

Casos de Uso Extendidos del Bar Bestial ADSI

Paul Guerrero, Andrea García, Ibai Irastorza, Ibon Mariscal, Alain Miranda, Josu
Gutiérrez, Cristian Villamor

UPV/EHU

14 de octubre de 2018

Índice general

1. Introducción	1
2. Reparto	2
3. Casos de Uso	3
3.1. Diagrama completo	3
3.2. Jerarquía de actores	4
3.3. Funcionalidad 0: Jugar	5
3.4. Funcionalidad 1: Registro e identificación	7
3.5. Funcionalidad 2: Visualizar ranking	9
3.6. Funcionalidad 3: Guardar/Reanudar partida	12
3.6.1. Guardar	12
3.6.2. Cargar	14
3.7. Funcionalidad 4: Ayuda	16
3.8. Funcionalidad 5: Personalización	18
3.9. Funcionalidad 6: Control de acceso	20
3.10. Funcionalidad 7: Publicación de resultados	22
4. Conclusiones	24

Capítulo 1

Introducción

Se nos propone incorporar al juego del Bar Bestial una serie de funcionalidades adicionales. Para ello, lo primero que se pide es diseñar los diagramas de casos de uso para cada una de las funcionalidades, con el fin de especificar la comunicación y el comportamiento del sistema mediante su interacción con los usuarios y/u otros sistemas.

Capítulo 2

Reparto

A continuación se indica quién ha sido el responsable de realizar cada caso de uso:

1. Funcionalidad 0: Se ha realizado entre todo el equipo.
2. Funcionalidad 1: Paul Guerrero
3. Funcionalidad 2: Andrea García
4. Funcionalidad 3: Ibai Irastorza
5. Funcionalidad 4: Ibon Mariscal
6. Funcionalidad 5: Alain Miranda
7. Funcionalidad 6: Josu Gutiérrez
8. Funcionalidad 7: Cristian Villamor

Capítulo 3

Casos de Uso

3.1. Diagrama completo

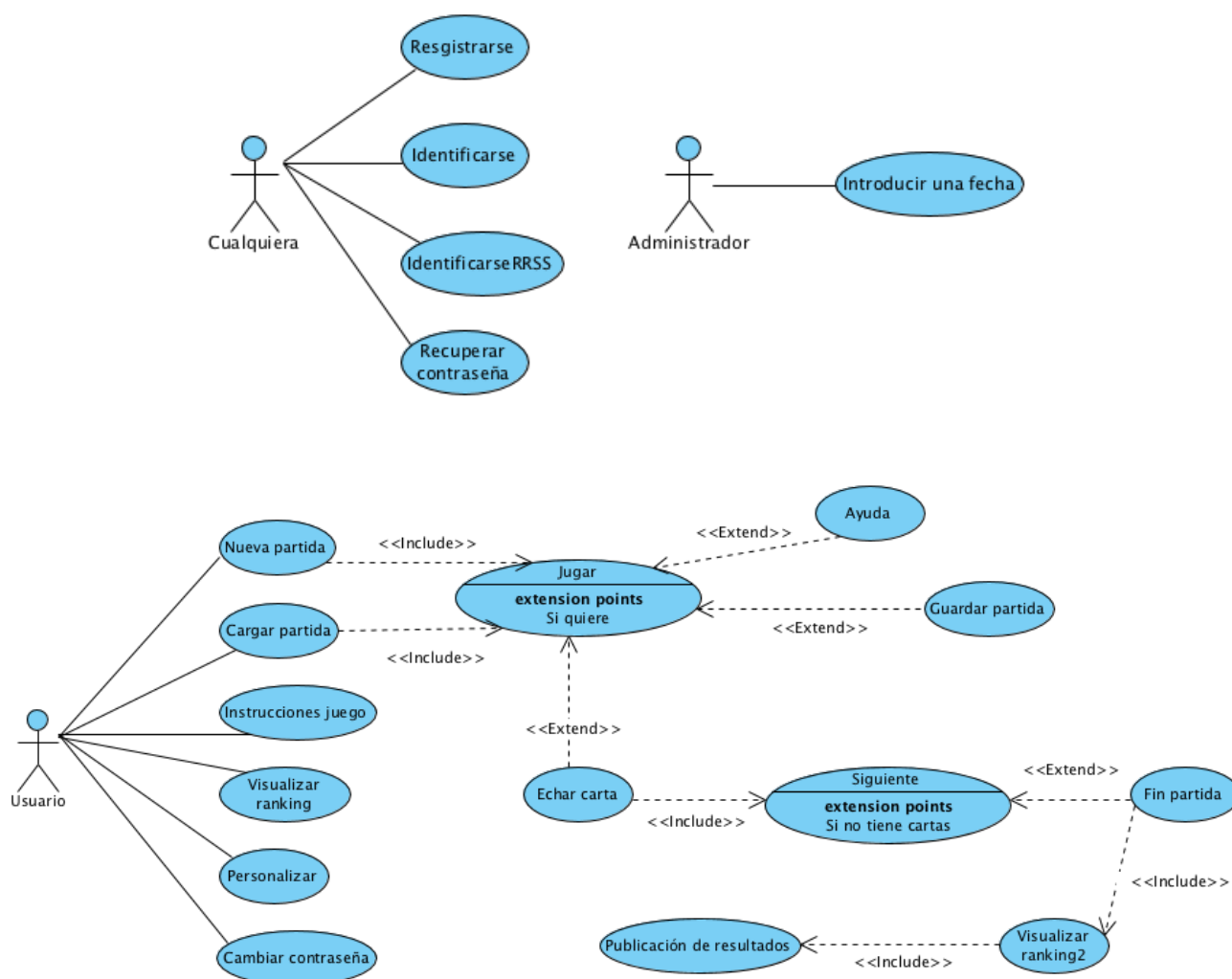


Figura 3.1: Casos de usos

3.2. Jerarquía de actores



Figura 3.2: Jerarquía de actores

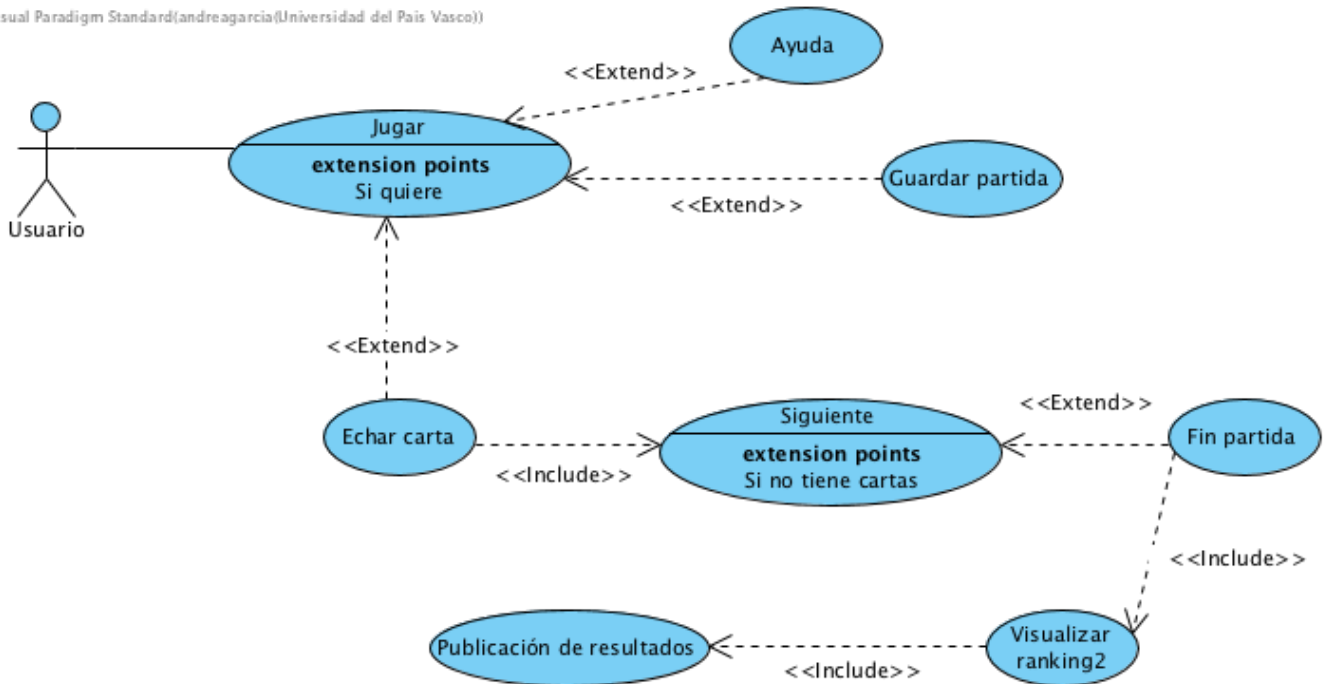
Cualquiera Actor que representa a un individuo antes de identificarse.

Administrador Actor que representa a un individuo que ha sido designado como administrador del sistema.

Usuario Actor que representa a un individuo después de identificarse.

3.3. Funcionalidad 0: Jugar

Visual Paradigm Standard(andreagarcia(Universidad del Pais Vasco))



Nombre: Jugar.

Descripción: Describe el procedimiento de juego desarrollado en en la aplicación facilitada.

Actores: Usuario

Precondiciones: El usuario ha tenido que iniciar partida previamente, ya sea una nueva o una empezada.

Requisitos no funcionales: Ninguno.

Flujo de Eventos:

1. Se le muestra el tablero con su mano y su mazo

[Si el usuario quiere]

- 2a. El usuario elige una carta y selecciona "Jugar turno". Dependiendo de la carta que elija después de pulsar "Jugar turno" saldrá una ventana para seleccionar funcionalidades concretas de ciertas cartas, como por ejemplo, camaleón, canguro o loro. Al "Jugar turno" automáticamente se realizará la animalada de la carta seleccionada así como las animaladas recurrentes. Después, el usuario pulsa "Siguiete" para que la IA juegue.

[Si el usuario se ha quedado sin cartas]

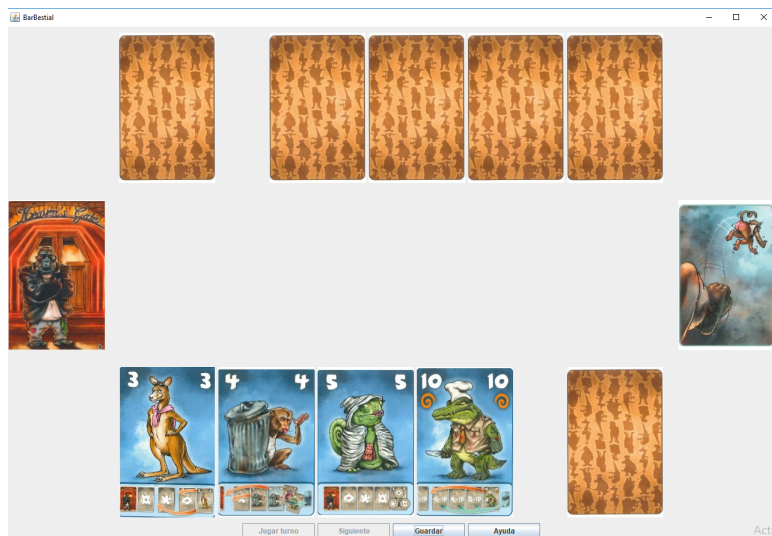
- 2aa. Se acaba la partida, indicando en un mensaje qué jugador ha ganado.
- 2ab. A continuación se visualizarán los diferentes rankings.
- 2ac. Finalmente se da la opción de publicar los resultados en ciertas redes sociales.

2b. El usuario elige utilizar una ayuda.

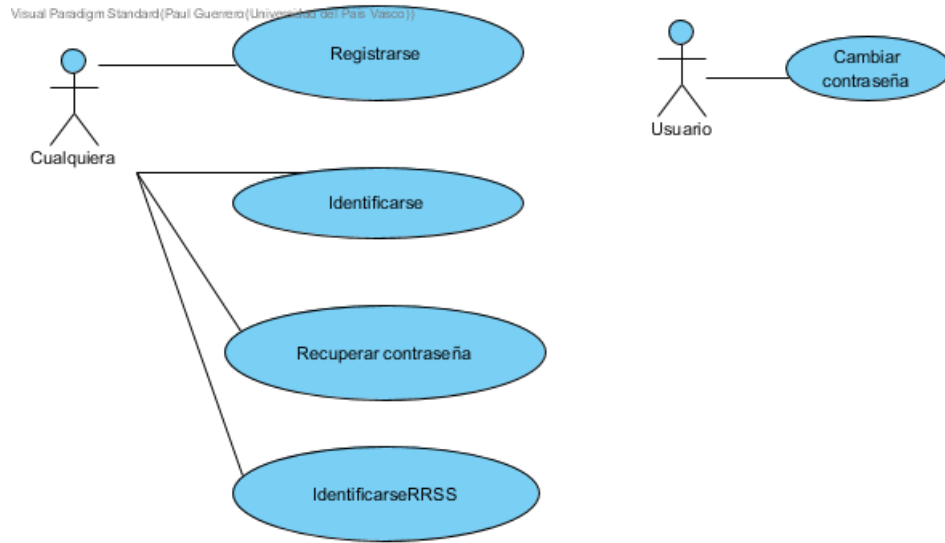
2c. El usuario guarda la partida para continuarla en otro momento.

Postcondiciones: Se modifica la cola y la mano

Interfaz Gráfica:



3.4. Funcionalidad 1: Registro e identificación



Nombre: Registro e identificación, recuperación de contraseña y cambio de contraseña para todos los usuarios.

Descripción: Permite al usuario registrarse usando su cuenta de RRSS o creándose una cuenta nueva. Se puede identificar usando dicha cuenta, y si lo desea puede cambiar de contraseña. En caso que el usuario olvide su contraseña podrá recuperarla mediante una opción dentro de la identificación.

Actores: Cualquiera y Usuario.

Precondiciones: Introducir los respectivos datos dependiendo de la opción elegida.

Requisitos no funcionales: Los datos del usuario se guardarán en nuestra base de datos y en caso que utilice una cuenta asociada a servicios tales como GOOGLE, FACEBOOK, etc... accederemos a ellos.

Flujo de Eventos:

1. Cualquiera se identificará
2. Cualquiera se registrará
3. Cualquiera iniciará el proceso de recuperación de contraseña
4. El usuario podrá cambiar su contraseña

Postcondiciones: Ninguno.

Interfaz Gráfica:



Logo

Nombre

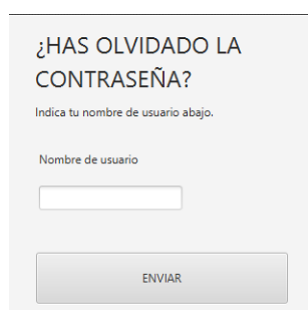
Contraseña

Iniciar Sesión

Google+

[Recuperar Contraseña](#) [Registrarse](#)

Figura 3.3: Identificación



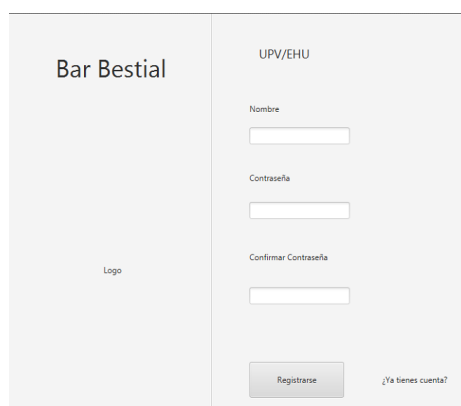
¿HAS OLVIDADO LA CONTRASEÑA?

Indica tu nombre de usuario abajo.

Nombre de usuario

ENVIAR

Figura 3.4: Recuperar contraseña



Bar Bestial

UPV/EHU

Nombre

Contraseña

Confirmar Contraseña

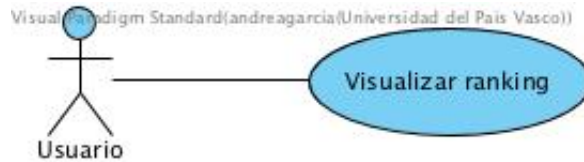
Registrarse

Logo

¿Ya tienes cuenta?

Figura 3.5: Registro

3.5. Funcionalidad 2: Visualizar ranking



Nombre: Visualizar ranking

Descripción: Permite al usuario consultar varios rankings.

Actores: Usuario.

Precondiciones: Ninguna.

Requisitos no funcionales: Para visualizar los distintos rankings se hará uso de la base de datos donde estarán todos los datos almacenados.

Flujo de Eventos:

1. El usuario selecciona “Visualizar ranking”. Puede ser que el usuario acceda a la opción de visualizar ranking desde el menú principal (figura 3.7) o al finalizar la partida que se mostrarán automáticamente los diferentes rankings.
2. Se va a otra pantalla donde aparecen 4 opciones.

[Si pulsa “Mis mejores partidas”]

3a. Se muestran las mejores partidas del usuario junto con sus puntuaciones.

[Si pulsa “Mejor puntuación del día”]

4a. Se muestra la mejor puntuación junto con el jugador que la haya obtenido.

[Si pulsa “Mejores partidas”]

5a. Se muestran las mejores partidas jugadas desde el inicio junto con los jugadores correspondientes, las puntuaciones que obtuvieron y la fecha de la partida.

[Si pulsa “Mejor media”]

6a. Se muestran los jugadores con mejor puntuación media, considerando las partidas ganadas desde el inicio.

[Si pulsa cancelar]

[Si es el final de la partida]

7aa. PUBLICACIÓN DE RESULTADOS.

[Si se ha accedido desde el menú principal]

7ab. Vuelve al menú principal.

Postcondiciones: Ninguna

Interfaz Gráfica:



Figura 3.6: Menú principal

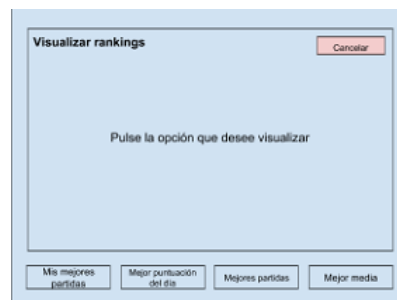


Figura 3.7: Visualizar rankings

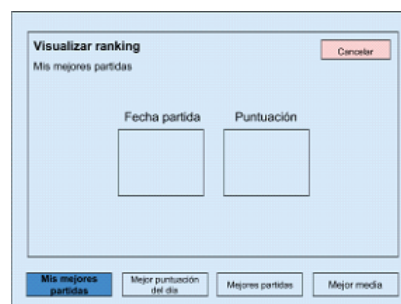


Figura 3.8: Mis mejores partidas

Visualizar ranking

Mejor puntuación del día

Cancelar

Jugador

Puntuación

Mis mejores partidas

Mejor puntuación del día

Mejores partidas

Mejor media

Figura 3.9: Mejor puntuación del día

Visualizar ranking

Mejores partidas

Cancelar

Fecha partida

Jugador

Puntuación

Mis mejores partidas

Mejor puntuación del día

Mejores partidas

Mejor media

Figura 3.10: Mejores partidas

Visualizar ranking

Mejor media

Cancelar

Jugador

Media

Mis mejores partidas

Mejor puntuación del día

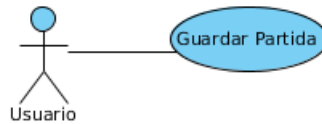
Mejores partidas

Mejor media

Figura 3.11: Mejor media

3.6. Funcionalidad 3: Guardar/Reanudar partida

3.6.1. Guardar



Nombre: Save

Descripción: Permite al usuario guardar la partida en cualquier momento.

Actores: Usuario

Precondiciones: Estar jugando una partida.

Requisitos no funcionales: Los datos de la partida se guardarán en la base de datos.

Flujo de Eventos:

[Si el usuario quiere, en cualquier momento de la partida]

1a. El usuario podrá dar a “guardar” y guardar la partida que está jugando. (fig. 3.12)

Postcondiciones: Ninguna

Interfaz Gráfica:

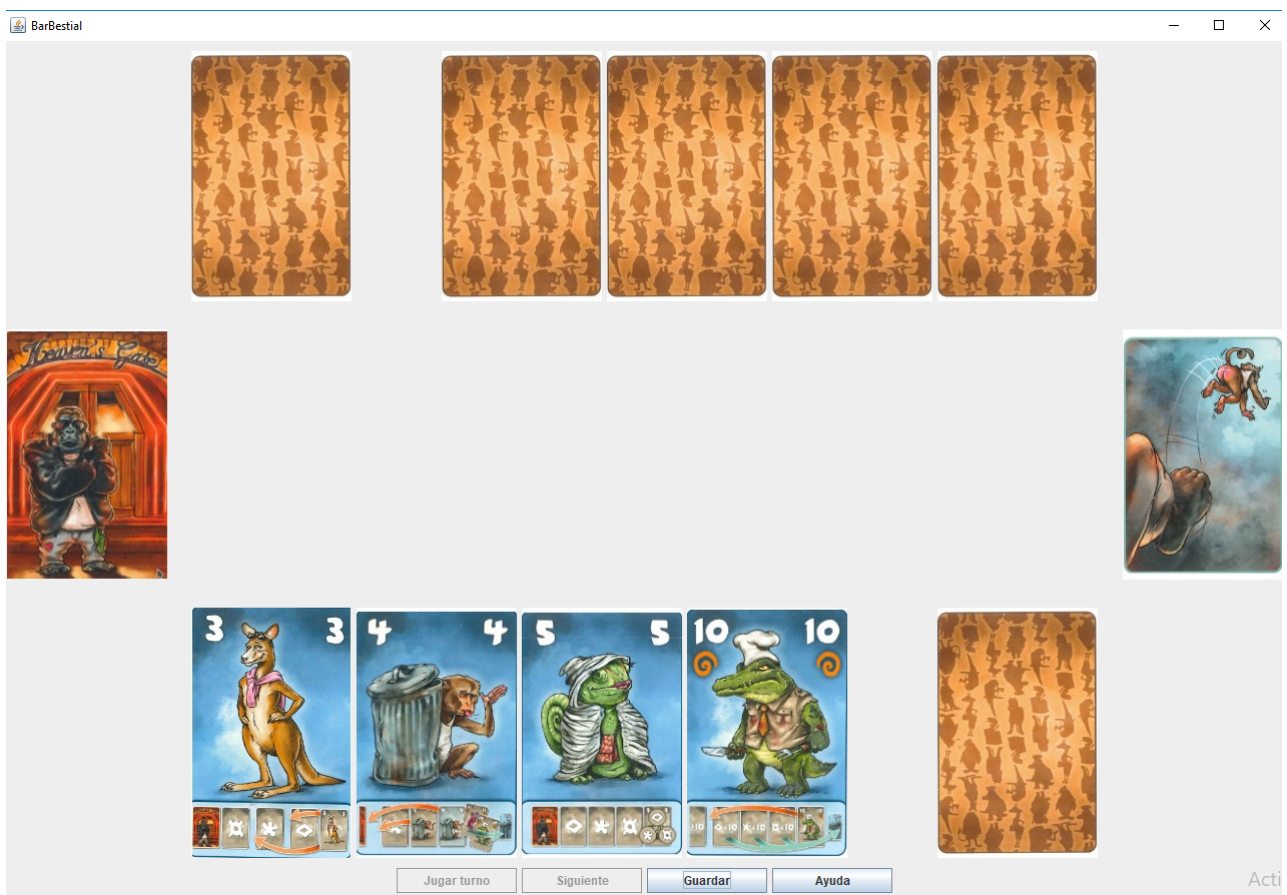
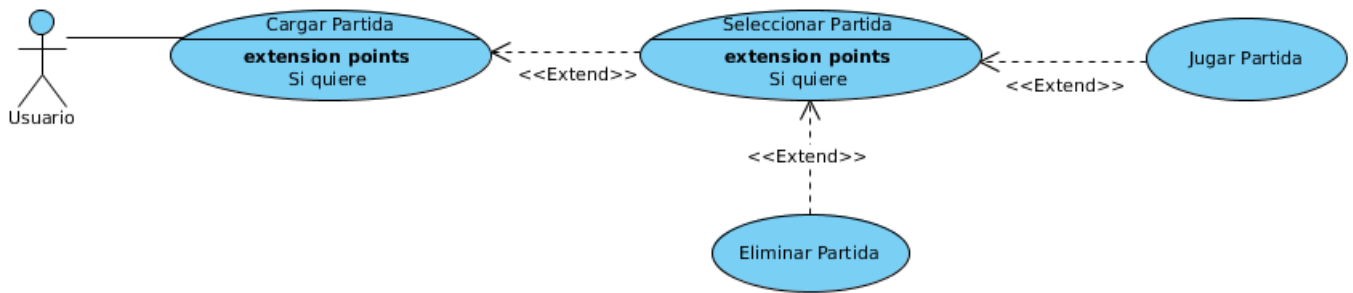


Figura 3.12: Guardar partida

3.6.2. Cargar



Nombre: Load

Descripción: Permite al usuario cargar una partida guardada al inicio del juego.

Actores: Usuario

Precondiciones: Haber guardado alguna partida anteriormente.

Requisitos no funcionales: Ninguno

Flujo de Eventos:

1. Una vez logueado el usuario, en el menú se le presentan las opciones de iniciar una nueva partida o cargar partida (fig 3.13)

[Si el usuario quiere]

- 2a. El usuario seleccionará el botón “cargar partida” y se le mostrará una pantalla con las partidas guardadas (fig 3.14).

[Si el usuario quiere, podrá eliminar alguna de las partidas guardadas]

- 3a. El usuario seleccionará una partida guardada que desea eliminar

- 3b. El usuario dará al botón “eliminar”

- 2b. El usuario seleccionará la partida guardada que desea jugar

- 2c. El usuario dará al botón “Jugar”

Postcondiciones: Ninguna

Interfaz Gráfica:



Figura 3.13: Menú principal

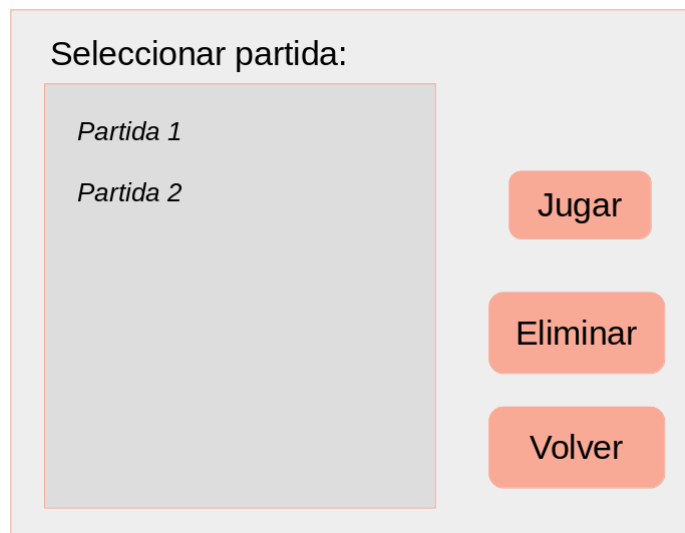


Figura 3.14: Cargar partida

3.7. Funcionalidad 4: Ayuda



Nombre: Ayuda.

Descripción: Al ganar una partida con más de 6 puntos se consigue una ayuda. Hasta dos veces por partida se puede usar una ayuda para sacar una carta del oponente del bar y ponerla en la cola.

Actores: Usuario

Precondiciones: Haber conseguido alguna ayuda previamente.

Requisitos no funcionales: Las ayudas del jugador se guardarán en la base de datos.

Flujo de Eventos:

[Si el usuario quiere]

1. El usuario podrá usar una ayuda si tiene alguna

[Si el gana con mas de 6 puntos]

1. El usuario conseguirá una ayuda.

Postcondiciones: El mazo elegido quedará como por defecto o se añadirá/borrará en la base de datos la nueva personalización.

Interfaz Gráfica:

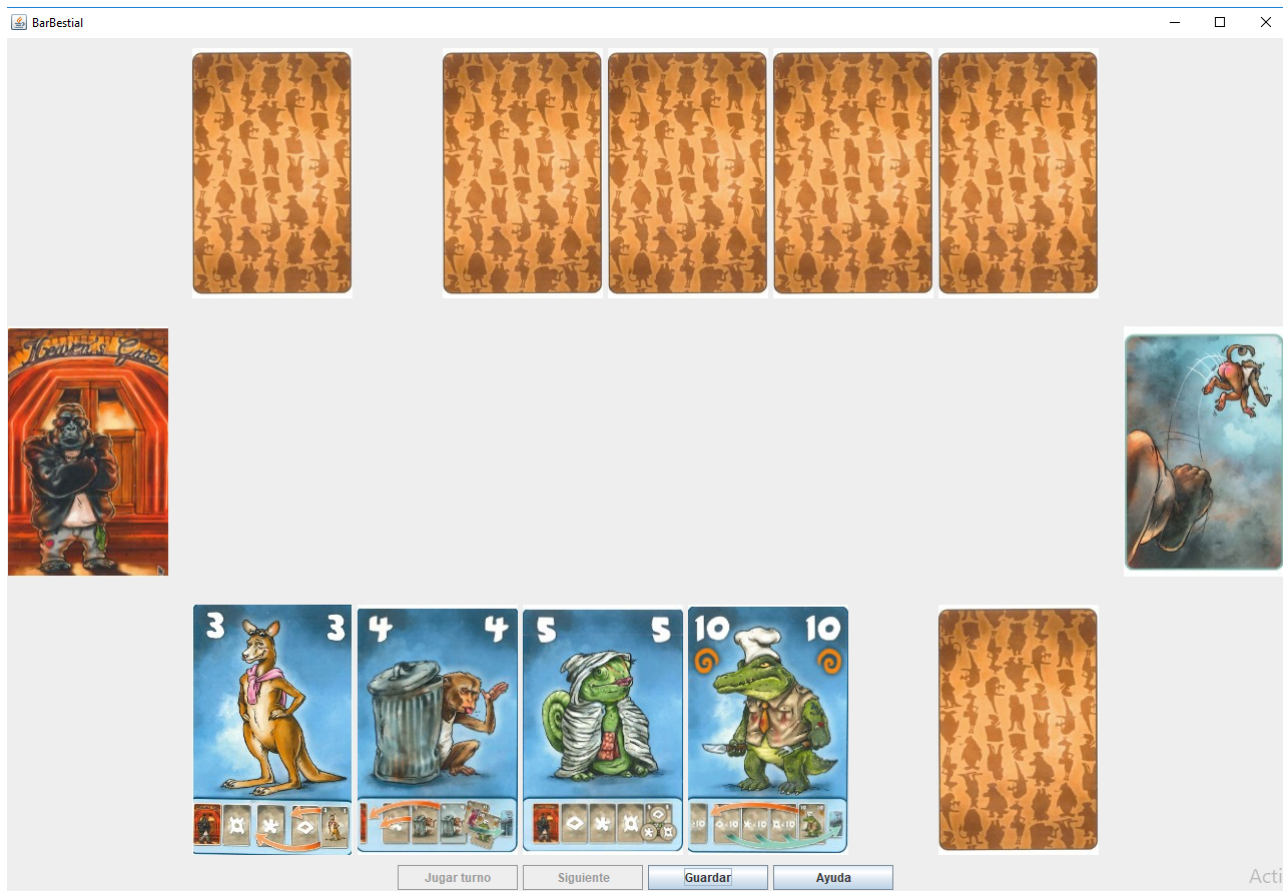
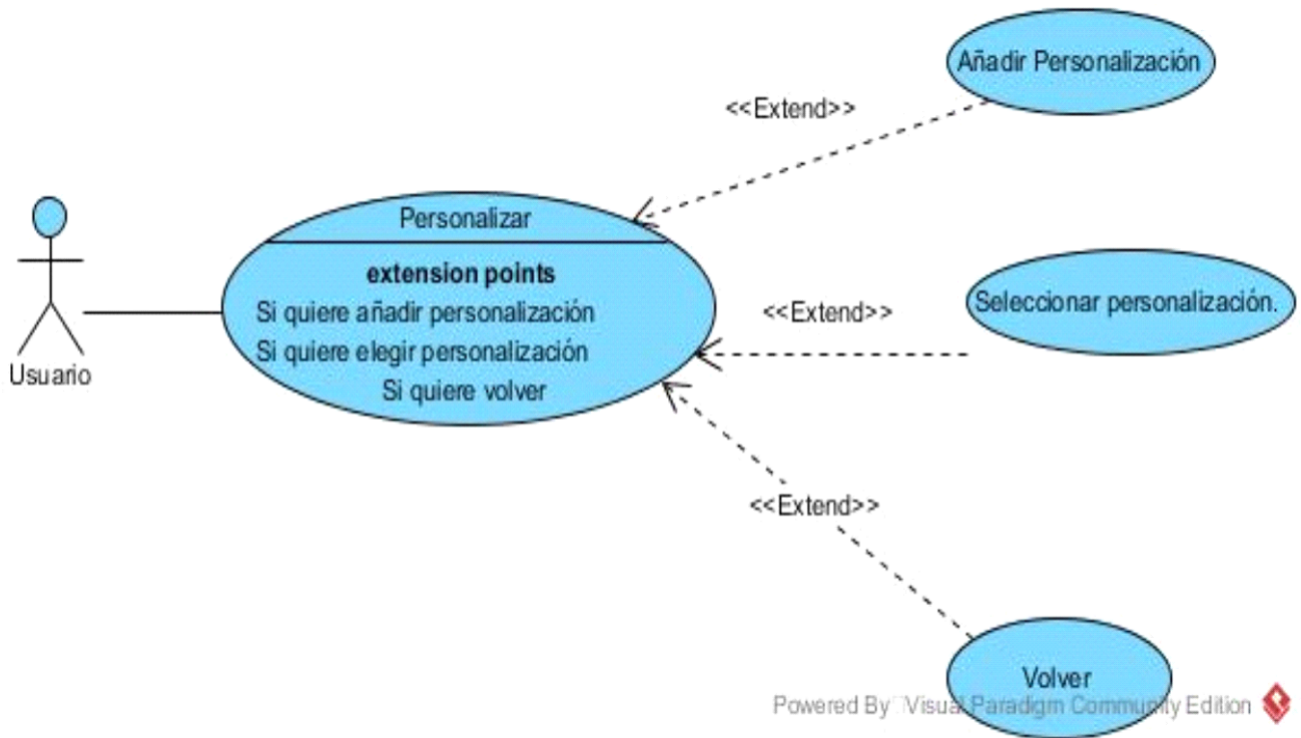


Figura 3.15: Utilizar Ayuda

3.8. Funcionalidad 5: Personalización



Nombre: Personalizar.

Descripción: Permite al cliente personalizar las cartas que se utilizarán en la partida, tanto como elegir qué diseño usará. Se le mostrará un desplegable con los diseños de mazos ya guardados anteriormente.

Actores: Usuario

Precondiciones: Tener en una carpeta todas las imágenes con el mismo nombre que las de defecto (.jpg).

Requisitos no funcionales: Ninguno.

Flujo de Eventos:

1. El usuario pulsa en el menú principal "Personalizar".
2. Se le muestra una ventana que explicará los pasos para añadir una nueva personalización. Es decir, tener en una carpeta todas las fotos con los nombres adecuados en formato .jpg.

[Si el usuario quiere añadir una personalización]

- a) Deberá introducir el path a la carpeta con las cartas en la casilla 1 , el nombre que quiere dar a ese mazo para reconocerlo en un futuro en casilla 2 y darle a "Añadir personalización" para añadirla a la base de datos.
[Si el usuario quiere elegir una personalización]
- b) Pulsará en un desplegable en donde se le dará a elegir las personalizaciones que ya ha añadido y se usará la elegida en las siguientes partidas tras pulsar en "Seleccionar mazo".
[Si el usuario quiere eliminar una personalización]
- c) Pulsará en un desplegable en donde se le dará a elegir las personalizaciones que ya ha añadido y se eliminará la elegida tras pulsar "Eliminar mazo". [Si el usuario quiere volver al menú inicial]
- d) Pulsará en "Volver" volverá al menú anterior.

Postcondiciones: El mazo elegido quedará como por defecto o se añadirá/borrará en la base de datos la nueva personalización.

Interfaz Gráfica:

PERSONALIZAR MAZO

Instrucciones:
Para añadir un diseño de mazo nuevo, guarda en una carpeta las cartas con el nombre adecuado ('CanguroAzul', 'SerpienteVerde'...Para animales, y las cartas especiales 'reverso', 'Bar', 'Patada', 'PuertaCielo' y 'Vacio') todos ellos en .jpg formando una carpeta con 29 cartas.

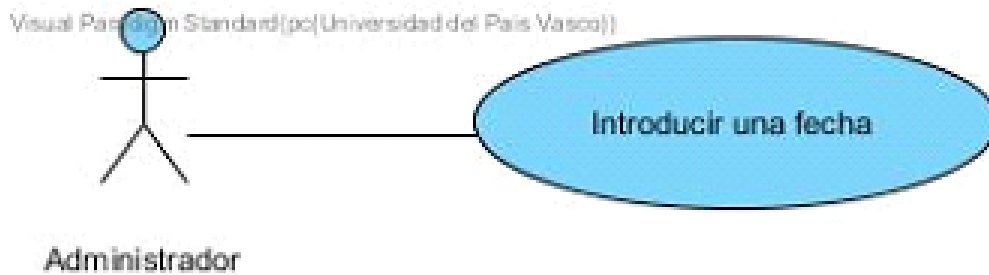
*Introduce el nombre del nuevo mazo:

*Introduce el path a la carpeta del nuevo mazo:

Mazo por defecto

Figura 3.16: Personalizar Mazo

3.9. Funcionalidad 6: Control de acceso



Nombre: Control de acceso.

Descripción: Permite al administrador una vez logeado, ver una lista de todos los usuarios que no han accedido desde una fecha concreta y eliminar uno o varios usuarios.

Actores: Administrador.

Precondiciones: Estar logeado como administrador.

Requisitos no funcionales: Ninguno.

Flujo de Eventos:

1. Se le muestra una pantalla para que introduzca una fecha.[Ilustración 1]
2. Se le mostraran los usuarios que no han jugado desde la fecha introducida.[Ilustración 2]

[Si el administrador quiere]

- a) Selecciona uno o varios usuarios y los elimina de la base de datos.[Ilustración2]

Postcondiciones: Ninguna

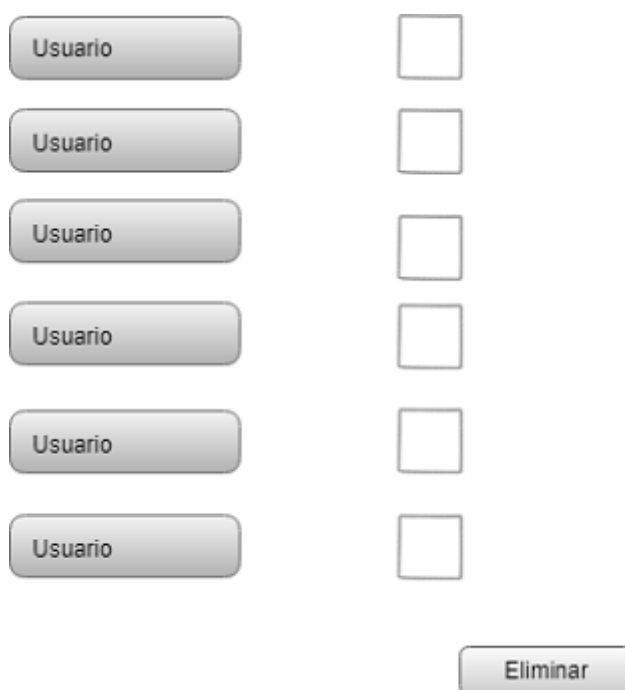
Interfaz Gráfica:



Introduce una fecha

Buscar

Figura 3.17: Ilustración 1

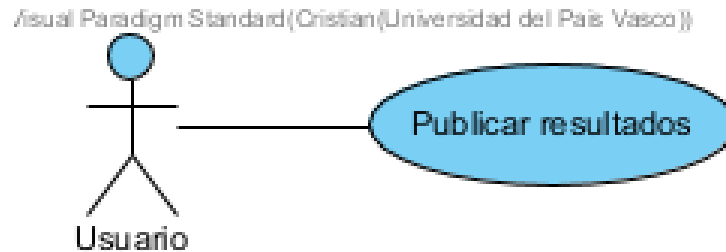


Usuario	<input type="checkbox"/>
Usuario	<input type="checkbox"/>
Usuario	<input type="checkbox"/>
Usuario	<input type="checkbox"/>
Usuario	<input type="checkbox"/>
Usuario	<input type="checkbox"/>

Eliminar

Figura 3.18: Ilustración 2

3.10. Funcionalidad 7: Publicación de resultados



Nombre: Publicación de resultados.

Descripción: Permite al usuario publicar el resultado de la partida en RRSS, tales como, Facebook, Google+, Twitter... El mensaje a publicar constará del resultado obtenido en la partida actual y de la mejor puntuación que conste de dicho usuario en el historial.

Actores: Usuario

Precondiciones: El usuario deberá haber finalizado una partida y deberá haber elegido publicar el resultado en alguna red social.

Requisitos no funcionales: Ninguno.

Flujo de Eventos:

1. El usuario elige la red social en la que desea publicar el mensaje. (Ilustración 1)
2. El usuario introduce los datos oportunos para identificarse en la red social elegida.
3. El mensaje se publica en dicha red social.
4. Se cierran todas las ventanas del juego.

Postcondiciones: El mensaje habrá sido publicado en la red social elegida y el juego se habrá cerrado.

Interfaz Gráfica:

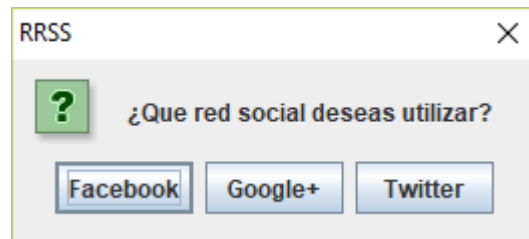


Figura 3.19: Ilustración 1

Capítulo 4

Conclusiones

Tras la elaboración de los distintos casos de uso el grupo ha obtenido las siguientes conclusiones:

- Antes de comenzar a identificar los casos de uso es importante conocer el contexto en el que vamos a trabajar, en este caso, conviene conocer el funcionamiento de Bar Bestial.
- La elección de una acción como caso de uso puede resultar confusa en ciertas ocasiones en las que no se tiene claro si la acción tiene sentido por sí sola.
- La interfaz gráfica ayuda en gran medida a identificar los casos de uso.
- El flujo de eventos asociado a un caso de uso facilita la comprensión del funcionamiento de dicho caso de uso.
- Las precondiciones y postcondiciones deben estar claramente especificadas para que no surjan problemas de desarrollo futuros.