Juego de Serpientes y Escaleras





**Experiencia Educativa:** Tecnologías para la construcción de software

**Periodo:** Agosto 2019- Enero 2020

**Docente:** Juan Carlos Pérez Arriaga

**Equipo:** Irving Iván Gumesindo Trujillo

Luis

**Campus:** Xalapa

**Facultad:** Estadística e informática

**Fecha:** 02 de Septiembre de 2019

Contenido

[Diagrama de casos de uso 2](#_Toc19971189)

[Descripciones de Casos de uso 3](#_Toc19971190)

[CU-01.- Iniciar sesión 3](#_Toc19971191)

[Prototipo de CU-01.- Iniciar sesión 4](#_Toc19971192)

[CU-02.- Registrarse 4](#_Toc19971193)

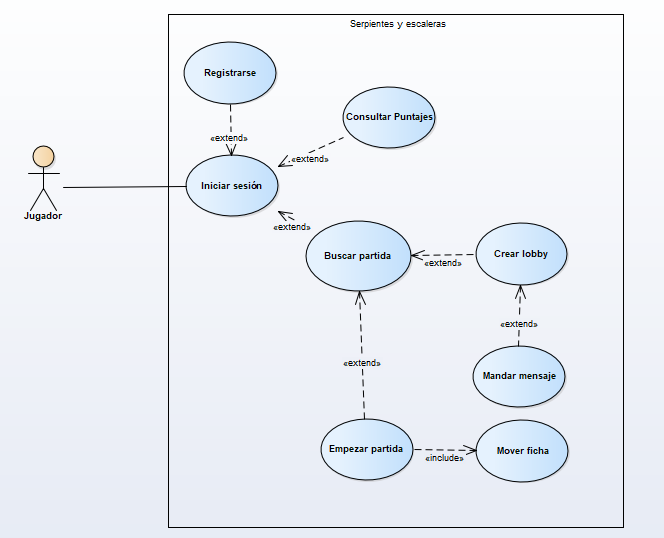
[Prototipos CU-02 Registrarse 5](#_Toc19971194)

[CU-03.- Consultar puntajes 6](#_Toc19971195)

[CU-04.-Buscar partida 7](#_Toc19971196)

[Prototipos CU-04 Buscar partida 8](#_Toc19971197)

# Diagrama de casos de uso

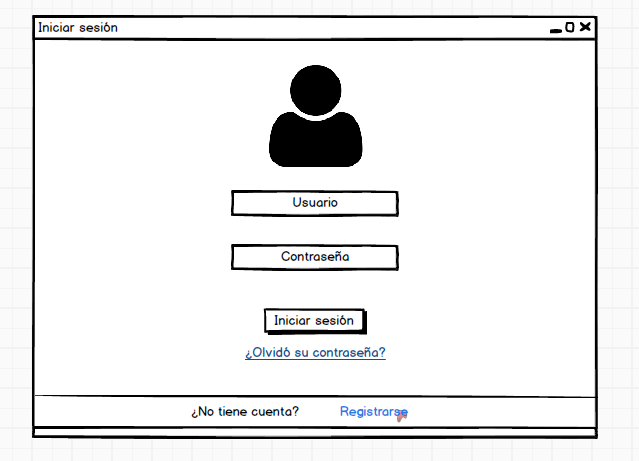


# Descripciones de Casos de uso

## CU-01.- Iniciar sesión

|  |  |
| --- | --- |
| **­­ID:** | CU-01 |
| **Nombre:** | Iniciar sesión |
| **Autor(es):** | Irving Iván Gumesindo Trujillo |
| **Fecha de creación:** | 31 de agosto de 2019 |
| **Descripción:** | El jugador iniciará sesión en el sistema para poder jugar |
| **Actor(es):** | Jugador |
| **Precondiciones:** | PRE1.- El Jugador debe tener una cuenta de usuario ya verificada |
| **Flujo Normal:** | 1. El Sistema se conecta con la base de datos y muestra los campos para ingresar el usuario y la contraseña, además del botón de “Iniciar sesión”, la opción de registrarse y recordar contraseña.(ver EXC1). 2. El Jugador ingresa su usuario y contraseña.   Si el Jugador selecciona “Registrarse” extiende a caso de uso “Registrarse”.( Ver FA1)   1. El Sistema valida que el nombre de usuario se encuentre registrado y que coincida con la contraseña ingresada, muestra el menú principal del juego. 2. Fin del caso de uso. |
| **Flujos Alternos:** | FA1. El Jugador ingresó mal su Nombre de usuario y/o contraseña   1. El sistema muestra el mensaje “Usuario o contraseña incorrectos, vuelva a intentar”.   FA2.- El jugador ingresó mal su contraseña 5 veces   1. El sistema muestra el mensaje “Si ha olvidado su contraseña intente recuperarla dándole clic a la opción “¿Olvidó su contraseña?” |
| **Excepciones:** | EX1. El Sistema no se pudo conectar a la base de datos   1. El sistema muestra el mensaje “Ocurrió un problema al conectar con la base de datos”. |
| **Postcondiciones:** | POST-1.- El sistema accede al menú principal |
| **Incluye:**  **(relación Include)** | Ninguno |
| **Extiende:**  **(relación Extend)** | CU-02 “Registrarse” |

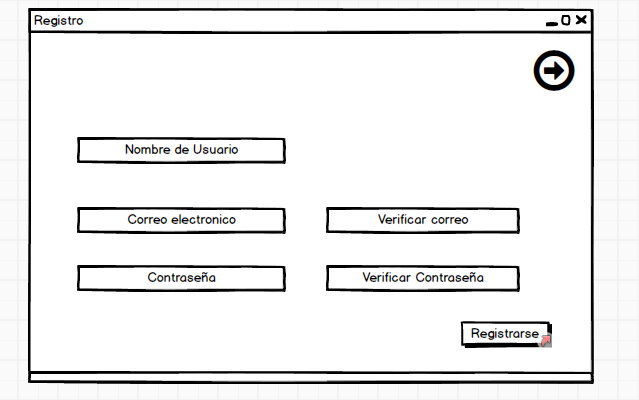
### Prototipo de CU-01.- Iniciar sesión

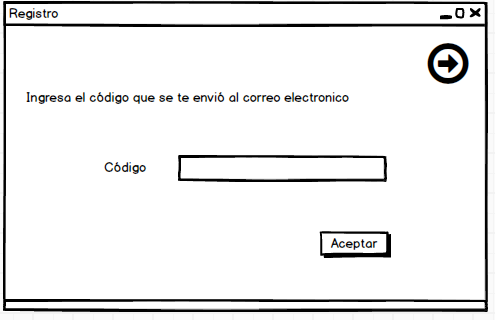


## CU-02.- Registrarse

|  |  |
| --- | --- |
| **­­ID:** | CU-02 |
| **Nombre:** | Registrarse |
| **Autor(es):** | Irving Iván Gumesindo Trujillo |
| **Fecha de creación:** | 31 de agosto de 2019 |
| **Descripción:** | El jugador se registrará en el sistema para obtener un nombre de usuario |
| **Actor(es):** | Jugador |
| **Precondiciones:** |  |
| **Flujo Normal:** | 1. El Sistema se conecta con la base de datos y muestra los campos para ingresar el nombre de usuario, correo electrónico y contraseña. (ver EXC1). 2. El Jugador ingresa los datos en todos los campos. (ver FA1) 3. El Sistema valida que los campos de correo electrónico y contraseña coincidan, que el nombre de usuario esté disponible. 4. El Jugador selecciona “Registrarse”. 5. El sistema manda un código al correo ingresado y muestra una ventana nueva para ingresar el código. 6. El jugador ingresa el código y selecciona “Aceptar”. 7. El sistema verifica que el código ingresado es el mismo que mandó al correo, crea el usuario asociado al correo electrónico. 8. Fin del caso de uso. |
| **Flujos Alternos:** | FA1. El Jugador selecciona “Salir”   1. Fin del caso de uso. |
| **Excepciones:** | EX1. El Sistema no se pudo conectar a la base de datos   1. El sistema muestra el mensaje “Ocurrió un problema al conectar con la base de datos”. |
| **Postcondiciones:** | POST-1.- El sistema creó una nueva cuenta de usuario |
| **Incluye:**  **(relación Include)** | Ninguno |
| **Extiende:**  **(relación Extend)** | Ninguno |

### Prototipos CU-02 Registrarse





## CU-03.- Consultar puntajes

|  |  |
| --- | --- |
| **­­ID:** | CU-03 |
| **Nombre:** | Consultar puntajes |
| **Autor(es):** | Irving Iván Gumesindo Trujillo |
| **Fecha de creación:** | 31 de agosto de 2019 |
| **Descripción:** | El jugador consultará la tabla de puntajes |
| **Actor(es):** | Jugador |
| **Precondiciones:** | PRE1.- El Jugador debe estar autenticado  PRE2.- El sistema debe tener al menos un registro de puntaje |
| **Flujo Normal:** | 1. El Sistema se conecta con la base de datos y recupera la lista de los últimos 10 mejores puntajes.(ver EX1). 2. El Jugador ingresa su usuario y contraseña.   Si el Jugador selecciona “Registrarse” extiende a caso de uso “Registrarse”.   1. El Sistema valida que el nombre de usuario se encuentre registrado y que coincida con la contraseña ingresada, muestra el menú principal del juego. 2. Fin del caso de uso. |
| **Flujos Alternos:** | FA1. El Jugador ingresó mal su Nombre de usuario y/o contraseña   1. El sistema muestra el mensaje “Usuario o contraseña incorrectos, vuelva a intentar”. |
| **Excepciones:** | EX1. El Sistema no se pudo conectar a la base de datos   1. El sistema muestra el mensaje “Ocurrió un problema al conectar con la base de datos”. |
| **Postcondiciones:** | POST-1.- El sistema mostró los mejores 10 puntajes registrados |
| **Incluye:**  **(relación Include)** | Ninguno |
| **Extiende:**  **(relación Extend)** | Ninguno |

## CU-04.-Buscar partida

|  |  |
| --- | --- |
| **­­ID:** | CU-04 |
| **Nombre:** | Buscar partida extiende de Iniciar Sesión |
| **Autor(es):** | Luis Roberto Herrera Hernández |
| **Fecha de creación:** | 31 de agosto de 2019 |
| **Descripción:** | El sistema buscará un lobby con lugares disponibles en el servidor y permitirá al jugador unirse. |
| **Actor(es):** | Jugador |
| **Precondiciones:** |  |
| **Flujo Normal:** | 1. El jugador selecciona “Buscar partida”. 2. El sistema se conecta al servidor del juego y busca un lobby que tenga algún lugar disponible. Cuando lo encuentra permite que el jugador se conecte a este. (ver FA1) (ver EX1) 3. Fin del caso de uso. |
| **Flujos Alternos:** | FA1. No hay ningún lobby disponible   1. El sistema muestra el mensaje “No hay ninguna partida disponible” 2. Se extiende al caso de uso Crear lobby. |
| **Excepciones:** | EX1. El Sistema no se pudo conectar al servidor   1. El sistema muestra el mensaje “No se pudo conectar con el servidor”. |
| **Postcondiciones:** | POST-1.- El sistema integró al jugador a un lobby |
| **Incluye:**  **(relación Include)** | Ninguno |
| **Extiende:**  **(relación Extend)** | Ninguno |

### Prototipos CU-04 Buscar partida

