



CENTRO AGROTURISTICO REGIONAL SANTANDER

Elaboración de diagramas y plantillas para casos de uso del proyecto

Presentado por: Jhon Gerado Sepúlveda Lezcano.

Presentado a: Israel Arbona.

Introducción: En este documento se abordarán modelos técnicos de perfilamiento que encierra el lenguaje unificado de modelado "UML" se realizara casos de uso y diagrama para la documentación que requiere la propuesta del software a construir.

Especificación de Software: Introducción: Mi idea de Software a construir es, un videojuego con una temática sobre las consecuencias para el ambiente que generan nuestras acciones cotidianas, que damos poco valor, pero son generadoras de muchas problemáticas ambientales, me gustaría desarrollar una historia donde los personajes con sus acciones correctas como por ejemplo reciclar, ahorrar el agua etc. reconstruyan las problemáticas que afrontamos en la actualidad con el cambio climático, y por el contrario con malas prácticas se reflejen las consecuencias negativas que esto genera en la vida real, además la historia ira acompañada de sonidos naturales agradables, pero cuando se presente faltasen, las buenas prácticas de cuidado ambiental aparecerá sonidos de suspenso e inquietantes, además el ambiente sufrirá cambios inesperado.

UML

El lenguaje Unificado tiene sus inicios a finales de los 80, inicialmente basado en el método Booch, claro que se le han adicionado otros principios y metodologías en su proceso de evolución, este lenguaje surgió a raíz de la necesidad de implementar una técnica que estableciera unos pasos específicos para llevar a cabo un proceso desde su inicio (elicitación de requerimientos) ya que con el nacimiento de la programación orientada a objetos se establecieron diversos lenguajes, métodos, y simbologías para detallar el desarrollo de los diferentes sistemas, no había un debido proceso así, que se instauró el UML, para dar claridad y consistencia al debido proceso para estos proyectos, el **UML** es un lenguaje gráfico para construir, documentar, visualizar y especificar un sistema de software y se caracteriza por ser consecuente entre el diseño y la implementación en la programación, facilitando la descripción de las interacciones entre los elementos del Sistema.

Existen dos tipos principales de diagramas UML: **diagramas de estructura y diagramas de comportamiento** (y dentro de esas categorías se encuentran varios otros). Estas variaciones existen para representar los numerosos tipos de escenarios y diagramas que usan los diferentes tipos de personas, pero los más utilizados en los distintos procesos son:

Diagrama de clases

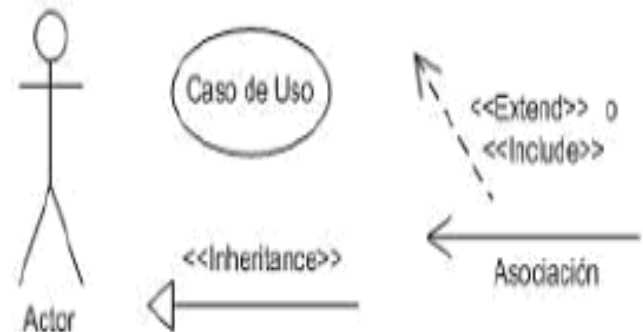
Diagrama de casos de uso

Diagramas de objetos

Diagramas de distribución

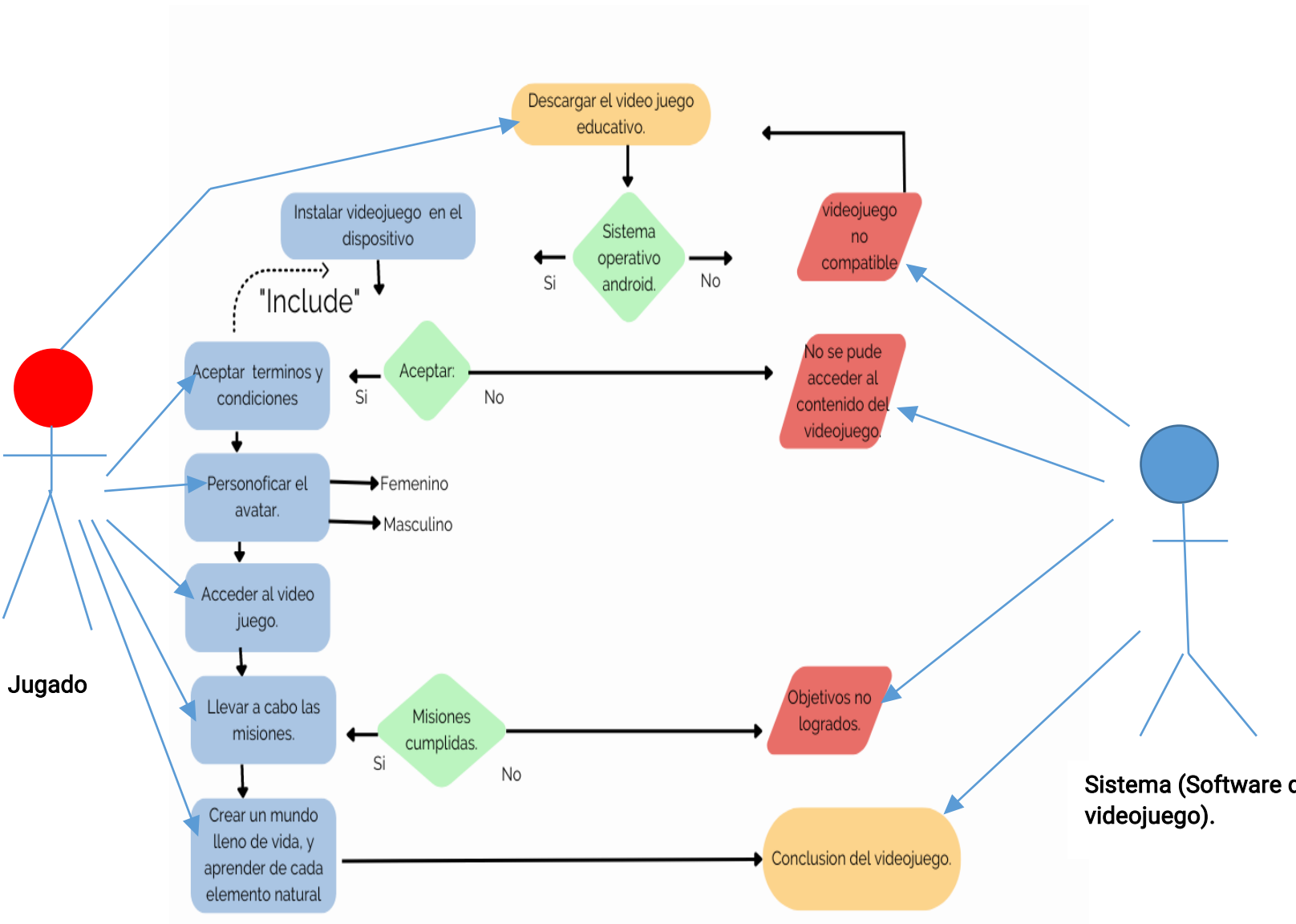
Diagramas de estados

Diagramas de secuencias.



REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	REQUERIMIENTOS	Descripción
Temática.	R01	Enfocada en la creación de una conciencia colectiva en pro del cuidado del medio ambiente a través del reconocimiento del impacto que generan nuestras acciones cotidianas.

Mapa.	R02	Presentado en 2D, (simulación del planeta tierra).
Misión.	R03	El jugador iniciara su aventura en un contorno vacío, pero con sus buenas practicas construirá un mundo lleno de vida (fauna y flora) entre otros elementos de la naturaleza como ríos, lagos etc.
Música.	R04	La música será natural, (canto de aves, susurro del viento etc.)
Narración.	R05	En la interfaz principal el jugador se encontrara con una bienvenida a la aventura de aprender creando su mundo, y se pondrá en contexto sobre la historia del video juego.
Objetivos Específicos.	R06	Que el juego sea una herramienta que impacte, en los hábitos del día a día de los jugadores positivamente. Que el jugador se sorprenda de los datos capciosos de la naturaleza que se presentarán cada vez que el jugador elija un elemento de la tienda, saldrá en un recuadro con su nombre científico y características propias del elemento además el impacto que genera el su habitat.
Identificación de tareas.	R07	Las indicaciones se darán en la introducción del video juego.
Llevar a cabo las indicaciones para cumplir con las metas.	R08	El jugador deberá personalizar su avatar, y el jugador será quien cree su propio prototipo de mundo, partiendo de los elementos existentes en la tienda.
Toda acción cometida en el videojuego genera consecuencias en el juego.	R09	Cada acción será reflejada en el mundo que se está creando.
Jugabilidad.	R10	El jugador iniciará su aventura en un mundo sin nada de vida, totalmente vacío solo con su avatar (femenino o masculino), el cual iniciara recogiendo gotas de agua para acumular puntos los cuales se utilizaran para ser redimidos en la obtención de elementos de la tienda (elementos naturales), abran varios elementos en los cuales el jugador podrá hacer su elección de cual seleccionará para construir su mundo.
Conclusión.	R11	El juego en su temática, fijara como resultado final conclusiones, porque se tocara una temática de interés social bastante álgida “el medio ambiente”.
Video juego para móvil.	R12	Los teléfonos móviles son asequibles a la población, por esta razón es diseñado para estos aparatos móviles.
Descarga del videojuego.	R13	Solo compatible para dispositivos Android.



Especificación de caso de uso.	
Nombre del caso de uso:	Descarga del videojuego.
Autor:	Jhon Gerardo Sepúlveda Lezcano.
Fecha:	13/08/2022
Descripción	Verificar que el usuario pueda realizar la descarga del video juego de forma correcta, realizando las configuraciones y personalizaciones que el sistema reclama.
Actores:	Jugador, sistema.
Precondiciones:	Buscar el videojuego en la tienda de aplicaciones, (play store) y tener un móvil con sistema operativo Android.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buscar en el videojuego de la tienda de aplicaciones. 2. Tener un móvil con sistema operativo Android. 3. Disponerse a descargar el videojuego.
Postcondición:	Una vez se realice el descargue de la aplicación se procederá a configurarlo para poder vivir la aventura que el juego propone.

Especificación de caso de uso	
Nombre del caso de uso:	Instalar el videojuego en el móvil.
Autor:	Jhon Gerardo Sepúlveda Lezcano.
Fecha:	13/08/2022
Descripción:	Verificar que el usuario pueda realizar la configuración que el sistema solicita para realizar su instalación correctamente.
Actores:	Jugador, sistema.
Precondiciones:	Descargar el video juego en el aparato móvil.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aceptar términos y condiciones. 2. Personificar su avatar.

Postcondición:	Acceder al video Juego.
----------------	-------------------------

Especificación de caso de uso:	
Nombre del caso de uso:	Identificar la misión del videojuego.
Autor:	Jhon Gerardo Sepúlveda Lezcano.
Fecha:	13/08/2022
Descripción:	Verificar que el jugador reconozca la misión que establece el videojuego.
Actor:	Jugador.
Precondiciones:	Descargar el videojuego, y configurarlo aceptando términos y condiciones.
Flujo Normal:	1.Ver la introducción del videojuego. 2. Cumplir las indicaciones propuestas, para alcanzar el cumplimiento de la misión presentadas consecuentemente en el transcurso del videojuego.
Postcondición:	Terminar la misión del videojuego con éxito.