

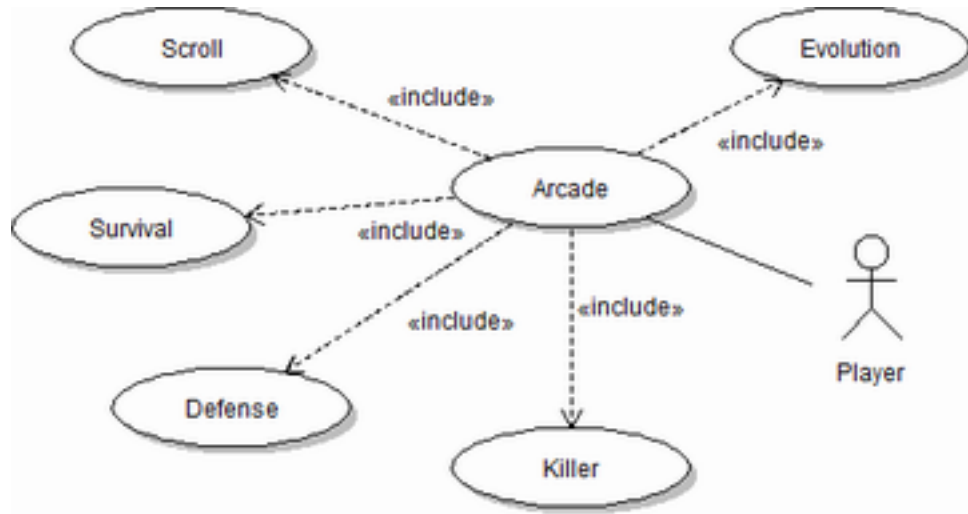
Project_CHANDRA

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.