Información del documento

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre del proyecto: | JaSkanoid | | |
| Preparado por: | Shark Software |  |  |
| Título:  Revisión: | Definición de Casos de uso | Fecha de revisión | 16-02-2020 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Registrar un usuario. |
| **Objetivo en contexto:** | Diseñar la página para que un usuario se registre. |
| **Actores:** | Usuario anónimo y usuario registrado. |
| **Precondiciones:** | El usuario debe encontrarse en la página web. |
| **Curso de los eventos:** | 1. Usuario: Cliquea en el botón de registrarse. 2. Sistema: Abre una nueva ventana. 3. Usuario: Introduce los datos. 4. Usuario: Cliquea en el botón de entrar. 5. Sistema: Comprueba si el nombre de usuario y contraseña son correctos. 6. Usuario: Observa y espera si la verificación ha sido aceptada. 7. Sistema: Registra al usuario. 8. Sistema: Regresa a la página principal. |
| **Postcondiciones:** | El usuario queda registrado. |
| **Curso alternativo de los eventos:** | 4.1. Sistema: No reconoce el nombre de usuario o la contraseña asociada y salta un mensaje de error.  4.2. Sistema: El usuario solicita registrarse como usuario nuevo.  4.3. Sistema: Solicita un nombre de usuario y contraseña para registrarse por primera vez.  4.4. Sistema: Comprueba que el nombre de usuario no esté registrado.  4.5. Sistema: Registra al usuario.  4.6 Sistema: Retorna al usuario a la página principal. |
| **Curso alternativo de los eventos** | 4.4.1 Usuario: Elige la opción no registrarse.  4.4.2 Sistema: Regresa a la página principal. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Consultar Ranking. |
| **Objetivo en contexto:** | El usuario consulte su posición en un ranking en el sistema. |
| **Actores** | Usuario Registrado. |
| **Precondiciones:** | Se necesita que el usuario esté Registrado.  Es posible que el usuario haya jugado al menos una partida. |
| **Curso de los eventos** | 1. Usuario: Accede a su cuenta. 2. Usuario: Cliquea en el botón de ranking. 3. Sistema: Muestra la posición del usuario. 4. Usuario: Observa su posición de ranking. |
| **Postcondiciones** | 1. Usuario: Ha visto su posición de ranking. |
| **Curso alternativo de los eventos** | * 1. Usuario: No consigue a la cuenta por ende no puedo mirar su posición en el ranking. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Iniciar partida nueva. |
| **Objetivo en contexto:** | El usuario inicie una nueva partida. |
| **Actores** | Usuario anónimo y usuario registrado. |
| **Precondiciones:** | Se necesita que el usuario busque la página. |
| **Curso de los eventos** | 1. Usuario: Cliquea en el botón de nueva partida. 2. Usuario: Cliquea en el botón de jugar. 3. El Usuario hace clic en la opción de registrarse o no registrarse para jugar la nueva partida. 4. Usuario Elige registrarse. 5. Usuario: Introduce sus credenciales. 6. Sistema: comprueba las credenciales. 7. Usuario: Accede al caso de uso Jugar Partida. |
| **Postcondiciones** | 1. El usuario ha iniciado una nueva partida. |
| **Curso alternativo de los eventos** | * 1. Usuario: Elige no registrarse.   2. Usuario anónimo: Comienza la partida. |
| **Curso alternativo de los eventos** | * 1. Sistema: Muestra incorrecto las credenciales.   2. Sistema: Muestra un mensaje de error.   3. Sistema: Solicita de nuevo introducir las credenciales. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Guardar partida. |
| **Objetivo en contexto:** | El usuario registrado guarda su partida. |
| **Actores** | Usuario registrado. |
| **Precondiciones:** | Se necesita que el usuario esté registrado en el sistema.  Se necesita que el usuario este jugando una partida. |
| **Curso de los eventos** | 1. Usuario: Cliquea en el botón guardar. 2. Sistema: Pausa el juego y abre una ventana con ranuras para elegir donde guardar la partida. 3. Usuario: elige la ranura donde guardar su partida. 4. Sistema: se le solicitara un nombre para su partida. 5. Usuario: introduce nombre para su partida guardada. 6. Sistema: fin de partida. |
| **Postcondiciones** | El usuario ha dejado guardada una partida. |
| **Curso alternativo de los eventos** | 2.1 Usuario: decide no guardar partida y seguir jugando.  2.2 Usuario: Cliquea en el botón volver.  2.3 Sistema: devuelve al usuario a la partida pausada. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Cargar Partida. |
| **Objetivo en contexto:** | Cargar una partida anteriormente guardada y seguir jugando. |
| **Actores** | Usuario Registrado. |
| **Precondiciones:** | Se necesita que el usuario esté Registrado.  Es posible que el usuario haya jugado al menos una partida. |
| **Curso de los eventos** | 1. Usuario: elige la ranura de la partida guardada. 2. Sistema: le lanza el juego en el estado donde se guardó. 3. Sistema: lanza caso el caso de uso Jugar Partida. |
| **Postcondiciones** | El usuario sigue jugando con la partida elegida. |
| **Curso alternativo de los eventos** | 1. Usuario: Cliquea en el botón cancelar.    1. Sistema: se devuelve al usuario al menú principal. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Jugar Partida. |
| **Objetivo en contexto:** | Jugar una partida. |
| **Actores** | Usuario registrado. |
| **Precondiciones:** | Haber iniciado una partida o haber cargado una partida. |
| **Curso de los eventos** | 1. Usuario: Utiliza las funcionalidades de nuestra plataforma.(Juega) 2. Usuario: Elige en el menú opciones las modificaciones de la partida. 3. Sistema: Finaliza la partida. 4. Sistema: Guarda la puntuación obtenida. |
| **Postcondiciones** | El usuario termina de usar nuestro sistema. |
| **Curso alternativo de los eventos:** | 1. Sistema: Si el usuario no está registrado, el sistema no guarda la puntuación obtenida. |
| **Curso alternativo de los eventos:** | * 1. Usuario: Elige opción guardar partida   2. Sistema: lanza el caso de uso Guardar Partida. |