

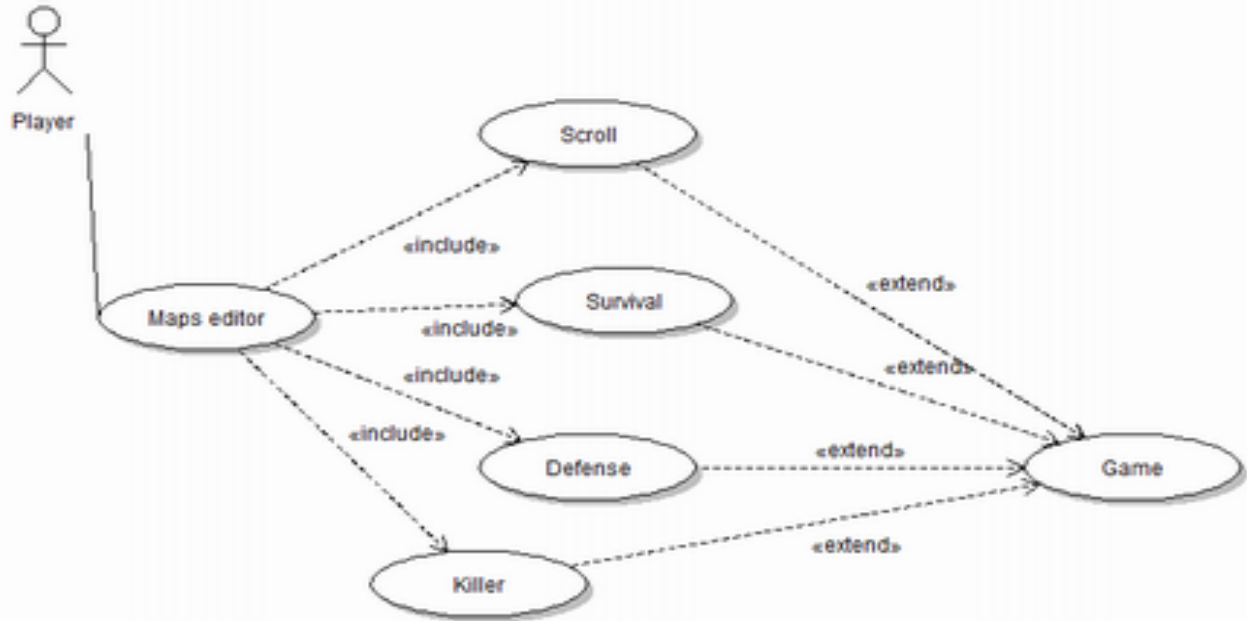
Project_CHANDRA

Caso de uso Editor de Mapas

Fecha	20/04/2013
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 el editor de niveles del juego.

2. Flujo de eventos

a. Flujo básico

En el editor de niveles se pueden crear y modelar niveles. Primero se debe elegir el modo de juego, después indicar el tamaño del mapa y luego se llega al editor donde se compone del mapa con las naves enemigas a un lado. Se arrastran los enemigos a las zonas del mapa donde se desee y se elige el tiempo de aparición de la nave en el nivel.

Además se podrá guardar como XML, cargar un mapa XML y previsualizar el nivel jugando.

3. Precondiciones

Se tiene que haber ejecutado la aplicación.

4. Puntos de extensión

Este documento extiende a los casos de uso "Scroll", "Survival", "Defense" y "Killer", así que extiende también al caso de uso "Game".