

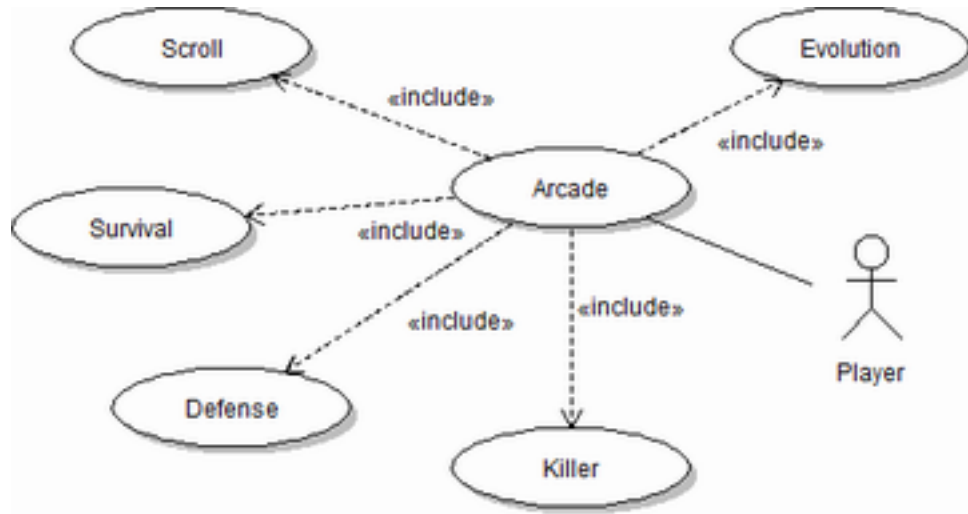
# Project\_CHANDRA

## Caso de uso Arcade

Fecha	18/04/2013
Autores	Javier y Fernando

1. Descripción
2. Flujo de eventos
  - a. Flujo básico
  - b. Flujo alternativo
    - i. Primer flujo alternativo
    - ii. Segundo flujo alternativo
3. Precondiciones
4. Puntos de extensión

# Project\_CHANDRA



## 1. Descripción

Este documento contiene el flujo de eventos para los modos de juego de GameA, correspondientes al modo arcade.

## 2. Flujo de eventos

### a. Flujo básico

El usuario inicia el menú “Arcade”, si se produce un fallo ir a A1. En este momento se puede:

- Jugar una partida “Scroll”.
- Jugar una partida “Defense”
- Jugar una partida “Killer”.
- Jugar una partida “Survival”.

Pero antes de entrar a cualquier tipo de partida hay que pasar por “Evolution”, en la que se puede modificar las características de la nave.

### b. Flujo alternativo

#### i. Primer flujo alternativo

**Scroll:** Esta partida se caracteriza por el desplazamiento del background, ya que se realiza de derecha a izquierda dando la sensación de que la nave se desplaza de izquierda a derecha. Los enemigos aparecen siempre por la derecha de la pantalla.

# Project\_CHANDRA

## ii. Segundo flujo alternativo

**Defense:** Este modo se caracteriza por la cámara que se va desplazando de forma relativa a la nave. El mapa está limitado por cuatro lados, formando un rectángulo que contendrán la nave y los enemigos. Se caracteriza por tener una casa (House) que debe ser defendida por la nave del usuario de los ataques de los enemigos, los cuales irán de forma aleatoria o a por la casa o a por la nave.

## iii. Tercer flujo alternativo

**Killer:** Este modo es igual que el modo defense, pero con la característica de que no se tiene que defender ninguna casa, los enemigos siempre atacan a la nave del usuario.

## iv. Cuarto flujo alternativo

**Survival:** Este modo es igual que el modo Killer, con la particularidad de que no hay ninguna pared que limite el movimiento de los enemigos y de la nave, dando la sensación de tener un mapa infinito.

## 3. Precondiciones

El usuario debe iniciar la aplicación y empezar una partida en el modo arcade.

## 4. Puntos de extensión

Los cuatro modos de juego (Scroll, Defense, Killer y Survival) extienden de la clase game.