

Caso 1: Acceso al menú principal

Descripción del caso de uso

Actor(es)	Jugador 1 - 2, Administrador.
Descripción	Tanto el usuario que funge como los jugadores como el administrador al ejecutar el software se les mostrará en pantalla el menú principal.
Precondiciones	El sistema debe estar instalado en un dispositivo que cuente con el sistema operativo Windows. El usuario debe ejecutar el sistema en su computadora.
Poscondiciones	El usuario visualiza el menú principal en su pantalla
Subcaso(s)	Ninguno

Flujo de caso de uso

Actor		Sistema		
Paso	Acción	Paso	Acción	Excepción
1	El usuario ejecuta el sistema en su computadora	1	La aplicación muestra en la pantalla de los usuarios el menú principal del sistema, mientras inicia la ejecución del sonido de la aplicación.	Ninguna

Excepciones: Este caso de uso no cuenta con ninguna excepción

Caso 2: Ingresar al juego

Descripción del caso de uso

Actor(es)	Jugador 1 - 2
Descripción	El usuario que funge como los jugadores ingresa a la ejecución de una partida del juego utilizando como medio el menú principal.
Precondiciones	Debe haber ejecutado previamente la aplicación en su computadora. Debe haberle dado “click” a la opción de jugar en el menú principal, o en su defecto haber “clickeado” la tecla “enter”
Poscondiciones	El sistema despliega dos opciones en la pantalla del jugador antes de iniciar la partida.
Subcaso(s)	Selección de aspecto, tutorial, pausar partida, turnos de juego.

Flujo de caso de uso

Actor		Sistema		
Paso	Acción	Paso	Acción	Excepción
1	El usuario selecciona la opción de “jugar” en el menú principal.	1	El sistema cambia de pantalla y muestra ahora al usuario las siguientes opciones: 1. Cambiar el aspecto de las tropas 2. Iniciar partida	E1
2	Se selecciona “Iniciar partida en el menú”	2	El sistema empieza a cargar, una vez termine de cargar el escenario despliega en pantalla en tablero de juego y un tutorial.	E2

Excepciones

Identificador	Nombre	Acción
E1	Forzar salir del sistema con alt+f4.	El sistema se cierra automáticamente y termina la ejecución.
E2	Se selecciona “Cambiar el aspecto de las tropas”	El sistema se dirige al subcaso “Selección de aspecto”.

Caso 3: Selección de aspecto

Descripción del caso de uso

Actor(es)	Jugador 1 - 2
Descripción	Los jugadores eligen por turnos el aspecto que quieren que tengan sus tropas durante la partida que jugaran.
Precondiciones	Deben haber elegido en el menú principal la opción de jugar. Deben haber elegido la opción de “cambiar el aspecto de las tropas”
Poscondiciones	Se cambia el aspecto de las tropas del jugador 1 y 2 para esta partida.
Subcaso	Ninguno.

Flujo de caso de uso

Actor		Sistema		
Paso	Acción	Paso	Acción	Excepción
1	El jugador 1 elige el aspecto de sus tropas dentro de las opciones mostradas en pantalla.	1	En el software se cambia el aspecto de las tropas para el jugador 1 en dicha partida.	
2	El jugador 2 elige el aspecto de sus tropas dentro de las opciones mostradas en pantalla.	2	En el software se cambia el aspecto de las tropas para el jugador 2 en dicha partida.	E1
3	Se selecciona la opción de aceptar.	3	El sistema sale de este menú y redirige al usuario (jugador 1-2) a la partida.	

Excepciones

Identificador	Nombre	Acción
E1	Eligió el mismo aspecto que el jugador 1	El sistema le muestra en pantalla una ventana que diga “No puedes elegir el mismo aspecto que el jugador anterior”.

Caso 4: Tutorial

Descripción del caso de uso

Actor(es)	Jugador 1 - 2
Descripción	El sistema despliega en la pantalla del usuario una ventana dando la bienvenida al tutorial. Este último tiene como objetivo explicar a los jugadores las principales mecánicas del software durante una partida.
Precondiciones	Debe haber seleccionado la opción de jugar en el menú principal. Debe haber seleccionado la opción de iniciar partida o en su defecto haber pasado por la selección de aspecto y después haberle dado a iniciar.
Poscondiciones	Se desea suerte a los jugadores e inicia la partida.
Subcaso	Ninguno.

Flujo de caso de uso

Actor		Sistema		
Paso	Acción	Paso	Acción	Excepción
1	El usuario inicia la partida	1	En el sistema se despliega una ventana dándole la bienvenida, preguntando si desea ver el tutorial.	
2	Se le indica al sistema que sí se desea ver el tutorial.	2	Se despliega una pantalla de información con una explicación básica sobre el funcionamiento de las mecánicas del juego.	E1
3	Se presiona el botón de “aceptar” con el mouse o se presiona la tecla “enter”.	3	Se termina el y se cierra la ventana de información.	

Excepciones

Identificador	Nombre	Acción
E1	Se le indica al sistema que no se desea ver el tutorial	El sistema cierra la ventana del tutorial y pasa directamente a la partida.

Caso 5: Pausar la partida

Descripción del caso de uso

Actor(es)	Jugador 1 - 2, Administrador.
Descripción	Los jugadores dan click en el botón de “pausar” durante la ejecución de la partida.
Precondiciones	Se debe haber iniciado una partida en el sistema.
Poscondiciones	La partida se detiene, ahora los usuarios pueden elegir si volver al menú principal o reanudar la partida.
Subcaso	ninguno

Flujo de caso de uso

Actor		Sistema		
Paso	Acción	Paso	Acción	Excepción
1	Se da “click” al botón de “pausar partida” durante la ejecución del juego.	1	El sistema despliega en pantalla una ventana con dos opciones: 1. Regresar al menú principal 2. Reanudar partida	E1
2	El usuario selecciona “Regresar al menú principal”	2	Se despliega una ventana preguntando si esta seguro de que quiere realizar dicha acción.	E2
3	Se confirma la acción	3	El sistema devuelve al caso de uso 1.	

Excepciones

Identificador	Nombre	Acción
E1	Selección de “reanudar partida”.	Se devuelve a la pantalla de la partida justo donde se quedó.
E2	Se cancela la acción	Se devuelve al paso 1 del caso de uso.

Caso 6: Turnos de juego

Descripción del caso de uso

Actor(es)	Jugador 1 - 2, Administrador.
Descripción	Al iniciar la partida se muestra en pantalla de quien de los jugadores es el turno y se habilitan las acciones para este último.
Precondiciones	Deben haber iniciado la partida. Deben haber pasado por el caso de uso del tutorial.
Poscondiciones	El jugador decide que acciones realizar en su turno.
Subcaso(s)	Disparo de proyectil, detección de proyectiles, colocar tropas.

Flujo de caso de uso

Actor		Sistema		
Paso	Acción	Paso	Acción	Excepción
1	Se inicia la partida.	1	Se muestra en pantalla de cuál de los jugadores es el turno en este momento. Se inicia el temporizador de tiempo de dicho turno.	
2	El jugador dispara en su turno, se acierta el disparo a uno de los rivales.	2	Se elimina del tablero a la tropa enemiga donde impacto el proyectil. Se activa el tiempo de enfriamiento y se le otorgan 10 segundos extra al jugador en turno para volver a lanzar.	E1
3	Se termina el turno.	3	Se cambia el turno al otro jugador y se muestra en pantalla quien va a jugar. Se vuelve a iniciar el temporizador de tiempo y se regresa al paso 2.	

Excepciones

Identificador	Nombre	Acción
E1	Fallo del disparo	El sistema salta al paso 3 del caso.