

Licenciatura en Ingeniería de Software

Tecnologías para la Construcción de Software

Mtro. Juan Carlos Pérez Arriaga

3ª Entrega de Proyecto Q&A

**Puxka Acosta Domínguez
Eduardo Rosas Rivera**

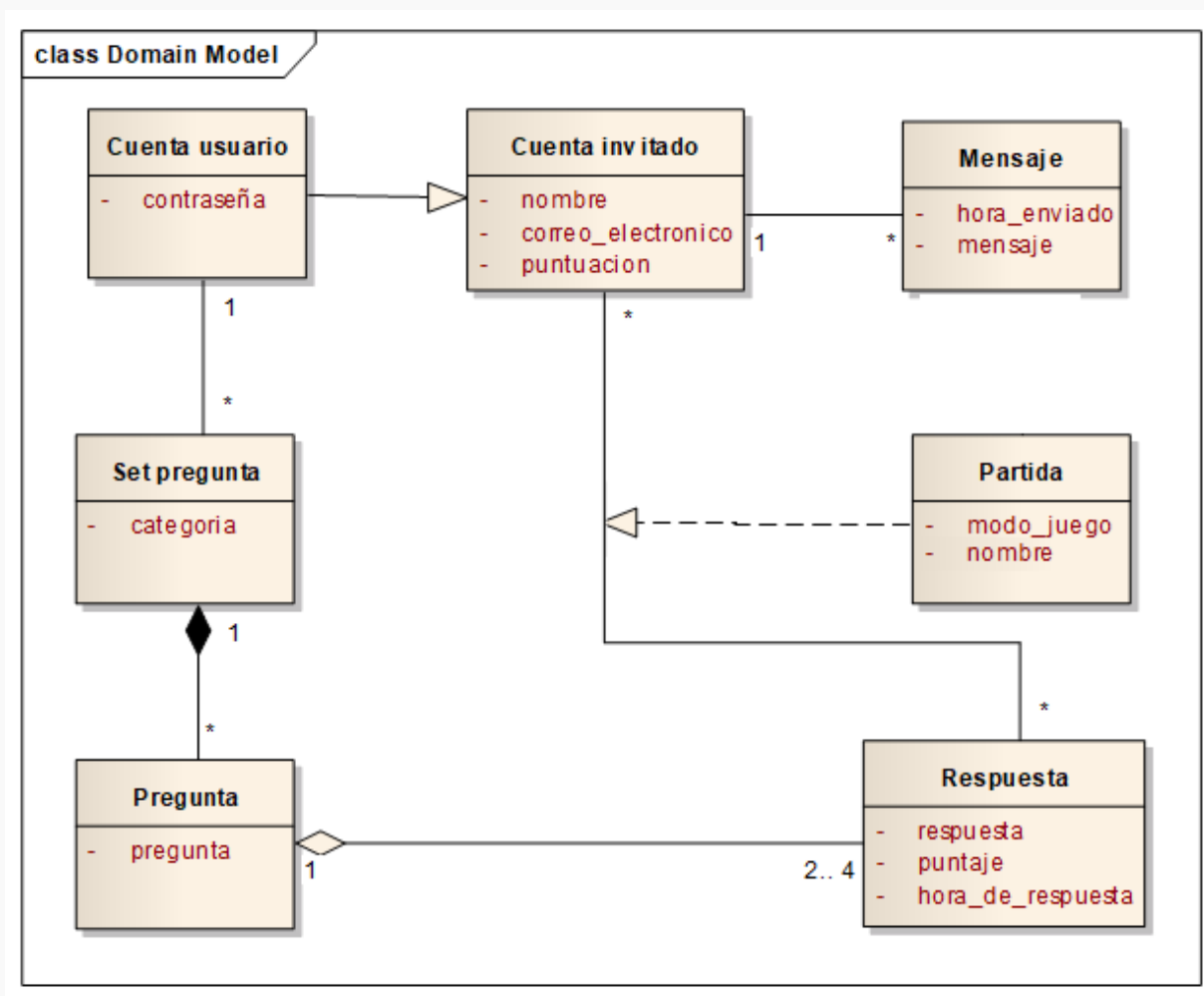
5° Semestre

14/09/2018

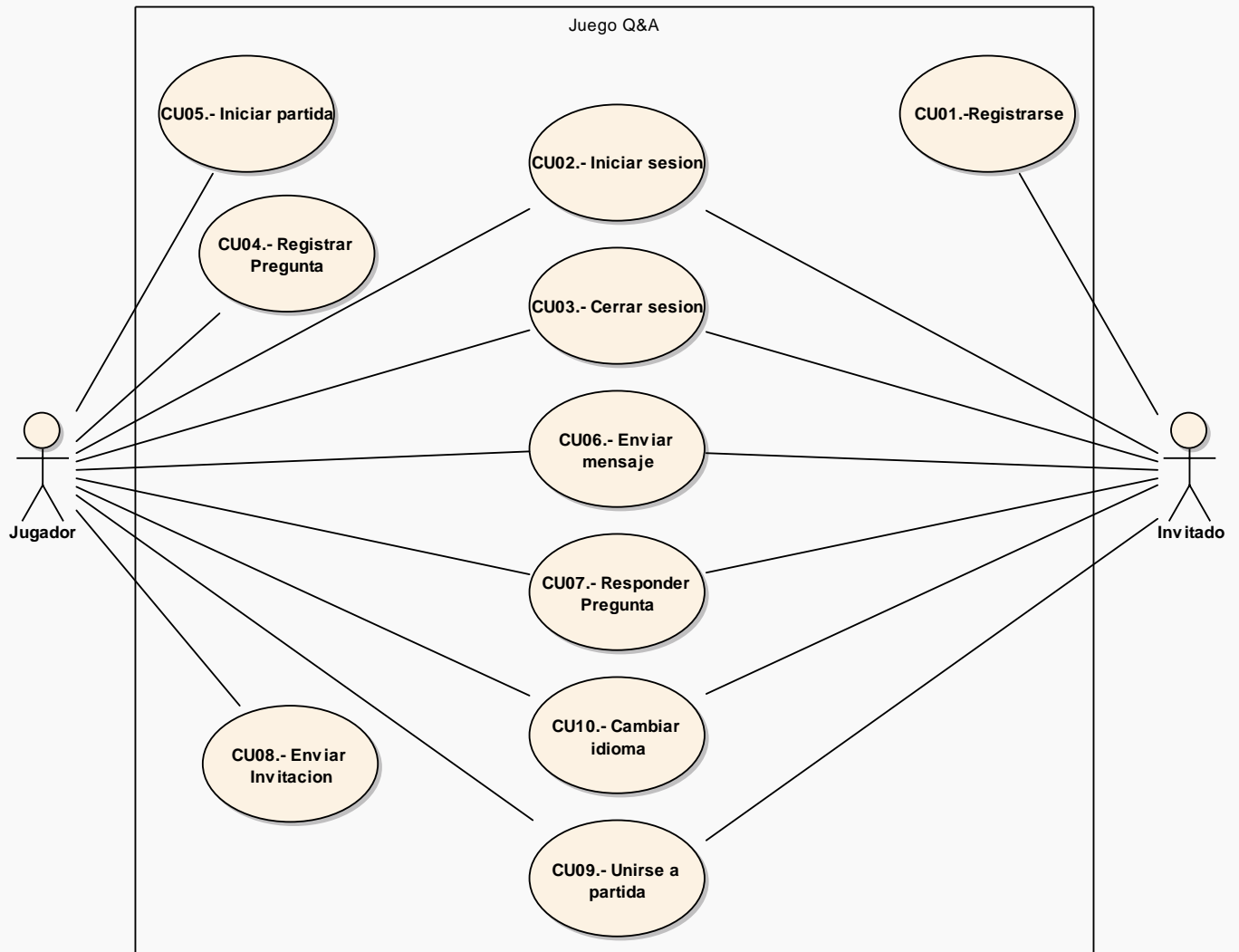
2ª Entrega de Proyecto Q&A

Modelo de clases

Modelo del dominio



uc Use Case Diagram 1



Descripción de casos de uso

ID:	CU01
Nombre:	Registrarse
Autor(es):	Eduardo Rosas Rivera
Actor(es):	Usuario
Descripción:	El usuario se registra en el sistema.
Precondiciones:	1. El Usuario no está registrado en el sistema.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El Usuario solicita registrarse en el sistema. 2. El sistema muestra la pantalla de Registro con los datos a solicitar. 3. El Usuario llena los datos (Nombre, correo electrónico, nombre de usuario, contraseña) y presiona “Registrar”. [Flujo alternativo A.3: El Usuario presiona “Cancelar”] 4. El sistema valida los datos. [Flujo alternativo A.4: Hay datos inválidos] 5. El sistema guarda los datos en la base de datos y muestra el mensaje “Se ha registrado al usuario exitosamente”. [Excepción E.5: Pérdida de conexión con la base de datos] 6. El sistema envía un correo electrónico de solicitud de confirmación. 7. Fin de caso de uso.
Flujos Alternos:	<p>A.3 El Usuario presiona “Cancelar”</p> <p>A.3.1 El sistema vuelve a la página de inicio de sesión.</p> <p>A.3.2 Fin de caso de uso.</p> <p>A.4 Hay datos inválidos</p> <p>A.4.1 El sistema muestra el mensaje “Datos inválidos”.</p> <p>A.4.2 Regresa al paso 3.</p>
Excepciones:	<p>E.5 Pérdida de conexión con la base de datos.</p> <p>E.5.1 El sistema muestra el mensaje “Pérdida de conexión”</p> <p>E.5.2 Fin de caso de uso.</p>
Postcondiciones:	El Usuario queda registrado en la base de datos.
Entradas:	Nombre, Correo electrónico, usuario, contraseña.
Salidas:	Correo de solicitud de información.
Incluye: (relación Include)	
Extiende: (relación Extend)	
Prioridad:	Alta

ID:	CU02
Nombre:	Iniciar sesión
Autor(es):	Eduardo Rosas Rivera
Actor(es):	JUGADOR, INVITADO
Descripción:	Este caso de uso le permite al JUGADOR o INVITADO ingresar al sistema.
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> • El JUGADOR no ha iniciado sesión. • El JUGADOR está registrado en la base de datos. • El INVITADO tiene un código de acceso al juego.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema le pide al JUGADOR ingresar sus datos (usuario y contraseña). 2. El JUGADOR o INVITADO ingresa los datos y presiona “iniciar sesión”. 3. El sistema valida los datos y de ser correctos muestra el mensaje “Iniciando sesión”. [Flujo alternativo A.4: Hay datos inválidos] [Excepción E.1: Pérdida de conexión con la base de datos] 4. Fin de caso de uso.
Flujos Alternos:	<p>A.2 Acceder como Invitado</p> <p>A.2.1 El INVITADO ingresa el código de invitado.</p> <p>A.2.2 Avanza al paso 3.</p> <p>A.3 Hay datos inválidos.</p> <p>A.3.1 El sistema muestra el mensaje “Nombre de usuario o código inválido”.</p> <p>A.3.2 Regresa a paso 2.</p>
Excepciones:	<p>E.3 Pérdida de conexión con la base de datos</p> <p>E.3.1 El sistema muestra un mensaje “Se ha perdido conexión con la base de datos”.</p> <p>E.3.2 No se validan los datos.</p> <p>E.3.3 Fin de caso de uso.</p>
Postcondiciones:	El JUGADOR o INVITADO tiene acceso al sistema.
Extiende:	
Incluye:	

ID:	CU03
Nombre:	Cerrar sesión
Autor(es):	Eduardo Rosas Rivera
Actor(es):	usuario
Descripción:	Este caso de uso le permite al JUGADOR o INVITADO cerrar su sesión.
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> El JUGADOR o INVITADO inicio sesión en el sistema.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> El JUGADOR o INVITADO presiona el menú en la esquina superior derecha. El sistema despliega un submenú con la opción para cerrar sesión. El JUGADOR o INVITADO da clic en la opción “Cerrar sesión”. El sistema solicita una confirmación para salir del sistema a través de un mensaje emergente “¿Desea cerrar sesión?”. <p>[Flujo alternativo A.4: El JUGADOR o INVITADO presiona “Cancelar”]</p> <ol style="list-style-type: none"> El JUGADOR o INVITADO presiona "Aceptar". <p>[Flujo Alternativo 5.A: El usuario presiona “Cancelar”]</p> <ol style="list-style-type: none"> El sistema cierra la sesión del JUGADOR o INVITADO <p>[Excepción E.6: Se pierde conexión con la base de datos]</p> <p>5 Fin de Caso de uso.</p>
Flujos Alternos:	<p>A.4 El JUGADOR o INVITADO presiona "Cancelar".</p> <p>A.4.1 El sistema no cierra sesión.</p> <p>A.4.2 Fin de caso de uso.</p>
Excepciones:	<p>E.6 Pérdida de conexión con la base de datos.</p> <p>E.6.1 El sistema muestra el mensaje “Se ha perdido conexión con la base de datos”.</p> <p>E.6.2 El sistema no cierra sesión.</p> <p>E.6.3 Fin de caso de uso.</p>
Postcondiciones:	La sesión del JUGADOR o INVITADO queda cerrada.
Incluye:	
Extiende:	

ID:	CU04
Nombre:	Registrar Pregunta
Autor(es):	Eduardo Rosas Rivera
Actor(es):	JUGADOR
Descripción:	El JUGADOR registra una PREGUNTA en el sistema.
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> El JUGADOR esta registrado en el sistema.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> El JUGADOR presiona “Crear PREGUNTA”. El sistema muestra la pantalla de Registro de PREGUNTA con los datos a solicitar (PREGUNTA, 4 imágenes, categoría). El JUGADOR llena los datos. El JUGADOR selecciona la imagen correspondiente a la respuesta correcta y presiona “Registrar”. El sistema valida los datos. [Flujo alternativo A.5: Hay datos inválidos] El sistema guarda los datos en la base de datos y muestra el mensaje “Se ha registrado la pregunta exitosamente”. [Excepción E.6: Perdida de conexión con la base de datos] Fin de caso de uso.
Flujos Alternos:	A.5 Hay datos inválidos A.5.1 El sistema muestra el mensaje “Datos inválidos”. A.5.2 El JUGADOR presiona el botón “Ok”. A.5.3 Regresa al paso 3.
Excepciones:	E.6 Perdida de conexión con la base de datos. E.6.1 El sistema muestra el mensaje “Perdida de conexión” E.6.2 Fin de caso de uso.
Postcondiciones:	La PREGUNTA queda registrada en la base de datos.
Entradas:	PREGUNTA, 4 imágenes, categoría.
Salidas:	Notificación de registro de PREGUNTA nueva.
Incluye: (relación Include)	
Extiende: (relación Extend)	
Prioridad:	Alta

ID:	CU05
Nombre:	Iniciar partida
Autor(es):	Eduardo Rosas Rivera
Actor(es):	JUGADOR
Descripción:	El JUGADOR inicia una PARTIDA
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> El JUGADOR tiene más de 10 PREGUNTA de una misma categoría en su repositorio de PREGUNTA.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> El JUGADOR presiona “Iniciar partida”. El sistema muestra la pantalla de Inicio de Partida solicitando los datos para la PARTIDA (categoría, tipo de juego, nombre) El JUGADOR Selecciona una categoría. El JUGADOR selecciona el tipo de juego y presiona “Iniciar”. [Flujo alterno A.4: El JUGADOR presiona “Cancelar”] El sistema espera la solicitud de todos los JUGADORES para iniciar la partida y muestra en una lista a todos los jugadores que se hayan unido. El JUGADOR presiona “Comenzar”. El sistema da inicio a la partida. [Excepción E.7: Perdida de conexión con la base de datos.] Fin de caso de uso.
Flujos Alternos:	A.4 El JUGADOR presiona “Cancelar” A.4.1 El sistema cierra la ventana. A.4.2 Fin de caso de uso.
Excepciones:	E.7 Perdida de conexión con la base de datos. E.7.1 El sistema emite el mensaje “Perdida de conexión con la base de datos”. E.7.3 El sistema regresa al menú principal. E.7.2 Fin de caso de uso.
Postcondiciones:	La partida es iniciada.
Entradas:	Categoría, modo de juego.
Salidas:	
Incluye: (relación Include)	
Extiende: (relación Extend)	
Prioridad:	Alta

ID:	CU06
Nombre:	Enviar mensaje
Autor(es):	Puxka Acosta Domínguez
Actor(es):	JUGADOR, INVITADO
Descripción:	Este caso de uso le permite al JUGADOR o INVITADO enviar un MENSAJE a través del chat.
Precondiciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El JUGADOR o INVITADO ha entrado al juego. 2. El JUGADOR o INVITADO están conectados a la red. 3. La partida ha iniciado.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El JUGADOR o INVITADO escribe un MENSAJE y presiona el ícono de enviar. [Flujo alternativo A.1: El JUGADOR o INVITADO presiona el ícono de enviar sin haber escrito] 2. El sistema muestra el MENSAJE en el chat. [Excepción E.3: Se pierde conexión con el servidor] 3. Fin de caso de uso.
Flujos Alternos:	<p>A.1. El JUGADOR o INVITADO presiona el ícono de enviar sin haber escrito</p> <p>A.1.1 El sistema no muestra un nuevo MENSAJE en el chat.</p> <p>A.1.1 Regresa al paso 2.</p>
Excepciones:	<p>E.3. Se pierde conexión con el servidor</p> <p>E.3.1 El sistema muestra un mensaje “Se ha perdido conexión con el servidor, prueba de nuevo”.</p> <p>E.3.1 No se muestra el MENSAJE en el chat.</p> <p>E.3.3 Fin de caso de uso.</p>
Postcondiciones:	El JUGADOR o INVITADO envió o leyó un MENSAJE del chat.

ID:	CU07
Nombre:	Responder pregunta
Autor(es):	Puxka Acosta Domínguez
Actor(es):	JUGADOR, INVITADO
Descripción:	Este caso de uso le permite al JUGADOR o INVITADO responder una PREGUNTA del juego.
Precondiciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El JUGADOR o INVITADO ha entrado al juego. 2. El JUGADOR o INVITADO están conectados a la red. 3. La partida ha iniciado. 4. El tiempo no se ha agotado.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra la PREGUNTA y sus RESPUESTA y solicita seleccionar una RESPUESTA. 2. El JUGADOR o INVITADO selecciona una RESPUESTA. [Flujo alternativo A.2: El JUGADOR o INVITADO no selecciona una respuesta] 3. El sistema califica las RESPUESTA seleccionadas y muestra en una gráfica el puntaje acumulado de los JUGADOR. [Excepción E.3: Se pierde conexión con el servidor] 4. El sistema avanza a la siguiente pregunta en caso de haber una. 5. Fin de caso de uso.
Flujos Alternos:	<p>A.2. El JUGADOR o INVITADO no selecciona una RESPUESTA.</p> <p>A.2.1 El sistema le quita un punto al JUGADOR o INVITADO.</p> <p>A.2.1 Regresa al paso 3.</p>
Excepciones:	<p>E.3. Se pierde conexión con el servidor</p> <p>E.3.1 El sistema muestra un mensaje “Se ha perdido conexión con el servidor, prueba de nuevo”.</p> <p>E.3.1 No se muestra la gráfica.</p> <p>E.3.3 Fin de caso de uso.</p>
Postcondiciones:	El JUGADOR o INVITADO podrá haber cambiado de puntaje.

ID:	CU08
Nombre:	Enviar invitación
Autor(es):	Puxka Acosta Dominguez
Actor(es):	JUGADOR
Descripción:	Este caso de uso le permite al JUGADOR enviar una invitación a un usuario sin CUENTA USUARIO.
Precondiciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El JUGADOR ha iniciado sesión. 2. El JUGADOR e INVITADO están conectados a la red. 3. La partida no ha iniciado
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El JUGADOR ingresa a la pantalla de Envío de invitación. 2. El sistema solicita un correo electrónico. 3. El JUGADOR ingresa un correo electrónico. [Flujo alternativo A.3: El JUGADOR o INVITADO presiona “Cancelar”] 4. El sistema envía una invitación al correo electrónico ingresado y muestra mensaje “Invitación enviada”. [Excepción E.4: Se pierde conexión con el servidor] 5. Fin de caso de uso.
Flujos Alternos:	A.3. El JUGADOR o INVITADO presiona “Cancelar” A.3.1 Fin de caso de uso
Excepciones:	E.4. Se pierde conexión con el servidor E.4.1 El sistema muestra un mensaje “Se ha perdido conexión con el servidor, prueba de nuevo”. E.4.1 No se muestran usuarios o envían invitaciones. E.4.3 Fin de caso de uso.
Postcondiciones:	El JUGADOR envió una invitación El INVITADO podrá entrar el juego.

ID:	CU08
Nombre:	Enviar invitación
Autor(es):	Puxka Acosta Dominguez
Actor(es):	JUGADOR
Descripción:	Este caso de uso le permite al JUGADOR enviar una invitación a un usuario sin CUENTA USUARIO.
Precondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> 4. El JUGADOR ha iniciado sesión. 5. El JUGADOR e INVITADO están conectados a la red. 6. La partida no ha iniciado
Flujo Normal:	<ul style="list-style-type: none"> 6. El JUGADOR ingresa a la pantalla de Envío de invitación. 7. El sistema solicita un correo electrónico. 8. El JUGADOR ingresa un correo electrónico. [Flujo alternativo A.3: El JUGADOR o INVITADO presiona “Cancelar”] 9. El sistema envía una invitación al correo electrónico ingresado y muestra mensaje “Invitación enviada”. [Excepción E.4: Se pierde conexión con el servidor] 10. Fin de caso de uso.
Flujos Alternos:	<ul style="list-style-type: none"> A.3. El JUGADOR o INVITADO presiona “Cancelar” A.3.1 Fin de caso de uso
Excepciones:	<ul style="list-style-type: none"> E.4. Se pierde conexión con el servidor E.4.1 El sistema muestra un mensaje “Se ha perdido conexión con el servidor, prueba de nuevo”. E.4.1 No se muestran usuarios o envían invitaciones. E.4.3 Fin de caso de uso.
Postcondiciones:	<ul style="list-style-type: none"> El JUGADOR envió una invitación El INVITADO podrá entrar el juego.

ID:	CU09
Nombre:	Unirse a partida
Autor(es):	Puxka Acosta Domínguez
Actor(es):	JUGADOR, INVITADO
Descripción:	Este caso de uso le permite al JUGADOR o INVITADO entrar a una PARTIDA hecha por otro JUGADOR
Precondiciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El JUGADOR ha iniciado sesión. 2. La partida no ha iniciado. 3. El JUGADOR o INVITADO están conectados a la red. 4. El INVITADO fue INVITADO.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El JUGADOR o INVITADO ingresa a la pantalla de Inicio de partida. 2. El sistema solicita seleccionar una categoría y partida. 3. El JUGADOR o INVITADO selecciona una categoría y una partida. 4. El sistema muestra la categoría de la pregunta, el nombre de la partida y un mensaje "La partida iniciará en breve". [Flujo alternativo A.2: El JUGADOR o INVITADO presiona "Cancelar"] [Excepción E.2: Se pierde conexión con el servidor] 5. Fin de caso de uso.
Flujos Alternos:	<p>A.2. El JUGADOR o INVITADO presiona "Cancelar"</p> <p>A.2.1 El sistema envía el mensaje "¿De verdad no quiere jugar?".</p> <p>A.2.1 El JUGADOR o INVITADO presiona "Aceptar".</p> <p>A.2.1 Fin de caso de uso</p>
Excepciones:	<p>E.2. Se pierde conexión con el servidor</p> <p>E.2.1 El sistema muestra un mensaje "Se ha perdido conexión con el servidor, prueba de nuevo".</p> <p>E.2.3 Fin de caso de uso.</p>
Postcondiciones:	El JUGADOR o INVITADO esperará el inicio de la PARTIDA.

ID:	CU10
Nombre:	Cambiar idioma
Autor(es):	Puxka Acosta Dominguez
Actor(es):	JUGADOR, INVITADO
Descripción:	Este caso de uso le permite al JUGADOR o INVITADO cambia el idioma de la pantalla en la que se encuentre
Precondiciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El JUGADOR ha iniciado sesión. 2. El JUGADOR o INVITADO están conectados a la red.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El JUGADOR o INVITADO presiona “EN” o “ES”, dependiendo del idioma a cambiar [Flujo alternativo A.1: El JUGADOR o INVITADO presiona el botón del idioma actual] 2. El sistema cambia el idioma de la pantalla de Español a Inglés o viceversa. [Excepción E.2: Se pierde conexión con el servidor] 3. Fin de caso de uso.
Flujos Alternos:	A.1. El JUGADOR o INVITADO presiona el botón del idioma actual A.1.1 No cambia el idioma de la pantalla A.1.1 Fin de caso de uso
Excepciones:	E.2. Se pierde conexión con el servidor E.2.1 El sistema muestra un mensaje “Se ha perdido conexión con el servidor, prueba de nuevo”. E.2.3 Fin de caso de uso.
Postcondiciones:	La pantalla cambió de idioma

Referencias

Doug R., Matt S. (2007). Use Case Driven Object Modeling with UML. United States of America. Editorial Apress.

Karl W., Joy B. (2013). Software Requirements. United States of America. Editorial Microsoft