

ESCUELA SUPERIOR DE INGENIERÍA

UNIVERSIDAD DE CÁDIZ

STIMEY

Fantasy

Luis Gutiérrez Flores

Nicolás Ruiz Requejo

Jesús Rodríguez Heras

Arantzazu Otal Alberro

Alejandro Segovia Gallardo

Alejandro José Caraballo García

Gabriel Fernando Sánchez Reina



Índice general

1. Análisis de requisitos	5
1.1. Workspace	5
1.2. Características	6
2. Casos de uso	7
2.1. CRUD fantasía	7
2.1.1. Crear fantasía	7
2.1.2. Visualizar fantasía	8
2.1.3. Modificar fantasía	9
2.1.4. Borrar fantasía	9
2.2. Elegir idioma	10
2.3. Copiar fantasía	10
2.4. CRUD background	11
2.5. CRUD punto activo	11
2.5.1. Crear punto activo	11
2.5.2. Visualizar punto activo	12
2.5.3. Modificar punto activo	12
2.5.4. Borrar punto activo	13
2.6. CRUD imagen	13
2.6.1. Crear imagen	13
2.6.2. Modificar imagen	14
2.6.3. Borrar imagen	15
2.7. CRUD vídeo	15
2.7.1. Crear vídeo	15

2.7.2. Modificar vídeo	16
2.7.3. Borrar vídeo	17
2.8. CRUD texto	17
2.9. CRUD <i>quiz</i>	18
2.9.1. Crear <i>quiz</i>	18
2.9.2. Visualizar <i>quiz</i>	19
2.9.3. Modificar <i>quiz</i>	19
2.9.4. Borrar <i>quiz</i>	20
2.10. CRUD efecto de audio	20
2.10.1. Crear efecto de audio	20
2.10.2. Modificar efecto de audio	21
2.10.3. Borrar efecto de audio	22
2.11. CRUD información adicional	22
2.12. Organizar puntos activos	23
2.13. CRUD <i>quiz</i> final	23
2.13.1. Crear <i>quiz</i> final	23
2.13.2. Visualizar <i>quiz</i> final	24
2.13.3. Modificar <i>quiz</i> final	25
2.13.4. Borrar <i>quiz</i> final	25
2.14. Gestionar porcentaje de un punto activo	26
2.15. Gestionar ficha alumno	26
2.16. Asignar nota final	26
2.17. Asignar fantasía	27

Capítulo 1

Análisis de requisitos

1.1. Workspace

El diseño gráfico usado deberá ser el mismo que el de la página de Stimey en todos los iconos usados: <https://stimey.eu/home>. Si necesitamos algo más, Alicia, nos lo podría facilitar.

El profesor tendrá más permisos y privilegios que el alumno, de forma que pueda crear fantasías para evaluar a sus alumnos y ellos tendrán que completarlas o crear las que el profesor les ponga como trabajo.

En el workspace tendremos una serie de opciones que estarán disponibles tanto para el rol de profesor como de alumno en función de los permisos de cada rol:

- **Background:** Se abre una ventana donde se podrá seleccionar una imagen usada anteriormente, de google o del ordenador. Esta imagen cubrirá todo el workspace. También será posible introducir texto añadiéndolo manualmente o mediante un link.
- **Punto Activo:** Establece un punto activo en el workspace (arrastrando y soltando).
 - Será posible moverlo y modificar los contenidos del mismo.
 - Si se añade una imagen al punto activo, dicho punto, se adapta a la forma de la imagen.
 - Una vez originado el punto activo se abre un pop_up con un texto.
 - También se puede asignar un vídeo, que abrirá una ventana para reproducirlo, o un audio. En caso de que no exista audio o vídeo, no se mostrará el respectivo botón.
 - Los puntos activos podrán tener música de fondo que será silenciada si se inicia la reproducción de audio o vídeo asignados a dicho punto por el profesorado. La música será restablecida al terminar el audio o vídeo correspondiente.
 - Los puntos activos pueden ser reorganizados por el profesorado para que emerjan en el orden que ellos quieran.
 - Un alumno no puede continuar con el siguiente punto activo sin terminar el actual.
 - El quiz de los puntos activos debe ser divertido.
 - Las cuestiones planteadas en los quiz de los puntos activos deberán ser 2 y no demasiado difíciles (respuesta múltiple, escribir una palabra, quiz con imágenes y preguntas sobre ésta, unir items, etc).
 - El quiz saldrá en pantalla cuando se cierra el punto activo actual.
 - Una vez acabado el quiz, aparece el siguiente punto activo en el orden establecido por el profesorado en el workspace.

- Cada punto activo tendrá una puntuación hasta sumar entre todos un máximo de 100 puntos.
- Al asignar una puntuación a un punto activo, ésta se restará al total que llevemos (máximo 100 puntos). Si un punto activo es eliminado, el contador general recupera la puntuación que tenía asignada dicho punto activo.
- El alumno no sabe el total de puntos activos que hay en total.
- Cuando el alumno obtiene una puntuación al completar un punto activo, dicha cantidad se suma al contador global.
- Finalmente, podremos tener un resumen estadístico con las preguntas acertadas/falladas de cada punto activo.
- Solo se guardará la puntuación obtenida la primera vez que se realice un quiz, luego, se podrán hacer más veces, pero la nota no se registrará.
- El alumno tendrá la opción de guardar su progreso con un botón de guardar manualmente o mediante la opción de autoguardado.

1.2. Características

- Al finalizar todos los puntos activos habrá un botón abajo a la derecha de “**más información**” y en el centro un nuevo quiz que será el examen final. Este examen tendrá una puntuación independiente al de todos los puntos activos y no tendrá el resumen estadístico. Si se repite este quiz, la nota del mismo se actualizaría con un tanto por ciento de la nueva nota, más la nota anterior con el objetivo de que un alumno que repita un quiz no pueda obtener la mejor nota por repetición del mismo.
- El profesorado podrá mandar a los alumnos hacer fantasías para aprender como tarea. Estas tareas podrán realizarse en grupos de alumnos en función de dos ideas:
 1. **Obligatoria:** Un alumno realiza la fantasía y el resto busca información adicional.
 2. **Opcional pero ideal:** Edición concurrente de la fantasía entre todos los integrantes del grupo.
- Cada fantasía tendrá un código para poder ser compartida.
- Tendremos dos tipos de permisos en las fantasías: “**ver**” y “**ver y editar**”.
- La plataforma notificará al profesorado cuando los alumnos hayan terminado sus respectivos trabajos.
- Las fantasías podrán ser privadas o públicas. Por defecto, siempre serán públicas y podrán ser accedidas por todo el que utilice la plataforma.
- Las fantasías privadas podrán ser accedidas por otras personas mediante una contraseña.
- Las fantasías podrán ser clonadas.

Capítulo 2

Casos de uso

Todos los casos de uso descritos a continuación, tienen la siguiente precondition implícita para poder usar dichos casos de uso en la aplicación final:

- El usuario (profesorado/alumnado) debe tener una cuenta en la plataforma de Stimey y haber iniciado sesión con dicha cuenta.

2.1. CRUD fantasía

2.1.1. Crear fantasía

- **Descripción:** Crea una nueva fantasía.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** El usuario debe tener permisos para crear una nueva fantasía.
- **Postcondiciones:** La fantasía queda almacenada en el sistema.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona la opción “Crear nueva fantasía”.
 2. El sistema solicita el nombre de la fantasía.
 3. El usuario introduce el nombre de la fantasía.
 4. El sistema solicita el código de la fantasía.
 5. El usuario introduce el código de la fantasía.
 6. El sistema da a elegir si la fantasía será pública (por defecto), compartida o privada.
 7. El usuario selecciona “Pública”.
 8. El usuario crea la fantasía.
 9. La fantasía queda almacenada en el sistema.
- **Extensiones:**
 7. a) El usuario selecciona que la fantasía será compartida.
 1. El sistema permite insertar en una lista los identificadores de otros usuarios con los que quedará compartida la fantasía.

2. El usuario introduce los identificadores de los usuarios que compartirán la fantasía.
 3. Paso 8.
7. b) El usuario selecciona que la fantasía será privada.
1. El sistema marca la fantasía como privada para dicho usuario sin dar la posibilidad de compartir.
 2. Paso 8.
- *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás al menú principal.

- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.1.2. Visualizar fantasía

- **Descripción:** Lee una fantasía ya existente.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** La fantasía debe existir en el sistema y el usuario debe tener permisos de modificación.
- **Postcondiciones:** No se producen cambios en la fantasía.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona la opción “Mis fantasías”
 2. El sistema muestra una lista de las fantasías accesibles por el usuario.
 3. El usuario selecciona la fantasía que desea visualizar.
 4. El sistema muestra una ventana emergente con la información de la fantasía y sus opciones.
 5. El usuario selecciona la opción “Visualizar fantasía”.
 6. El sistema muestra la fantasía.
 7. El usuario lee la fantasía sin hacer ningún cambio y, cuando acaba, cierra la fantasía.
 8. La fantasía queda sin modificar.
- **Extensiones:**

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás al menú principal.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.1.3. Modificar fantasía

- **Descripción:** Modifica una fantasía ya existente.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** La fantasía debe existir en el sistema y el usuario debe tener permisos de modificación.
- **Postcondiciones:** La fantasía queda modificada.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona la opción “Mis fantasías”.
 2. El sistema muestra una lista de las fantasías accesibles por el usuario.
 3. El usuario selecciona la fantasía que desea modificar.
 4. El sistema muestra una ventana emergente con la información de la fantasía y sus opciones.
 5. El usuario selecciona la opción “Modificar fantasía”.
 6. El sistema muestra la pantalla de creación de la fantasía para su modificación.
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás al menú principal.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.1.4. Borrar fantasía

- **Descripción:** Borra una fantasía ya existente.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** La fantasía debe existir en el sistema y el usuario debe tener permisos de eliminación.
- **Postcondiciones:** La fantasía es eliminada del sistema.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona la opción “Mis fantasías”.
 2. El sistema muestra una lista de las fantasías accesibles por el usuario.
 3. El usuario selecciona la fantasía que desea modificar.
 4. El sistema muestra una ventana emergente con la información de la fantasía y sus opciones.
 5. El usuario selecciona la opción “Borrar fantasía”.
 6. El sistema muestra un mensaje de confirmación.
 7. El usuario selecciona “Aceptar”.
 8. El sistema borra la fantasía.
- **Extensiones:**
 7. a) El usuario selecciona “Cancelar”.
 1. El sistema cierra la ventana emergente.
 2. Paso 1.
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás al menú principal.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.2. Elegir idioma

- **Descripción:** Cambia el idioma de la aplicación.
- **Actores:** Profesor o alumno (usuario).
- **Precondiciones:** Ninguna.
- **Postcondiciones:** La aplicación cambia al idioma seleccionado por el usuario.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario pulsa el botón de cambio de idioma.
 2. El sistema despliega una lista de los idiomas disponibles.
 3. El usuario selecciona un idioma de los que están disponibles en el sistema.
 4. La aplicación cambia el idioma.
- **Extensiones:** Ninguna.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.3. Copiar fantasía

- **Descripción:** Clona una fantasía.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** La fantasía debe existir en el sistema y el usuario debe tener permisos de modificación.
- **Postcondiciones:** Crea una copia de la fantasía seleccionada.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona la opción “Mis fantasías”.
 2. El sistema muestra una lista de las fantasías accesibles por el usuario.
 3. El usuario selecciona la fantasía que desea copiar.
 4. El sistema muestra una ventana emergente con la información de la fantasía y sus opciones.
 5. El usuario selecciona la opción “Copiar fantasía”.
 6. El sistema crea una copia de la fantasía seleccionada.
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás al menú principal.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.4. CRUD background

- **Descripción:** Permite seleccionar, modificar y borrar el background.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** La fantasía debe existir en el sistema y el usuario debe tener permisos de modificación.
- **Postcondiciones:** Se establece el fondo que el usuario haya elegido.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona la opción “Background”.
 2. El sistema muestra una ventana para añadir un background al workspace.
 3. El usuario selecciona una imagen.
 4. El sistema establece el background seleccionado por el usuario.
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás al menú principal.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.5. CRUD punto activo

2.5.1. Crear punto activo

- **Descripción:** Crea un punto activo nuevo.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** La fantasía debe existir en el sistema y el usuario debe tener permisos de modificación.
- **Postcondiciones:** Se crea un punto activo vacío en el workspace.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona la opción “Nuevo punto activo”.
 2. El sistema crea un nuevo punto activo en el workspace.
 3. El usuario puede mover el punto activo a la zona del workspace que desee.
 4. El sistema guardará el punto activo en la fantasía.
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.5.2. Visualizar punto activo

- **Descripción:** Muestra un punto activo existente para su lectura.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** La fantasía debe existir en el sistema y el punto activo debe existir en la fantasía. Además, el usuario debe tener permisos de modificación.
- **Postcondiciones:** Se muestra el punto activo para su lectura.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo que desea visualizar.
 2. El sistema muestra una ventana con la información del punto activo y sus opciones.
 3. El usuario selecciona la opción “Visualizar”.
 4. El sistema muestra una ventana con el resumen de dicho punto activo.
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.5.3. Modificar punto activo

- **Descripción:** Modifica un punto activo existente.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** La fantasía debe existir en el sistema y el punto activo debe existir en la fantasía. Además, el usuario debe tener permisos de modificación.
- **Postcondiciones:** Modifica el punto activo seleccionado.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo que desea modificar.
 2. El sistema muestra una ventana con la información del punto activo y sus opciones.
 3. El usuario selecciona la opción “Modificar”.
 4. El sistema muestra la ventana de creación del punto activo.
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.5.4. Borrar punto activo

- **Descripción:** Borra un punto activo existente.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** La fantasía debe existir en el sistema y el punto activo debe existir en la fantasía. Además, el usuario debe tener permisos de modificación.
- **Postcondiciones:** Borra el punto activo seleccionado.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo que desea eliminar.
 2. El sistema muestra una ventana con la información del punto activo y sus opciones.
 3. El usuario selecciona la opción “Borrar”.
 4. El sistema muestra un mensaje de confirmación.
 5. El usuario selecciona “Aceptar”.
 6. El sistema borra el punto activo.
- **Extensiones:**
 5. a) El usuario selecciona “Cancelar”.
 1. El sistema cierra la ventana emergente.
 2. Paso 1.

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.6. CRUD imagen

2.6.1. Crear imagen

- **Descripción:** Inserta una imagen en un punto activo.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente y se debe estar editando la fantasía.
- **Postcondiciones:** Inserta una imagen en el punto activo seleccionado.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo correspondiente dentro de la fantasía.
 2. El sistema muestra una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. El usuario selecciona la opción de “Insertar imagen”.
 4. El sistema muestra una ventana en la que da a elegir al usuario de dónde quiere seleccionar la imagen (Internet, local, imagen ya usada en la fantasía).
 5. El usuario elige la opción “Internet” para incluir una imagen de Internet.

6. El sistema le pide al usuario la url de la imagen.
 7. El usuario inserta la url correcta de la imagen.
 8. El punto activo toma la forma de la imagen.
- **Extensiones:**
 5. a) El usuario elige la opción “Local” para incluir una imagen desde su ordenador.
 1. El sistema abre una ventana del explorador de archivos.
 2. El usuario selecciona la imagen deseada y pulsa “Aceptar”.
 3. El sistema cierra la ventana del explorador de archivos.
 4. Paso 8.
 5. b) El usuario elige la opción “Imagen usada anteriormente” para incluir una imagen ya usada.
 1. El sistema abre una ventana con las imágenes usadas anteriormente.
 2. El usuario selecciona la imagen deseada y pulsa “Aceptar”.
 3. El sistema cierra la ventana emergente.
 4. Paso 8.
 7. a) La url no es correcta.
 1. El sistema muestra un mensaje de error.
 2. Paso 6.
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
 - **Variaciones:** Ninguna.
 - **No-funcional:** Ninguna.
 - **Cuestiones:** ¿Podrá modificar el tamaño original de la imagen o hacer recortes?

2.6.2. Modificar imagen

- **Descripción:** Modifica una imagen.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente, se debe estar editando la fantasía y debe existir una imagen.
- **Postcondiciones:** La imagen queda modificada.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo correspondiente dentro de la fantasía.
 2. El sistema abre una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. Paso 4 de [Crear imagen](#).
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.6.3. Borrar imagen

- **Descripción:** Borra una imagen de un punto activo.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente, se debe estar editando la fantasía y debe existir una imagen.
- **Postcondiciones:** Borra la imagen y deja el punto activo en su estado por defecto.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo correspondiente dentro de la fantasía.
 2. El sistema abre una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. El usuario selecciona la imagen y pulsa el botón “Suprimir”.
 4. El sistema muestra un mensaje de confirmación.
 5. El usuario selecciona “Aceptar”.
 6. El sistema borra la imagen del punto activo.
- **Extensiones:**
 5. a) El usuario selecciona “Cancelar”.
 1. El sistema cierra la ventana emergente.
 2. Paso 1.

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.7. CRUD vídeo

2.7.1. Crear vídeo

- **Descripción:** Inserta un vídeo dentro de un punto activo.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente y se debe estar editando la fantasía.
- **Postcondiciones:** Inserta un vídeo en el punto activo seleccionado.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo correspondiente dentro de la fantasía.
 2. El sistema muestra una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. El usuario selecciona la opción de “Insertar vídeo”.
 4. El sistema muestra una ventana en la que da a elegir al usuario de dónde quiere seleccionar la imagen (Internet, local, vídeo ya usado en la fantasía).
 5. El usuario elige la opción “Internet” para incluir un vídeo de Internet.

6. El sistema le pide al usuario la url del vídeo.
7. El usuario introduce la url correcta del vídeo.
8. El sistema guarda el vídeo en el punto activo.

■ **Extensiones:**

5. a) El usuario elige la opción “Local” para incluir un vídeo desde su ordenador.
 1. El sistema muestra una ventana del explorador de archivos.
 2. El usuario selecciona la imagen deseada y pulsa “Aceptar”.
 3. El sistema cierra la ventana del explorador de archivos.
 4. Paso 8.
5. b) El usuario elige la opción “Vídeo usado anteriormente” para incluir un vídeo ya usado.
 1. El sistema abre una ventana con los vídeos usados anteriormente.
 2. El usuario selecciona el vídeo deseado y pulsa “Aceptar”.
 3. El sistema cierra la ventana emergente.
 4. Paso 4.
7. a) La url no es correcta.
 1. El sistema muestra un mensaje de error.
 2. Paso 6.

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.

■ **Variaciones:** Ninguna.

■ **No-funcional:** Ninguna.

■ **Cuestiones:** Ninguna.

2.7.2. Modificar vídeo

■ **Descripción:** Modifica un vídeo.

■ **Actores:** Creador-editor (usuario).

■ **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente, se debe estar editando la fantasía y debe existir un vídeo.

■ **Postcondiciones:** El vídeo queda modificado.

■ **Escenario principal:**

1. El usuario selecciona el punto activo correspondiente dentro de la fantasía.
2. El sistema abre una ventana emergente con la información del punto activo.
3. Paso 4 de [Crear vídeo](#).

■ **Extensiones:**

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.

■ **Variaciones:** Ninguna.

■ **No-funcional:** Ninguna.

■ **Cuestiones:** Ninguna.

2.7.3. Borrar vídeo

- **Descripción:** Borra un vídeo de un punto activo.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente, se debe estar editando la fantasía y debe existir un vídeo.
- **Postcondiciones:** Borra el vídeo del punto activo.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo correspondiente dentro de la fantasía.
 2. El sistema abre una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. El usuario selecciona el vídeo y pulsa el botón “Suprimir”.
 4. El sistema muestra un mensaje de confirmación.
 5. El usuario selecciona “Aceptar”.
 6. El sistema borra el vídeo del punto activo.
- **Extensiones:**
 5. a) El usuario selecciona “Cancelar”.
 1. El sistema cierra la ventana emergente.
 2. Paso 1.

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.8. CRUD texto

- **Descripción:** Inserta un texto en un punto activo.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente y se debe estar editando la fantasía.
- **Postcondiciones:** Inserta un texto en el punto activo seleccionado.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo al que le quiere añadir-editar el texto.
 2. El sistema muestra una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. El usuario selecciona introduce el texto deseado en el campo “Texto” con las opciones de formato que desee.
 4. El usuario pulsa en el botón “Aceptar”.
 5. El sistema guarda el texto en el punto activo correspondiente.
- **Extensiones:**

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.9. CRUD *quiz*

2.9.1. Crear *quiz*

- **Descripción:** Crea un pequeño cuestionario sobre el tema del que trata el punto activo.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente y se debe estar editando la fantasía.
- **Postcondiciones:** Crea un pequeño cuestionario en relación al punto activo correspondiente.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo correspondiente.
 2. El sistema muestra una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. El usuario selecciona la opción de “Crear *quiz*”.
 4. El sistema muestra las posibles opciones.
 5. El usuario selecciona “Respuesta simple”.
 6. El sistema muestra una ventana emergente para crear la pregunta con sus posibles respuestas.
 7. El usuario rellena la ventana emergente con la pregunta y las respuestas convenientes y pulsa “Aceptar” cuando termina.
 8. El sistema cierra la ventana emergente.
 9. El cuestionario queda registrado en el punto activo seleccionado.
- **Extensiones:**
 3. a) El usuario elige la opción “Palabra”.
 1. El sistema abre una ventana emergente para crear la pregunta y su respuesta.
 2. El usuario rellena la ventana emergente con la pregunta y la respuesta conveniente y pulsa “Aceptar” cuando termina.
 3. Paso 8.
 3. b) El usuario elige la opción “Quiz con imágenes”.
 1. El sistema abre una ventana emergente para crear la pregunta con la imagen y su respuesta.
 2. El usuario rellena la ventana emergente con la pregunta, la imagen y la respuesta conveniente, y pulsa “Aceptar” cuando termina.
 3. Paso 8.
 3. c) El usuario elige la opción “Unir”.
 1. El sistema abre una ventana emergente para crear el quiz de unión.
 2. El usuario rellena la ventana emergente con las posibles respuestas y su respuesta correcta y pulsa “Aceptar” cuando termina.
 3. Paso 8.

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.9.2. Visualizar *quiz*

- **Descripción:** Muestra el estado del *quiz*.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente, se debe estar editando la fantasía y debe existir un *quiz*.
- **Postcondiciones:** Muestra el estado del *quiz* en el punto activo correspondiente.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo correspondiente.
 2. El sistema muestra una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. El usuario selecciona la opción de “Leer *quiz*”.
 4. El sistema muestra una ventana emergente con la visión final del *quiz*.
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.9.3. Modificar *quiz*

- **Descripción:** Permite modificar el *quiz*.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente, se debe estar editando la fantasía y debe existir un *quiz*.
- **Postcondiciones:** Modifica el *quiz* de un punto activo.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo correspondiente.
 2. El sistema muestra una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. El usuario selecciona la opción “Modificar *quiz*”.
 4. Paso 4 de [Crear Quiz](#)
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.9.4. Borrar quiz

- **Descripción:** Borra el *quiz* del punto activo seleccionado.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente, se debe estar editando la fantasía y debe existir un *quiz*.
- **Postcondiciones:** Borra el *quiz* del punto activo seleccionado.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo correspondiente.
 2. El sistema muestra una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. El usuario selecciona la opción de “Borrar *quiz*”.
 4. El sistema muestra un mensaje de confirmación.
 5. El usuario selecciona “Aceptar”.
 6. El sistema borra el *quiz* del punto activo.
- **Extensiones:**
 5. a) El usuario selecciona “Cancelar”.
 1. El sistema cierra la ventana emergente.
 2. Paso 1.

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.10. CRUD efecto de audio

2.10.1. Crear efecto de audio

- **Descripción:** Establece un efecto de audio de fondo en el punto activo.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente y se debe estar editando la fantasía.
- **Postcondiciones:** Establece el efecto de audio de fondo.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo correspondiente.
 2. El sistema muestra una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. El usuario selecciona la opción de “Añadir efecto de audio”.
 4. El sistema muestra una ventana emergente en la que da a elegir al usuario de donde quiere seleccionar el audio (Internet, local, audio ya usado en la fantasía).
 5. EL usuario elige la opción “Internet” para incluir un audio de Internet.

6. El sistema le pide al usuario la url del audio.
 7. El usuario inserta la url del audio.
 8. El sistema guarda el audio en el punto activo.
- **Extensiones:**
 5. a) El usuario elige la opción “Local” para incluir un audio desde su ordenador.
 1. El sistema abre una ventana del explorador de archivos.
 2. El usuario selecciona el audio deseado y pulsa “Aceptar”.
 3. El sistema cierra la ventana del explorador de archivos.
 4. Paso 8.
 5. b) El usuario elige la opción “Audio usado anteriormente” para incluir un audio ya usado.
 1. El sistema abre una ventana con los audios usados anteriormente.
 2. El usuario selecciona el audio deseado y pulsa aceptar.
 3. El sistema cierra la ventana emergente.
 4. Paso 8.
 7. a) La url no es correcta.
 1. El sistema muestra un mensaje de error.
 2. Paso 6.

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
 - **Variaciones:** Ninguna.
 - **No-funcional:** Ninguna.
 - **Cuestiones:** Ninguna.

2.10.2. Modificar efecto de audio

- **Descripción:** Modificar efecto de audio.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente, se debe estar editando la fantasía y debe existir un audio.
- **Postcondiciones:** Modifica el audio.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo.
 2. El sistema abre una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. Paso 4 de [Crear audio](#)
- **Extensiones:**

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.10.3. Borrar efecto de audio

- **Descripción:** Borra un efecto de audio de un punto activo.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente, se debe estar editando la fantasía y debe existir un audio.
- **Postcondiciones:** Borra un efecto de audio de un punto activo.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo.
 2. El sistema abre una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. El usuario selecciona el audio y pulsa el botón “Suprimir”.
 4. El sistema muestra un mensaje de confirmación.
 5. El usuario selecciona “Aceptar”.
 6. El sistema borra el audio del punto activo.
- **Extensiones:**
 5. a) El usuario selecciona “Cancelar”.
 1. El sistema cierra la ventana emergente.
 2. Paso 1.

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.11. CRUD información adicional

- **Descripción:** Inserta un texto como información adicional de la fantasía.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Se debe estar editando la fantasía correspondiente.
- **Postcondiciones:** Inserta un texto como información adicional de la fantasía.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona la opción “Información adicional”.
 2. El sistema muestra una ventana emergente con un cuadro de texto.
 3. El usuario introduce el texto deseado en el cuadro de texto con las opciones de formato que desee.
 4. El usuario pulsa en el botón “Aceptar”.
 5. El sistema guarda la información adicional en la fantasía correspondiente.
- **Extensiones:**

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.12. Organizar puntos activos

- **Descripción:** Organiza la aparición de los puntos activos.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** La fantasía debe estar creada.
- **Postcondiciones:** Establece el orden de aparición de los puntos activos de la fantasía.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona la fantasía correspondiente.
 2. El sistema muestra una ventana con la información de la fantasía y las opciones disponibles.
 3. El usuario selecciona la opción “Organizar puntos activos”.
 4. El sistema muestra una ventana emergente con el nombre de los puntos activos existentes en la fantasía y un recuadro para establecer el orden de aparición.
 5. El usuario establece el orden de aparición en los recuadros junto al nombre de los puntos activos de la fantasía.
 6. El usuario pulsa “Aceptar” para guardar los cambios realizados.
 7. El sistema guarda el orden de aparición de los puntos activos.
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.13. CRUD *quiz* final

2.13.1. Crear *quiz* final

- **Descripción:** Crea un cuestionario sobre el tema del que trata la fantasía.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir y se debe estar editando la fantasía.
- **Postcondiciones:** Crea un cuestionario en relación al tema de la fantasía..
- **Escenario principal:**
 1. El usuario pulsa el botón de “Cuestionario final”.
 2. El sistema muestra las posibles opciones.
 3. El usuario selecciona “Crear nuevo quiz”.
 4. El sistema muestra las posibles opciones de creación.
 5. El usuario selecciona “Respuesta simple”.
 6. El sistema muestra una ventana emergente para crear la pregunta con sus posibles respuestas.
 7. El usuario rellena la ventana emergente con la pregunta y las respuestas convenientes y pulsa “Aceptar” cuando termina.

8. El sistema cierra la ventana emergente.
9. El cuestionario queda registrado en la fantasía.

■ **Extensiones:**

5. a) El usuario elige la opción “Palabra”.

1. El sistema abre una ventana emergente para crear la pregunta y su respuesta.
2. El usuario rellena la ventana emergente con la pregunta y la respuesta conveniente y pulsa “Aceptar” cuando termina.
3. Paso 8.

5. b) El usuario elige la opción “Quiz con imágenes”.

1. El sistema abre una ventana emergente para crear la pregunta con la imagen y su respuesta.
2. El usuario rellena la ventana emergente con la pregunta, la imagen y la respuesta conveniente, y pulsa “Aceptar” cuando termina.
3. Paso 8.

5. c) El usuario elige la opción “Unir”.

1. El sistema abre una ventana emergente para crear el quiz de unión.
2. El usuario rellena la ventana emergente con las posibles respuestas y su respuesta correcta y pulsa “Aceptar” cuando termina.
3. Paso 8.

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.

■ **Variaciones:** Ninguna.

■ **No-funcional:** Ninguna.

■ **Cuestiones:** Ninguna.

2.13.2. Visualizar *quiz* final

■ **Descripción:** Muestra el estado del *quiz*.

■ **Actores:** Creador-editor (usuario).

■ **Precondiciones:** Debe existir y se debe estar editando la fantasía, y debe existir el *quiz* final.

■ **Postcondiciones:** Muestra el estado del *quiz* final.

■ **Escenario principal:**

1. El usuario selecciona el botón de “Cuestionario final”.
2. El sistema muestra las posibles opciones.
3. El usuario selecciona la opción de “Leer *quiz* final”.
4. El sistema muestra una ventana emergente con la visión final del *quiz*.

■ **Extensiones:**

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.

■ **Variaciones:** Ninguna.

■ **No-funcional:** Ninguna.

■ **Cuestiones:** Ninguna.

2.13.3. Modificar *quiz* final

- **Descripción:** Permite modificar el *quiz* final.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir y se debe estar editando la fantasía, y debe existir el *quiz* final.
- **Postcondiciones:** Modifica el *quiz* final de la fantasía.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario pulsa el botón de "Cuestionario final".
 2. El sistema muestra las posibles opciones.
 3. El usuario selecciona la opción "Modificar *quiz* final".
 4. Caso de uso [Crear Quiz final](#)
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.13.4. Borrar *quiz* final

- **Descripción:** Borra el *quiz* final de la fantasía.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir y se debe estar editando la fantasía, y debe existir el *quiz* final.
- **Postcondiciones:** Borra el *quiz* final de la fantasía.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario pulsa el botón de "Cuestionario final".
 2. El sistema muestra las posibles opciones.
 3. El usuario selecciona la opción de "Borrar *quiz*" final.
 4. El sistema muestra un mensaje de confirmación.
 5. El usuario selecciona "Aceptar".
 6. El sistema borra el *quiz* final de la fantasía.
- **Extensiones:**
 5. a) El usuario selecciona "Cancelar".
 1. El sistema cierra la ventana emergente.
 2. Paso 1.
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2.14. Gestionar porcentaje de un punto activo

- Descripción:
- Actores:
- Precondiciones:
- Postcondiciones:
- Escenario principal:
- Extensiones:
- Variaciones:
- No-funcional:
- Cuestiones:

2.15. Gestionar ficha alumno

- Descripción:
- Actores:
- Precondiciones:
- Postcondiciones:
- Escenario principal:
- Extensiones:
- Variaciones:
- No-funcional:
- Cuestiones:

2.16. Asignar nota final

- Descripción:
- Actores:
- Precondiciones:
- Postcondiciones:
- Escenario principal:
- Extensiones:
- Variaciones:
- No-funcional:
- Cuestiones:

2.17. Asignar fantasía

- **Descripción:**
- **Actores:**
- **Precondiciones:**
- **Postcondiciones:**
- **Escenario principal:**
- **Extensiones:**
- **Variaciones:**
- **No-funcional:**
- **Cuestiones:**