

Nombre del caso de uso	Descripción (breve)	Actores involucrados	Precondiciones	PostCondiciones	Flow	Flow alternativo
Moverse (Guille)	El usuario puede hacer mover al personaje	Usuario	1- La partida debe haber sido inicializada 2- El juego debe estar en estado jugable 3-El personaje no debe estar en estado recibiendo daño, o siendo agarrado o derribado por el enemigo	El personaje se ha movido a la dirección que ha querido el usuario	El personaje se mueve a la dirección correspondiente al botón que pulse el usuario	Si el personaje se mueve enfrente de un obstáculo interactuable, lo saltará automáticamente
Login(Ale)	El usuario puede logearse	Usuario	1- Dispone de cuenta para login 2- No hay error en el login 3- Dispone conexión a internet	1- El usuario podrá crear partida. 2- Cuando la cree podrá guardar partida. 3- Cuando inicie la partida, podrá crear una nueva o cargar partida.	1- El usuario crea cuenta. 2- Inicia juego. 3- Elige nueva partida o cargar partida. 4- Si crea nueva partida, puede elegir modo y dificultad. 5- Si carga partida, elige cual quiere cargar. 6- Puede empezar el juego	1- Si no tiene cuenta no inicia juego. 2- Si tiene cuenta, pero no tiene partida guardada, tendrá que empezar una nueva. 3- Si tiene partida guardada, puede o no empezar una nueva partida
Controlar IA(César)	El sistema se encarga de la gestión de la IA de los enemigos, tanto de añadirlos al mapa como de gestionarlos y eliminarlos una vez muertos	Sistema, Jugador	1- La partida tiene que haberse cargado con éxito. 2- El jugador debe entrar en un area de combate.	1- El jugador tendrá menos recursos y balas. 2- El jugador podrá avanzar de zona. 3- Los enemigos derrotados desaparecerán liberando memoria para la siguiente zona.	1- El sistema generará a los enemigos previstos para la zona donde se encuentre el jugador. 2- El sistema controla a los enemigos gestionando sus movimientos, visión, estado y colisiones. 3- Cuando la barra de vida de los enemigos baja a 0, el sistema los elimina del mapa para no colapsar la memoria.	En el paso 1 del flujo normal, si el jugador se encuentra en una zona libre de enemigos: 1- El sistema no genera enemigos. 2- El sistema se mantiene a la espera de que el jugador entre en una zona de combate.
Gestion de niveles(Keliam)	El sistema comprueba que el jugador y la partida para que en caso necesario se pueda cambiar el nivel, por ejemplo al resolver un puzzle o si perdemos a nuestro compañero/a	Sistema, Jugador	1- Hay una partida cargada. 2- El jugador completa una accion necesaria. 3- Jefe muere. 4- Compañero/a sale del nivel.	Cargara el nivel correspondiente tras completar la accion necesaria.	El usuario completa la accion establecida e informa al sistema para cargar el mapeado, el sistema cargara los elementos necesario del mapa, estructuras, enemigos, eventos. Lo renderiza y devuelve el control al usuario	1- Si el usuario ha muerto la zona de restaurará desde el último punto de control. restableciendo puzzles, enemigos y eventos. 2- Si el compañero/a ha muerto se considera reinicio y pasa lo mismo que el caso anterior.