

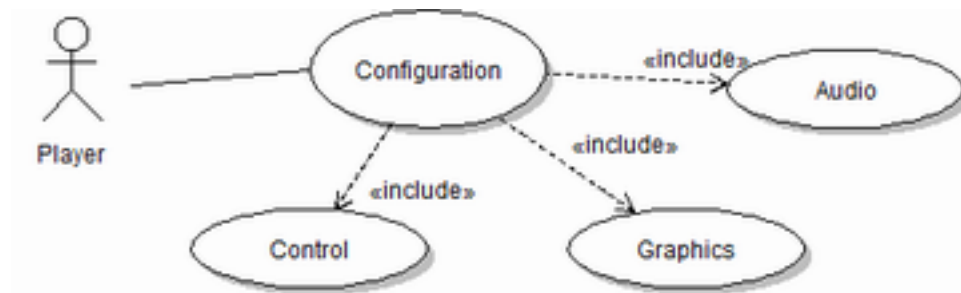
Project_CHANDRA

Caso de uso configuration

Fecha	17/04/2013
Autores	Fernando y Javier

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
3. Precondiciones
4. Puntos de extensión

Project_CHANDRA



1. Descripción

Este documento contiene el flujo de eventos para configurar las diferentes características del juego que podrán ser modificadas afectando a los distintos modos de juego.

2. Flujo de eventos

a. Flujo básico

El usuario dispone de un menú en el cual selecciona para configurar de entre 4 opciones: Control, graphics y audio. Al acceder a cada una de estas opciones se producirá un flujo alternativo los cuales se explican en el siguiente apartado.

b. Flujo alternativo

i. Primer flujo alternativo

Control: En este apartado se podrá configurar los controles con los que el usuario controla la nave. Se podrá seleccionar entre dos esquemas de control, mapear las teclas de dirección y disparo y activar o desactivar el GamePad.

ii. Segundo flujo alternativo

Graphics:

Project_CHANDRA

- Se podrá cambiar la resolución de la pantalla, las posibilidades son: 1920x1080, 1680x1050, 1440x900, 1280x720, 1280x800, 1280x960 y 1024x768. Por defecto se leerá del sistema operativo aplicando el menor para que no haya problemas.
- Se podrá seleccionar el modo ventana o pantalla completa.
- Se podrán activar o desactivar sistemas de partículas.

iii. Tercer flujo alternativo

Audio: Se podrá modificar el volumen de los distintos sonidos del juego: música y efectos de sonido.

3. Precondiciones

Iniciar una partida y seleccionar el menú configuración.

4. Puntos de extensión

Este caso de uso no tiene puntos de extensión.