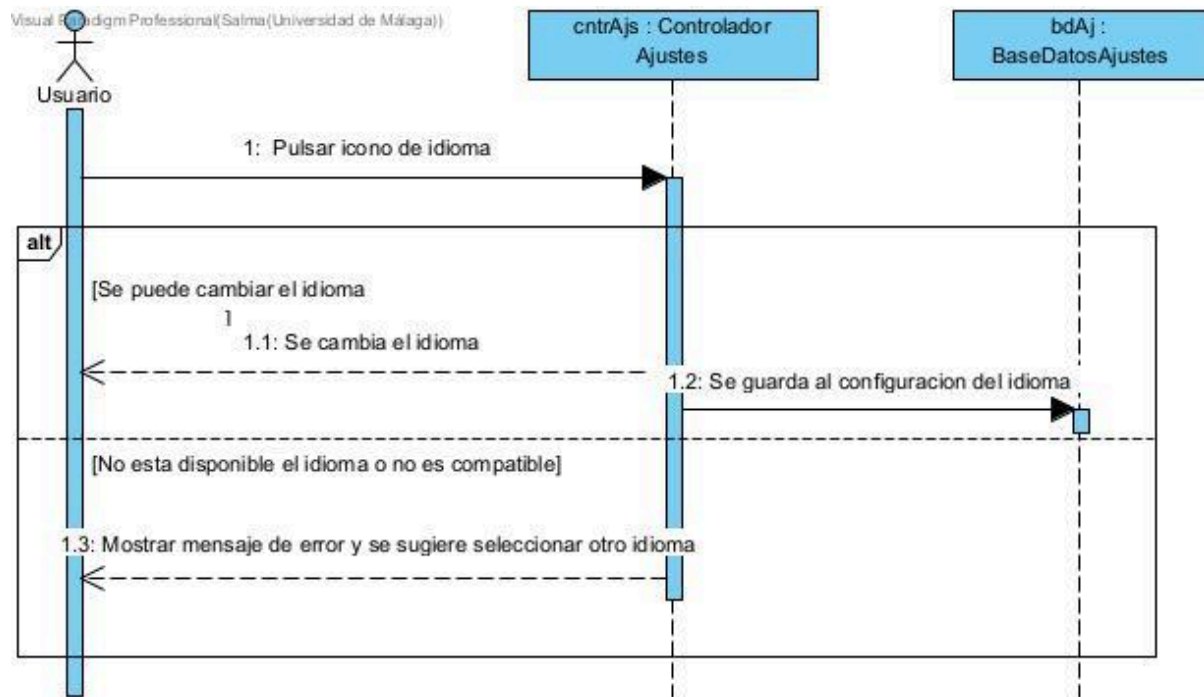
ENCUESTA: Apartado del foro en el que se hacen encuestas sobre el juego. Para participar debe tener cuenta.

Sección 8: Diagramas de secuencia

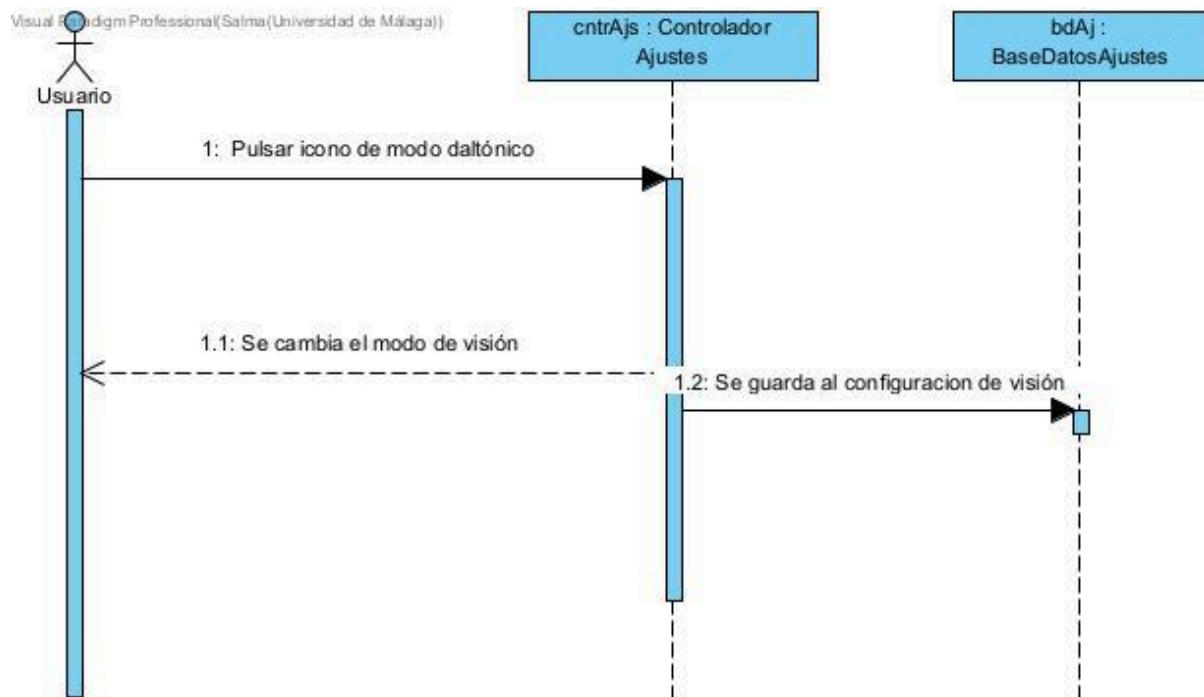
AJUSTAR EL VOLUMEN: Este diagrama representa como se puede ajustar el volumen, de forma que primero se modifica la barra de volumen, luego se guarda la configuración en la base de datos y si no se puede, mostrará un error.



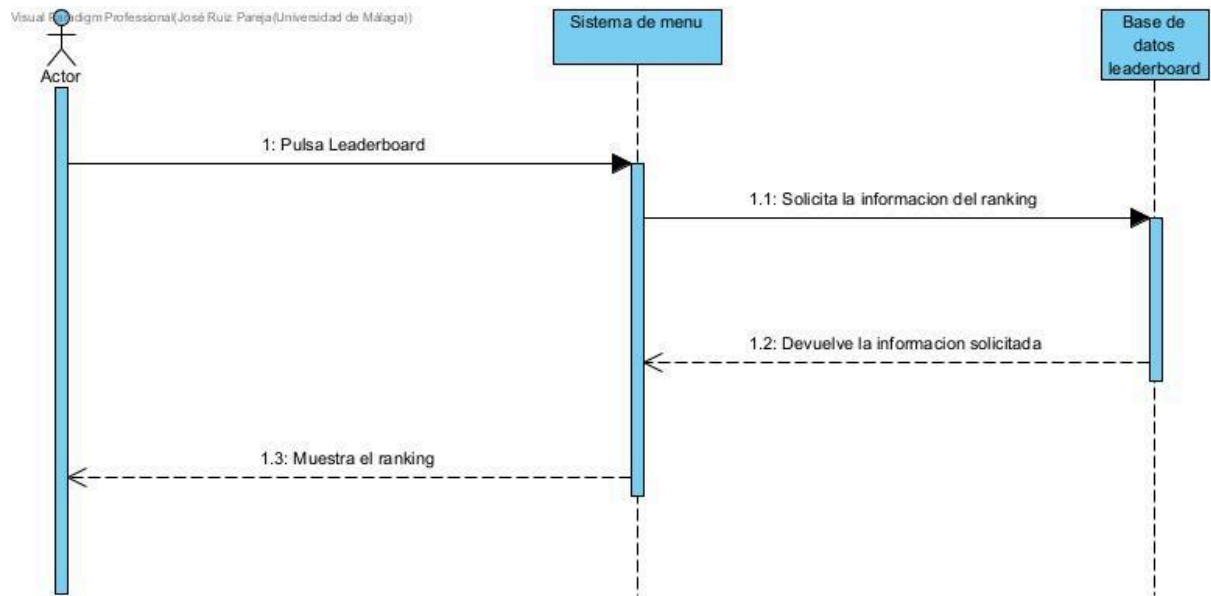
CAMBIAR EL IDIOMA: Este diagrama representa como se puede cambiar el idioma, dándole al icono de idioma (que significa cambia el idioma). Si no se puede, mostrará un mensaje de error.



CAMBIAR EL MODO DE VISIÓN: Este diagrama representa como se puede cambiar el modo de visión, dándole al icono de modo daltónico.

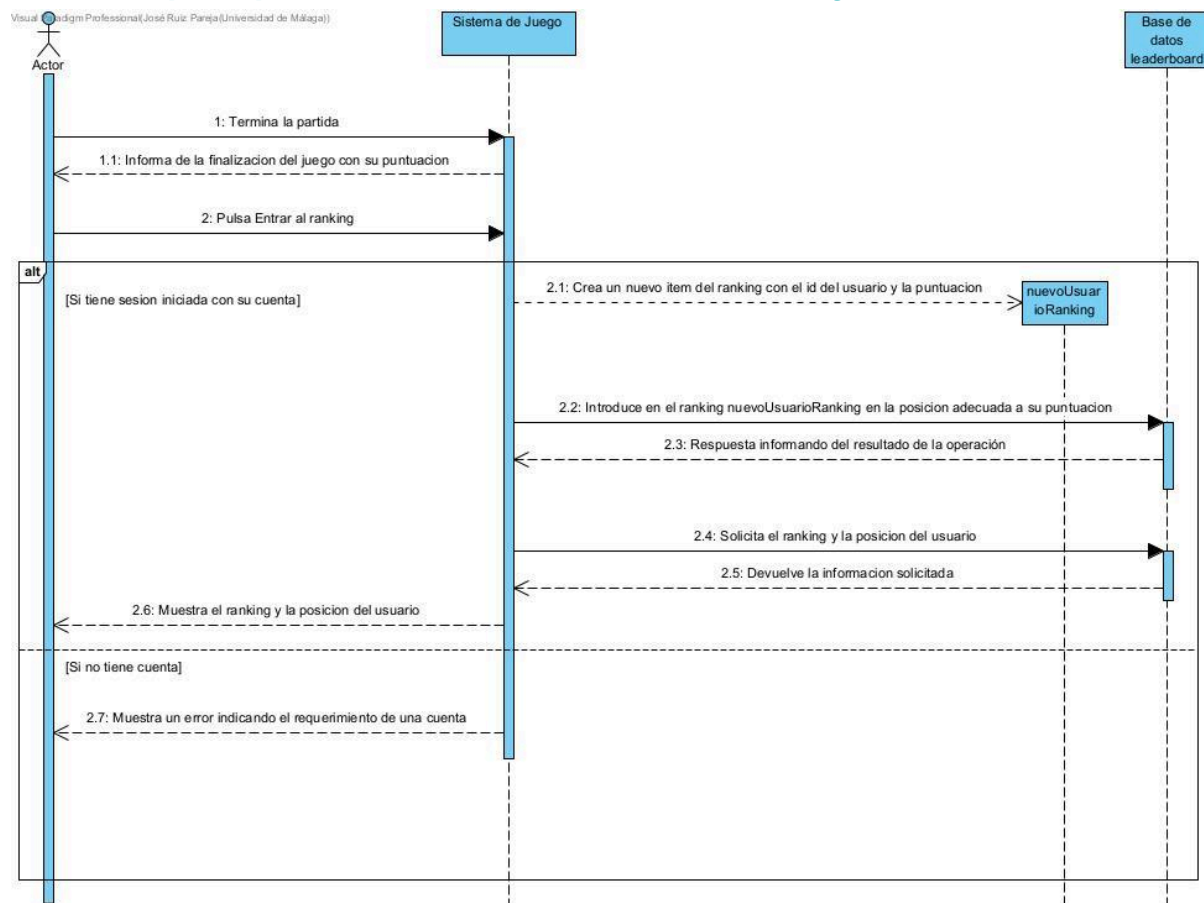


VER EL RANKING: Este diagrama representa como se muestra la tabla de clasificación, dándole al icono de Leaderboard el sistema solicita a la base de datos el ranking y posteriormente la muestra al usuario.

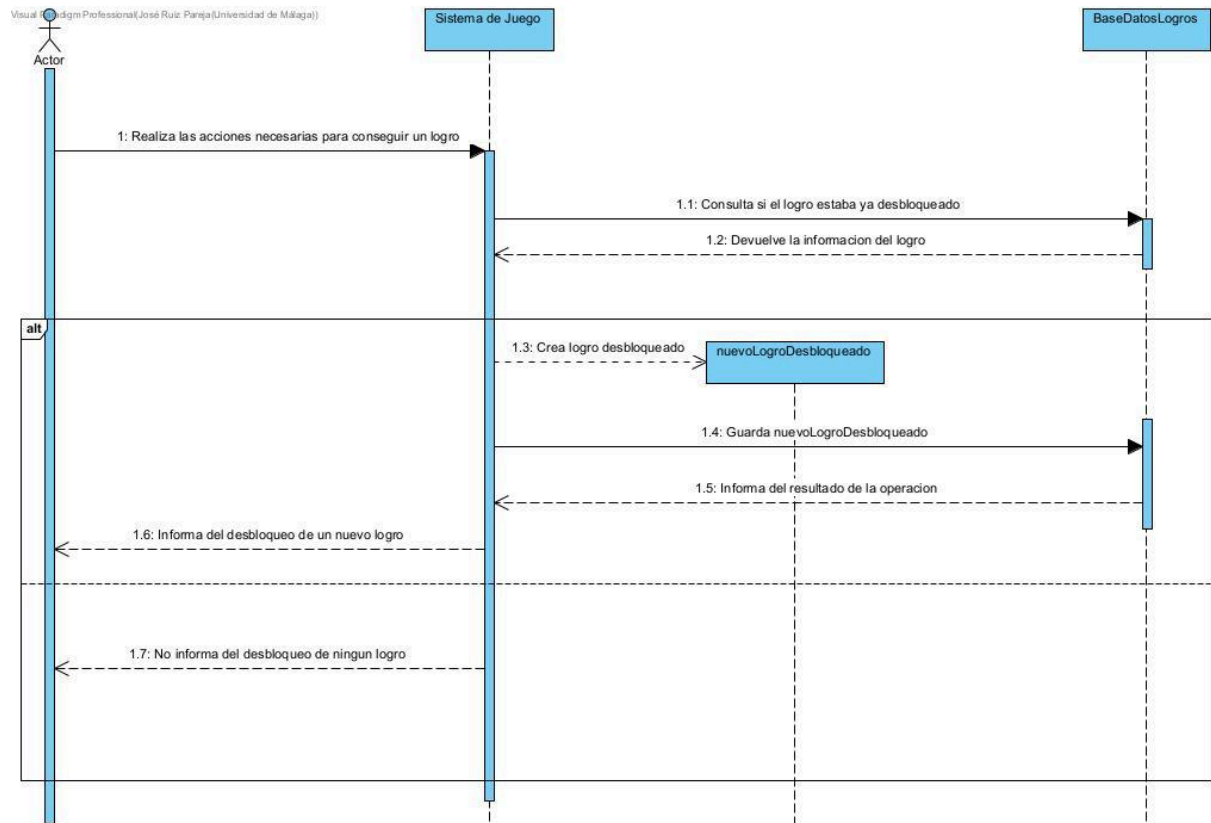


ENTRAR EN EL RANKING: Este diagrama representa como se entra la tabla de clasificación, una vez terminado el juego, pulsando el icono de “Entrar al ranking”. Si el usuario no tiene una cuenta el sistema mostrará un error indicando el requerimiento de tener una, y si tiene cuenta el sistema crea nuevoUsuarioRanking y lo introduce en la base

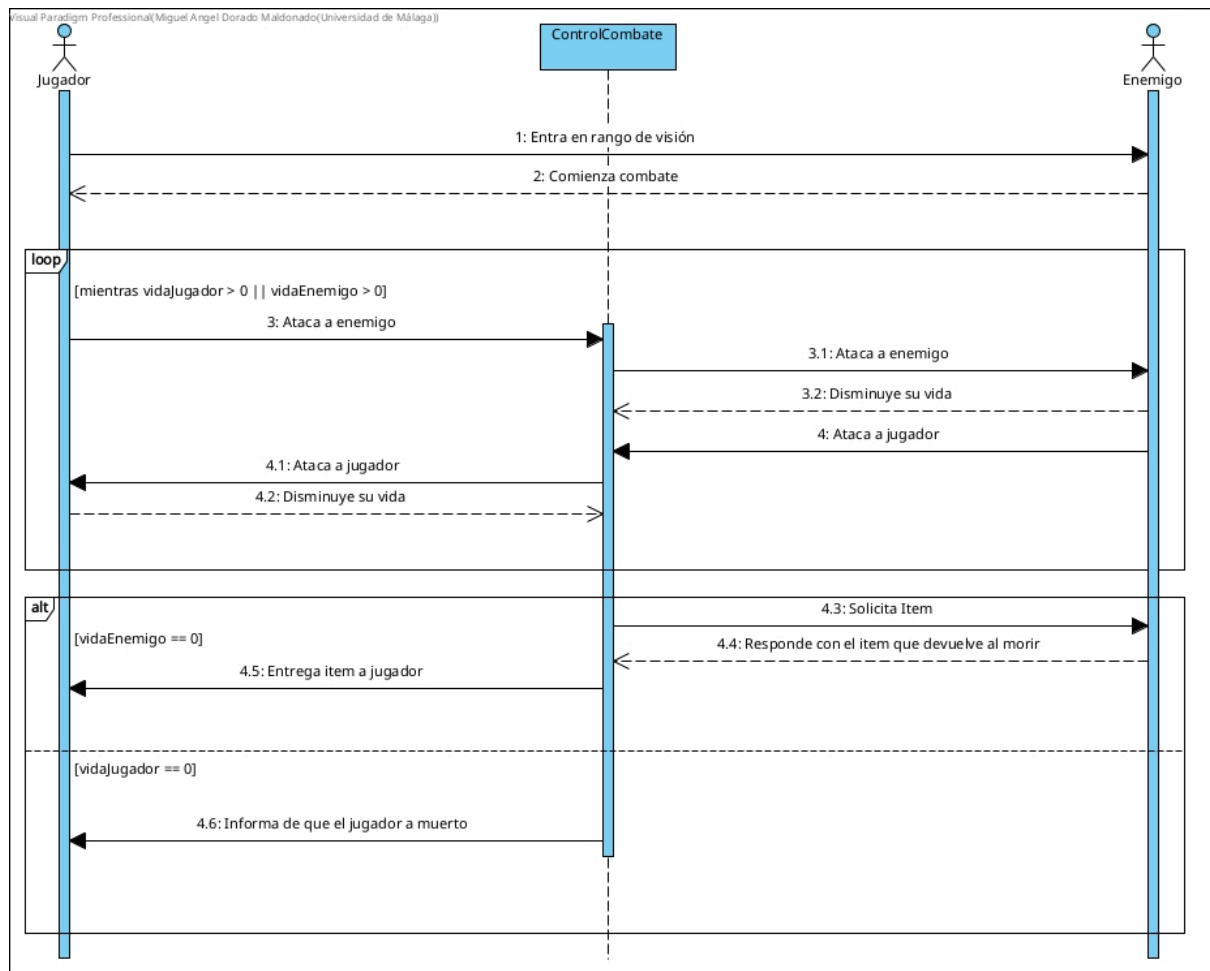
de datos para posteriormente solicitar el mismo y mostrarlo al usuario.



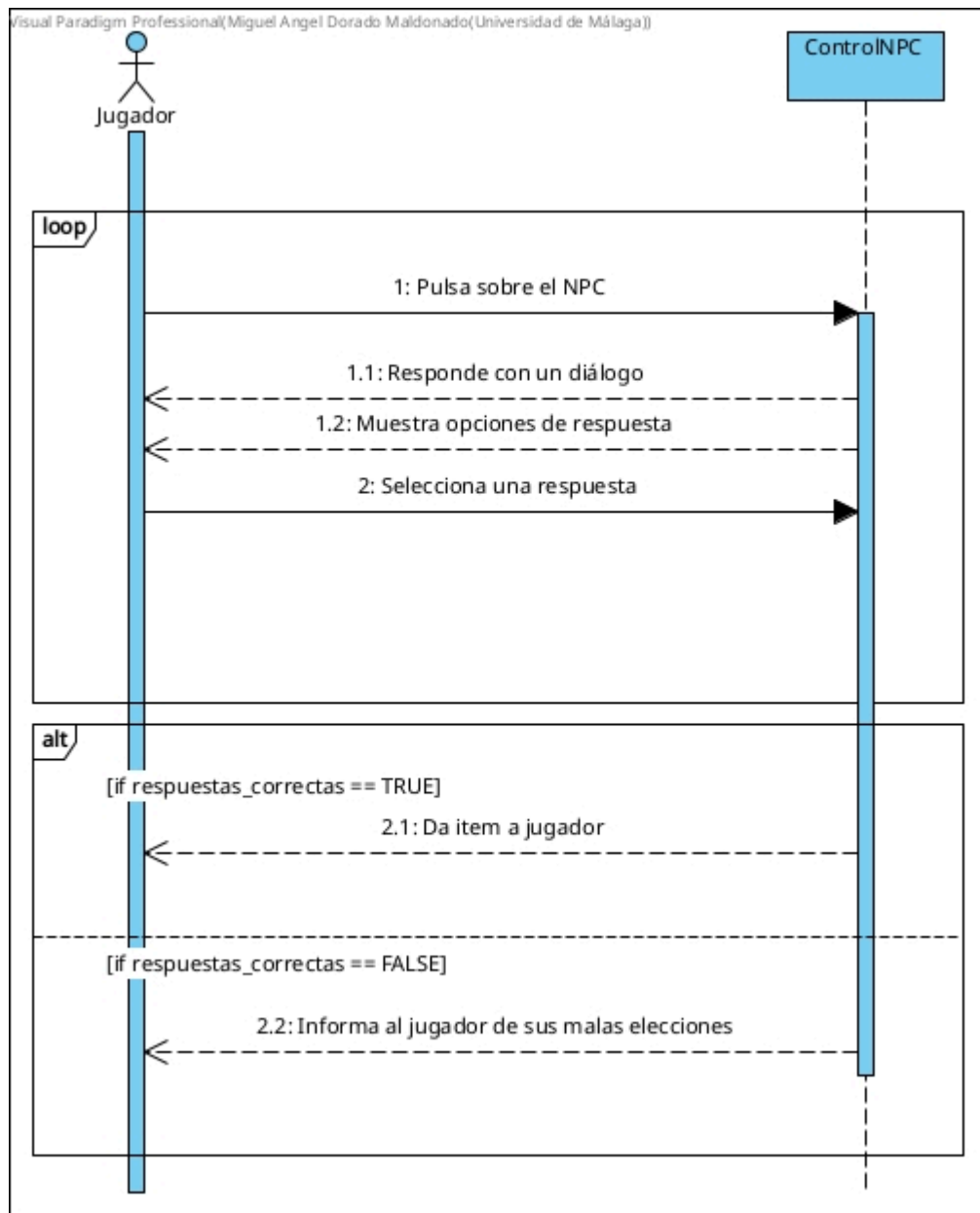
DESBLOQUEAR UN LOGRO: Este diagrama representa como se desbloquea un logro, una vez el jugador realiza una serie de acciones para completar un logro, el sistema informa del desbloqueo de este si no lo tenía ya desbloqueado, y si lo tenía ya desbloqueado no informa.



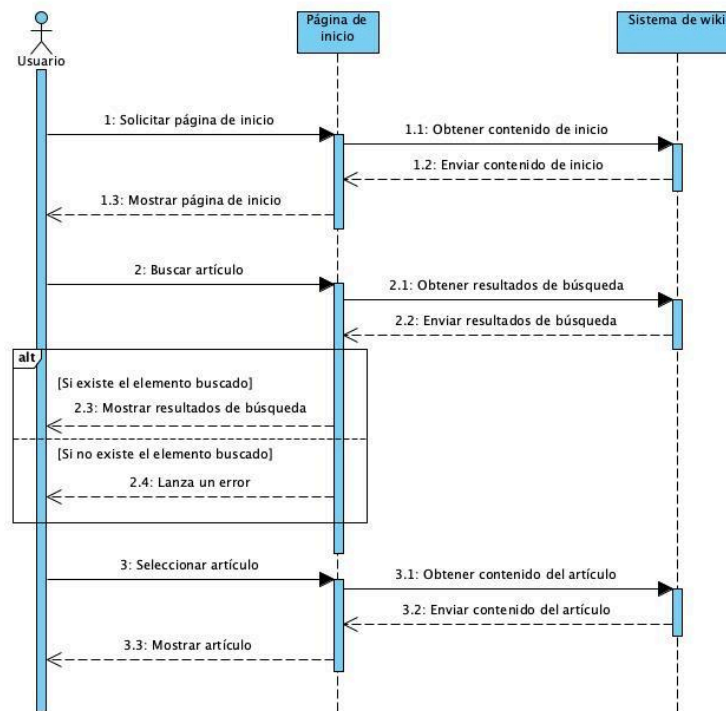
INTERACTUAR CON ENEMIGO: Este diagrama representa la comunicación que existe entre el personaje que controla el jugador y un personaje enemigo. Cuando entran en rango de visión comienza el combate. Mientras los dos sigan teniendo su cantidad de vida mayor a 0 el combate seguirá. Si el enemigo muere y tiene algún ítem, se le asigna al jugador. Si el personaje del jugador muere, se le informa al jugador.



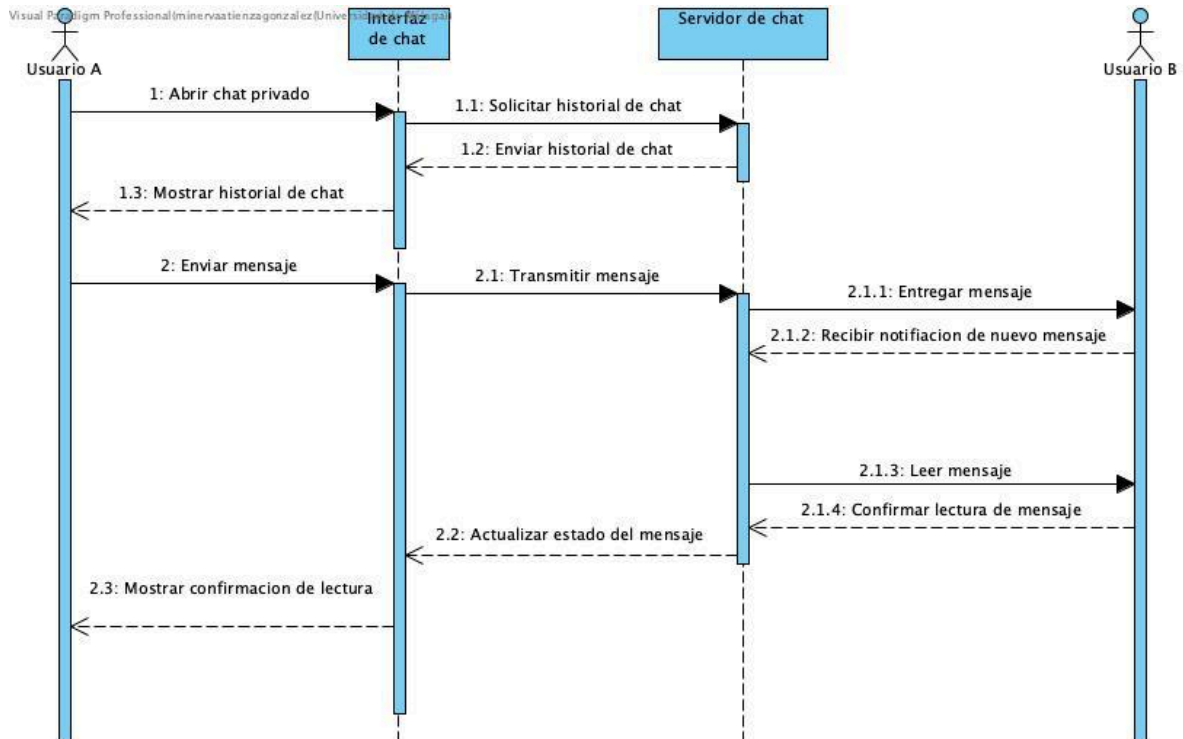
INTERACTUAR CON NPCs: Este diagrama representa la comunicación que existe entre el personaje que controla el jugador y un NPC. El jugador interactúa con el NPC y este responde con diálogo y una serie de respuestas posibles. El jugador elige una de las respuestas y continúa con la conversación. Una vez terminada, si las respuestas han sido de agrado para el NPC dará un ítem al jugador.



WIKI: El diagrama de secuencia de la consulta en una wiki muestra cómo el usuario solicita la página de inicio, la interfaz obtiene y muestra el contenido desde el servidor, el usuario busca un artículo, la interfaz solicita y muestra los resultados, el usuario selecciona un artículo y la interfaz obtiene y muestra el contenido del artículo desde el servidor. Si el elemento buscado no existe, salta un error.



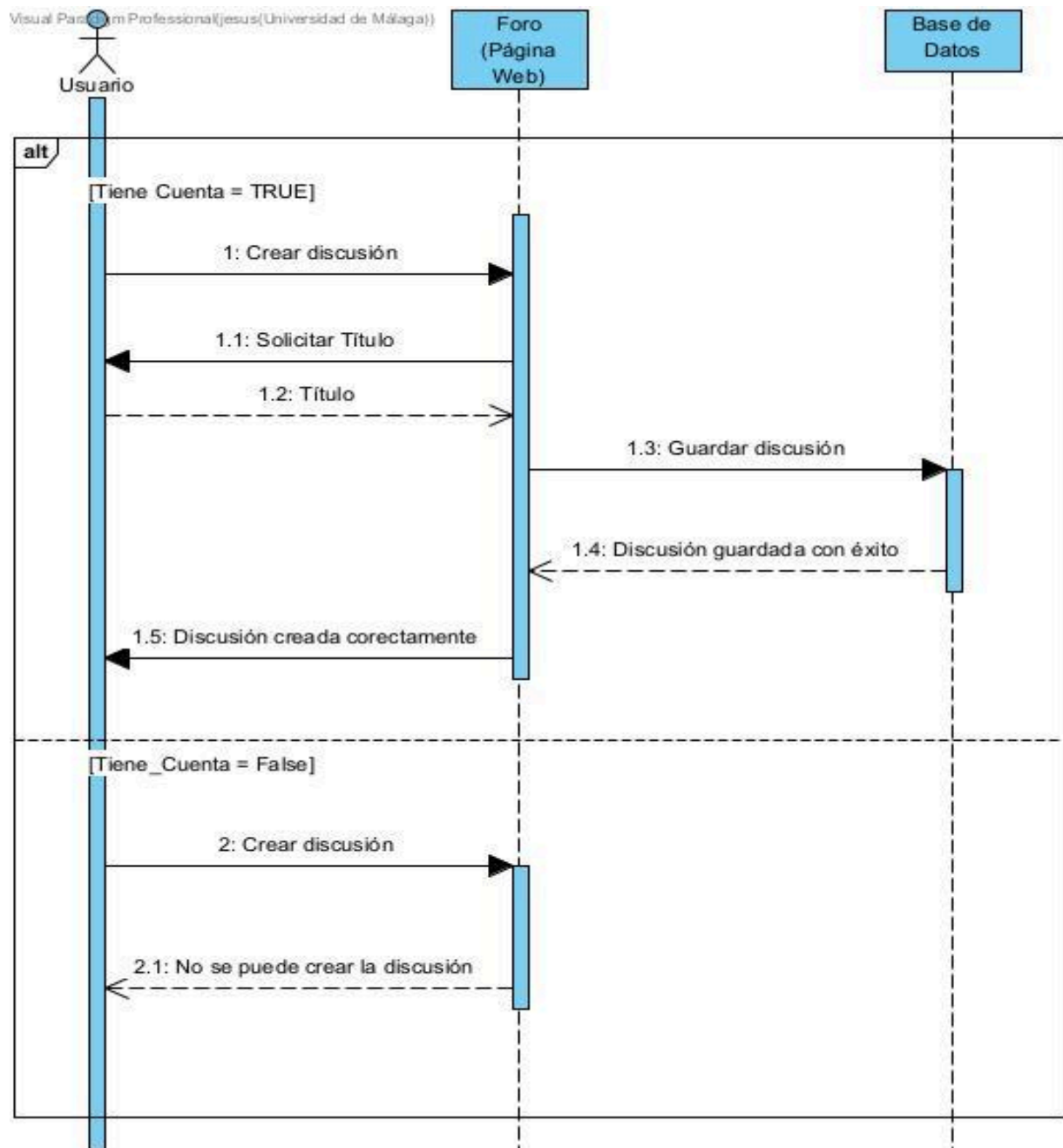
CHAT PRIVADO: El diagrama de secuencia del chat privado muestra cómo Jugador A abre el chat, la interfaz solicita y muestra el historial del servidor, Jugador A envía un mensaje, el servidor lo transmite a Jugador B, quien recibe una notificación, lee el mensaje y confirma la lectura, actualizándose el estado del mensaje en la interfaz de Jugador A.



CREAR UNA DISCUSIÓN: Este diagrama representa cómo se puede crear una discusión. Hay dos casos posibles:

Si un usuario tiene cuenta, cuando quiera crear la discusión se le solicitará un título para que introduzca. Cuando se le proporciona el título a la página se crea y se guarda la discusión en la base de datos y se informa al usuario de que se ha creado correctamente.

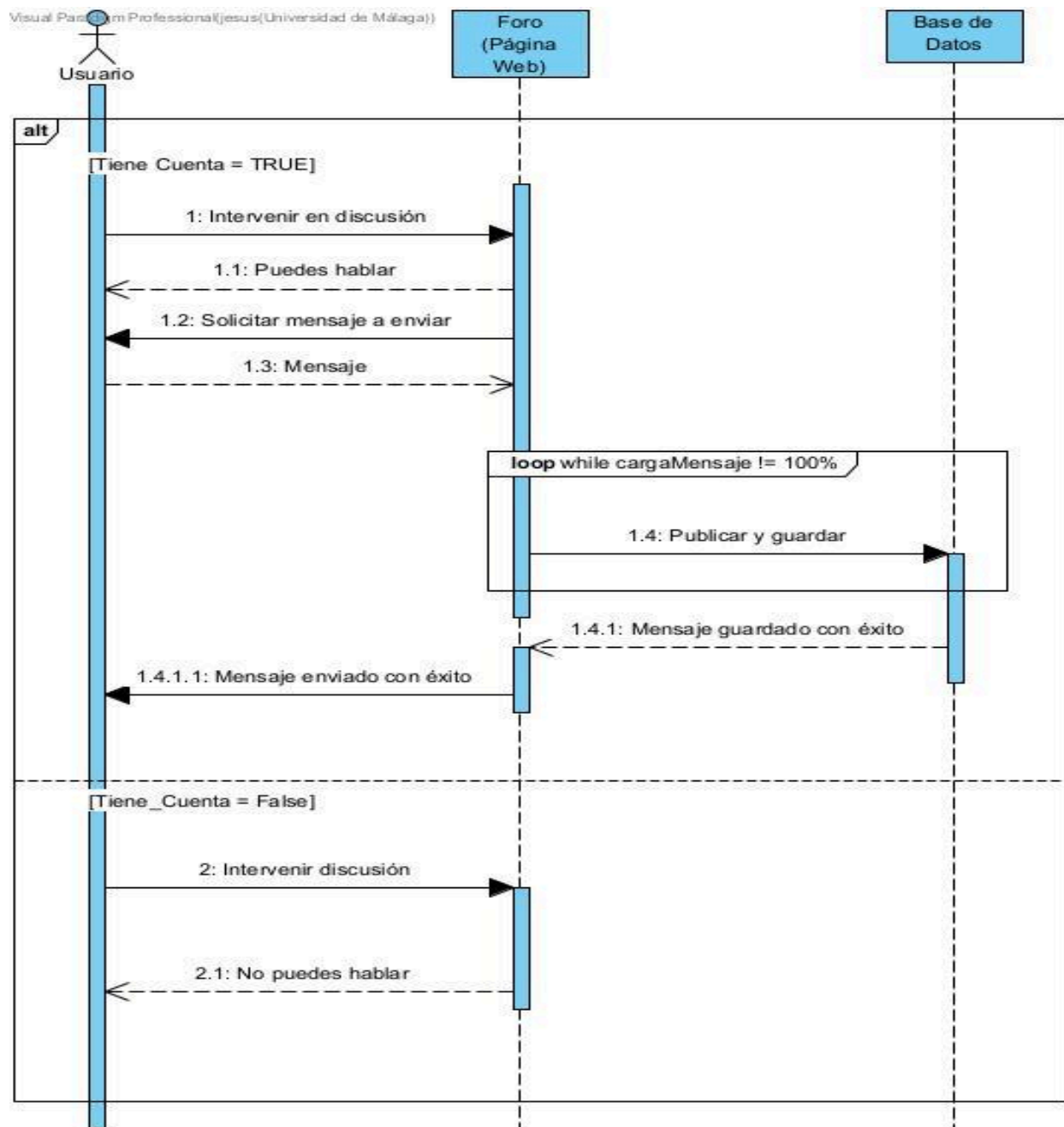
Si un usuario no tiene cuenta, al intentar crear una discusión se le mostrará un aviso de que no puede realizar esta acción si no tiene cuenta.



INTERVENIR EN UNA DISCUSIÓN: Este diagrama representa cómo se puede intervenir en una discusión. Hay dos casos posibles:

Si un usuario tiene cuenta, cuando quiera intervenir en la discusión se le permitirá el acceso. Se le mostrará un cuadro para que escriba el mensaje que quiere añadir a la discusión. La página cargará el mensaje en la base de datos y hasta que no esté completamente cargado y guardado no se informará de que ha sido guardado con éxito.

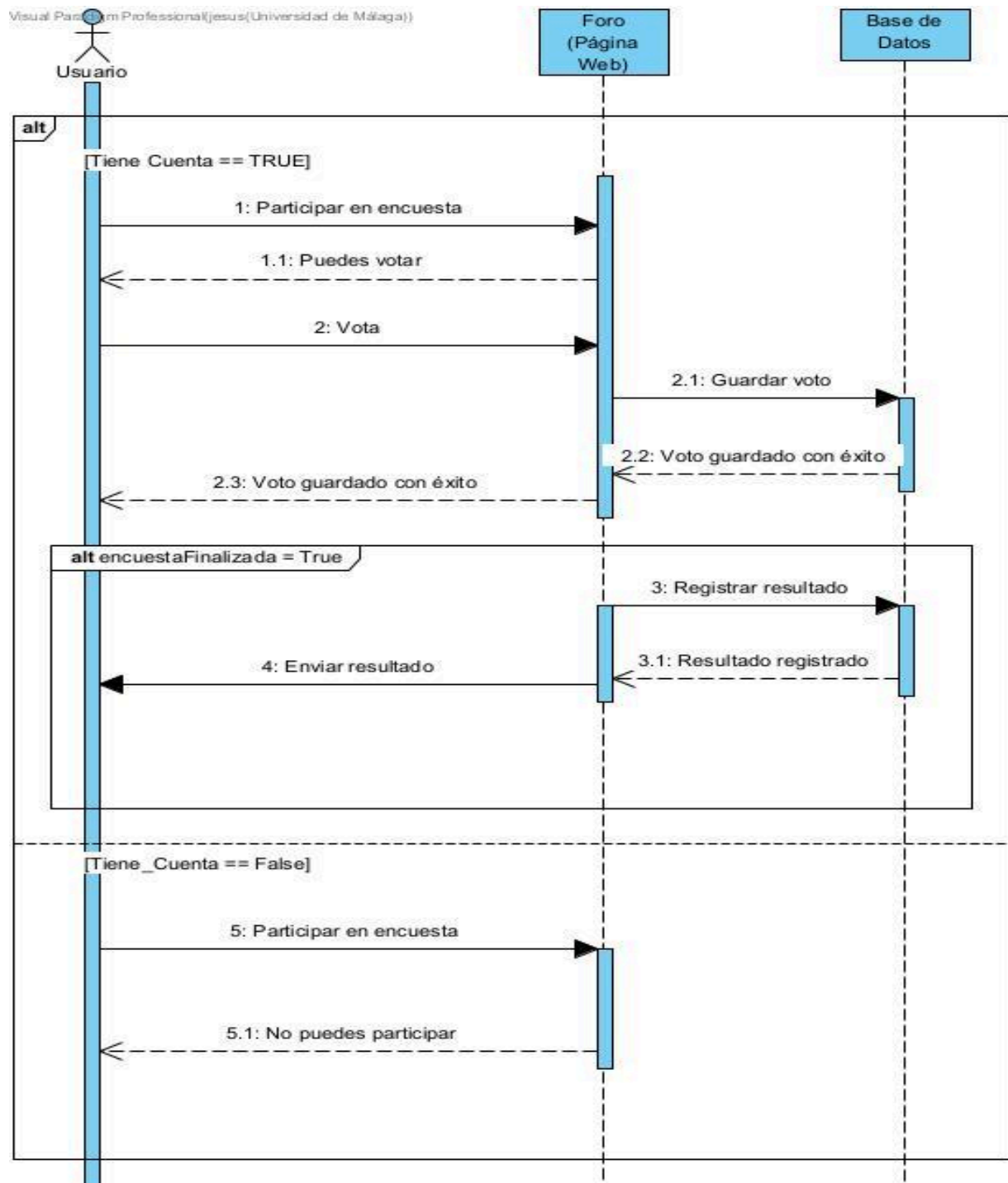
Si un usuario no tiene cuenta, al intentar intervenir en una discusión se le mostrará un aviso de que no puede realizar esta acción si no tiene cuenta.



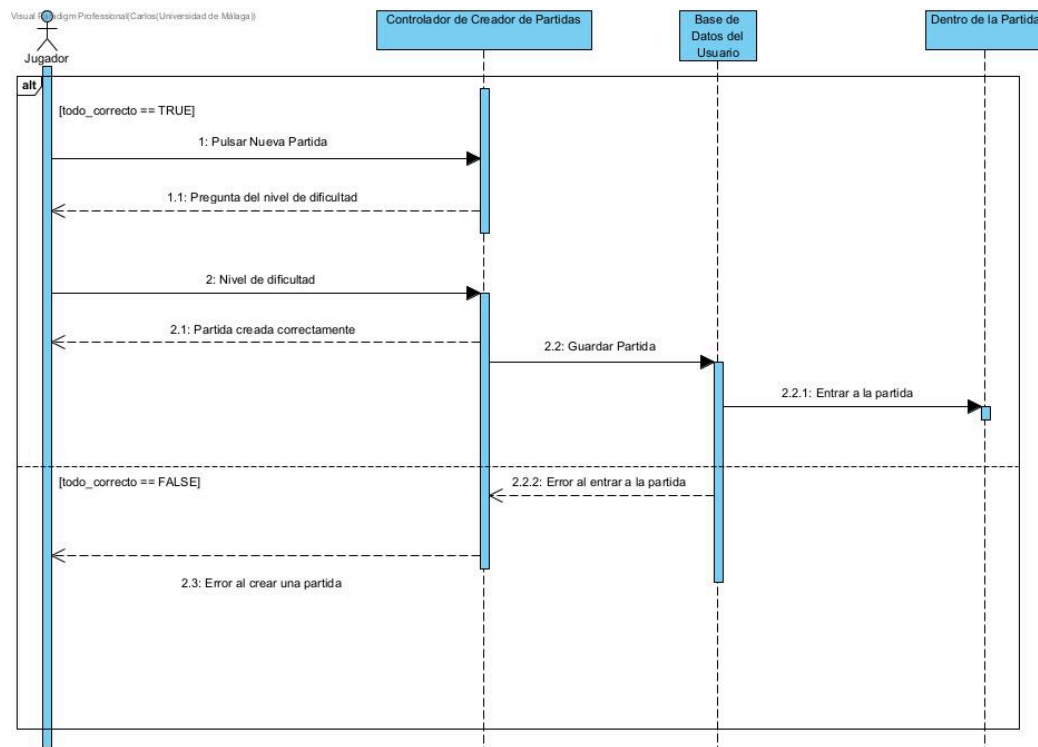
PARTICIPAR EN UNA ENCUESTA: Este diagrama representa cómo se puede participar en una encuesta. Hay dos casos posibles:

Si un usuario tiene cuenta, cuando quiera participar en la encuesta se le permitirá. El usuario votará y la página guardará su voto. Cuando la encuesta finalice la página guardará el resultado de ésta y avisará al usuario para que esté informado.

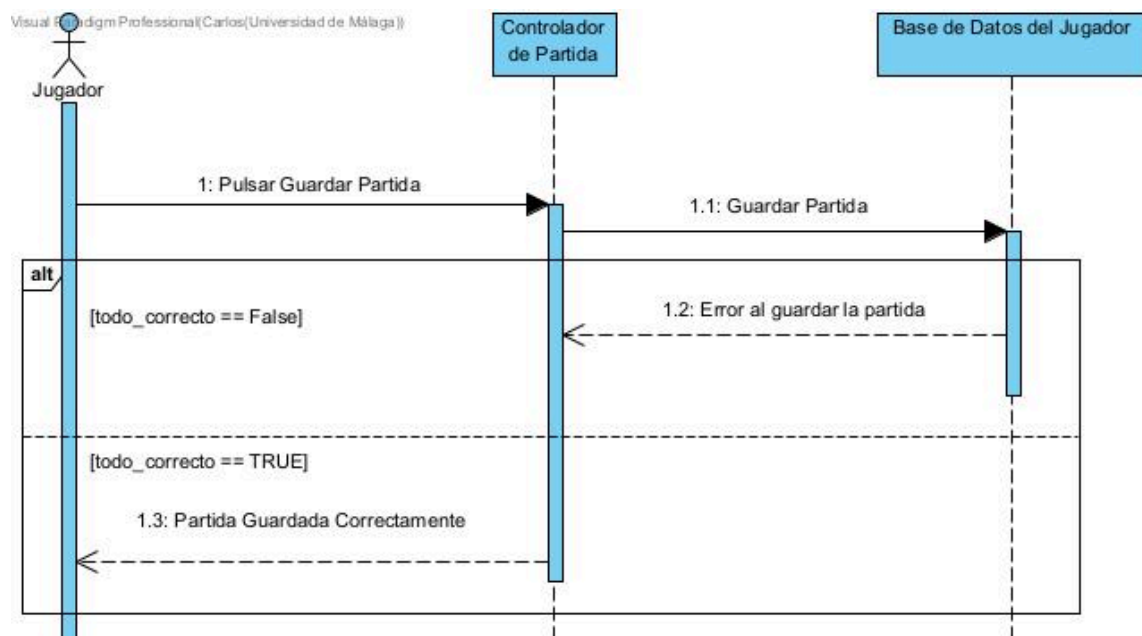
Si un usuario no tiene cuenta, al intentar participar en una encuesta se le mostrará un aviso de que no puede realizar esta acción si no tiene cuenta.



CREAR UNA PARTIDA: Este diagrama representa cómo se puede crear una partida. Primero se pregunta el nivel de dificultad, posteriormente la base de datos del usuario almacenará y entrará a la partida. Si hay un error el controlador de partidas notificará al usuario.



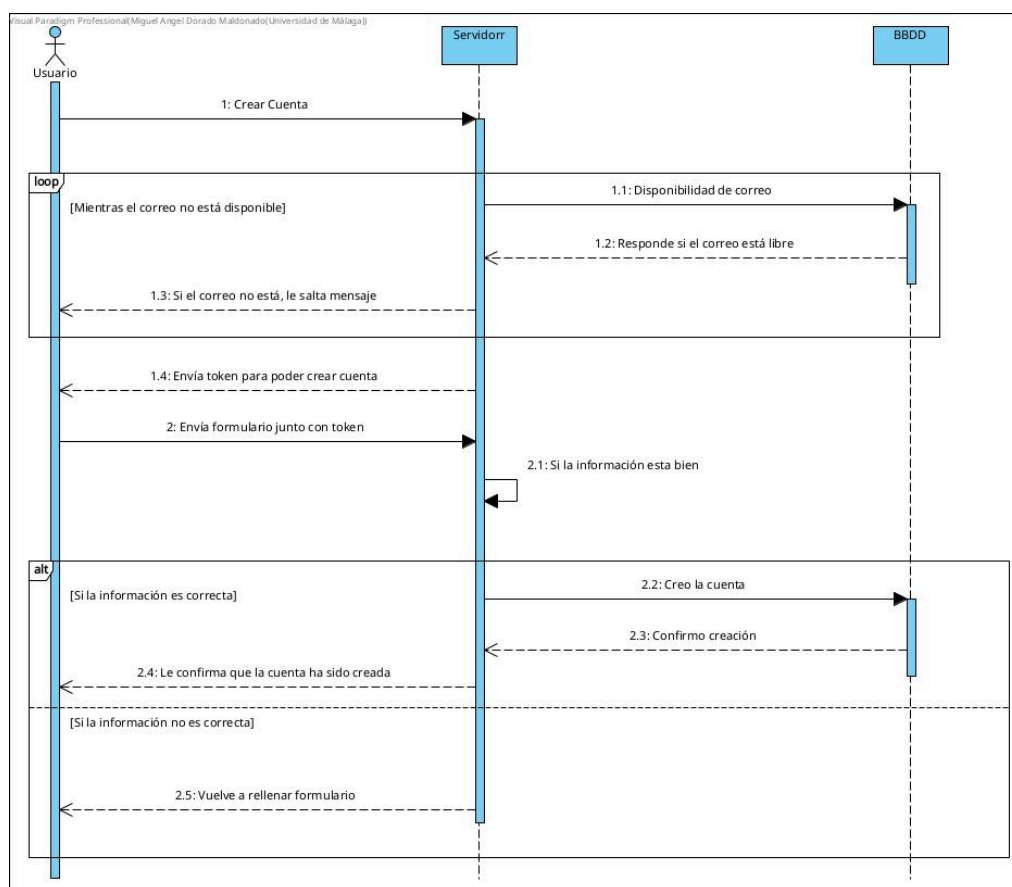
GUARDAR PARTIDA: Este diagrama representa cómo se puede guardar una partida. Primero el usuario pulsa “Guardar partida”, el controlador guardará los datos de la partida en la base de datos. Si ocurre un error el controlador de partidas notificará al usuario.



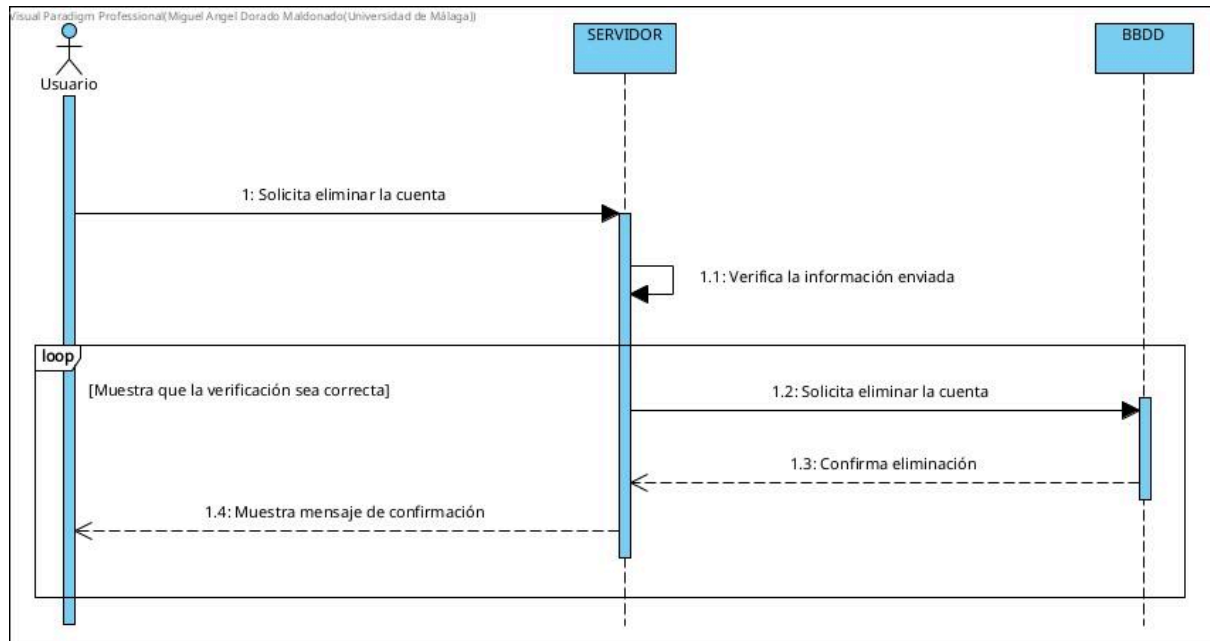
CREAR CUENTA: Este diagrama presenta como crear una cuenta, cuando el usuario quiere crear una cuenta manda al servidor su petición y el servidor comprueba en la bbdd si el correo está disponible o no. Si no está disponible vuelve a pedir otro, si está disponible continúa con la operación.

Envía un token para poder crear una cuenta al usuario si la información del token es correcta, el servidor se encarga de comprobar que sea así, entramos al proceso de crear cuenta.

Tenemos un if que no dice que si la información es correcta creamos la cuenta definitivamente, si no es correcta, vuelvo a rellenar el formulario del token.



ELIMINAR CUENTA: El usuario solicita eliminar su cuenta, y el servidor verifica que la información proporcionada es correcta. Si la información no es correcta, el sistema vuelve a solicitar los datos al usuario en un bucle hasta que sean correctos. Una vez que la información es validada, la base de datos confirma la eliminación de la cuenta y el servidor notifica al usuario que la eliminación ha sido exitosa.



Sección 9: Herramientas software

- Whatsapp
- Discord
- Unity
- Visual Studio Code
- GitHub
- Notion
- Procreate
- Aseprite
- Pixilart
- Figma