

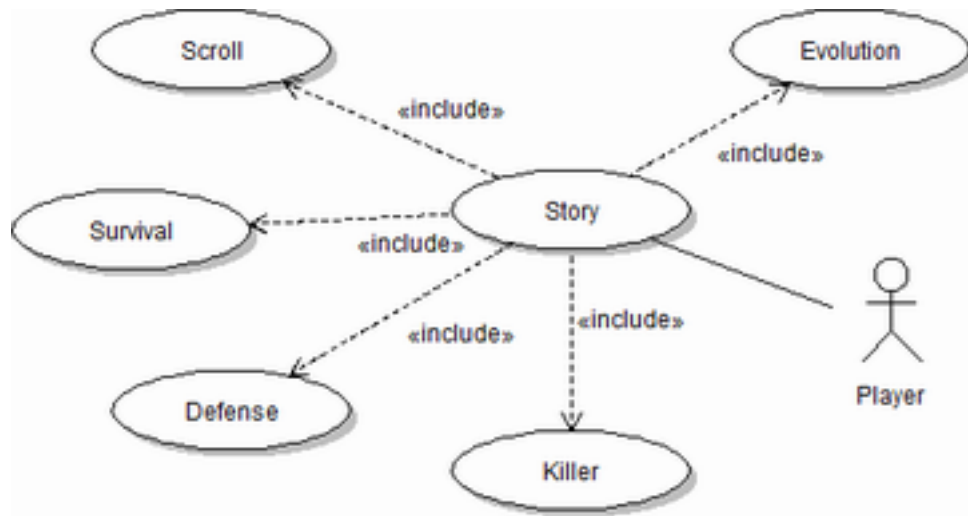
# Project\_CHANDRA

## Caso de uso Story

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 el GameB, correspondiente al modo story.

## 2. Flujo de eventos

En este modo el usuario comienza una partida que constará en una secuencia de rondas en las que deberá superar los diferentes modos de juego de forma consecutiva, y para completar el nivel se enfrentará a un finalBoss en la última ronda, la cual corresponderá. al modo scroll.

Los cuatro modos que el usuario deberá superar son:

- Scroll: Esta partida se caracteriza por el desplazamiento de 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

- 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.
- 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.
- 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 lanzar la aplicación y empezar una partida en el modo story.

### 4. Puntos de extensión

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