

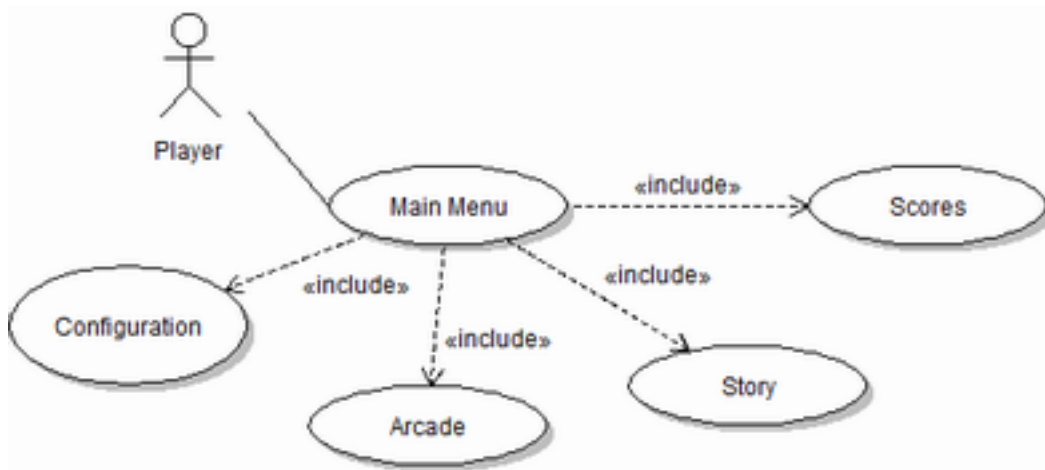
Project_CHANDRA

Caso de uso Main Menu

Fecha	17/04/2013
Autores	Javier y Fernando

1. Descripción
2. Flujo de eventos
 - a. Flujo básico
 - b. Flujo alternativo
 - i. Primer flujo alternativo
 - ii. Segundo flujo alternativo
 - iii. Tercer flujo alternativo
 - iv. Cuarto flujo alternativo
 - v. Quinto flujo alternativo
3. Precondiciones
4. Puntos de extensión

Project_CHANDRA



1. Descripción

Este documento contiene el flujo de eventos desde el cual se puede manejar los diferentes modos y configuraciones del juego.

2. Flujo de eventos

a. Flujo básico

El usuario puede configurar el juego, gestionar los perfiles, ver las puntuaciones y elegir el tipo de partida (story o arcade).

b. Flujo alternativo

i. Primer flujo alternativo

Cambiar la configuración del juego, especificada en el documento “caso de uso configuration”.

ii. Segundo flujo alternativo

Elegir el modo de juego Story, especificado en el documento “caso de uso story”.

iii. Tercer flujo alternativo

Project_CHANDRA

Elegir el modo de historia Arcade, especificado en el documento “caso de uso arcade”.

iv. Cuarto flujo alternativo

Ver las puntuaciones (Scores), donde hay varias pestañas según los distintos modos de juego, es decir hay una para story y cuatro para arcade (survival, defense, killer y scroll). Cada pestaña contendrá a su vez un menú lateral donde se selecciona el nivel a visualizar y se representa con la siguiente tabla:

Profile	Level	Score
XZY	1	1520
AAA	1	1500
AAB	1	1490

3. Precondiciones

Para llegar a este apartado hay que iniciar el juego.

4. Puntos de extensión

Este caso de uso extiende a los casos de uso “configuration”, “story” y “arcade”.