



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA



uma.es



RPG UMA Studios

Tiago Fernández - Diseñador y Tester.
Juan González - Diseñador y Programador.
Steven Rodriguez - Diseñador y Programador
Enrique Moragues - Coordinador y Programador.
Jaime Canalejo - Coordinador y Tester.

Descripción del problema



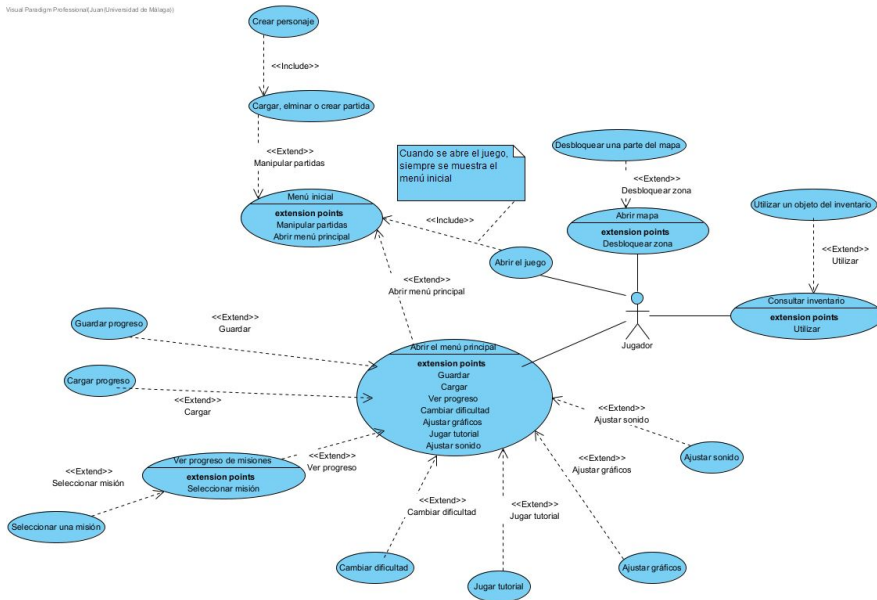
El problema que intentamos satisfacer sería combatir el aburrimiento con un videojuego que ofrece "horas" de entretenimiento.



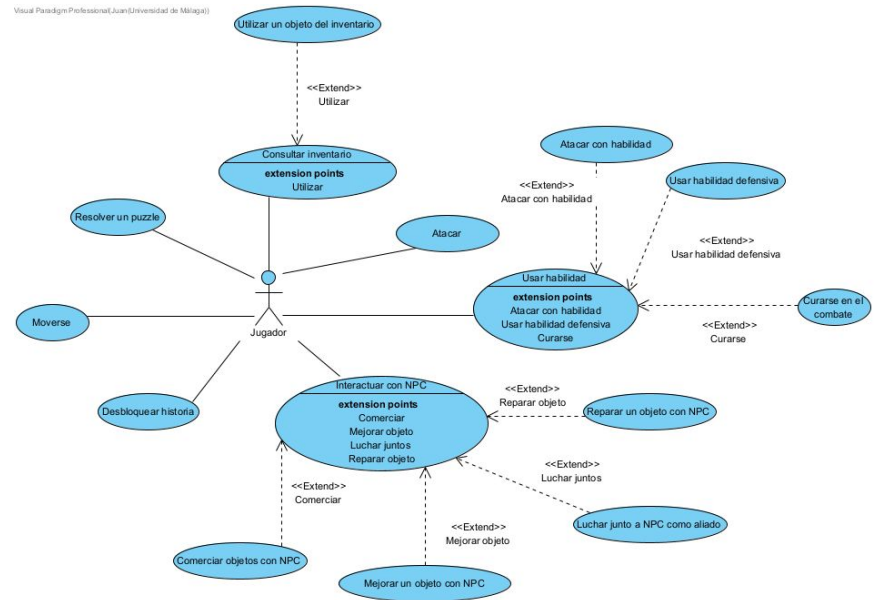
Casos de uso



Visual Paradigm Professional (Acad) (Universidad de Málaga)



Visual Paradigm Professional (Acad) (Universidad de Málaga)



Tenemos una gran cantidad de casos de uso diferentes.



Identificador único

- CU1. Moverse.

Contexto de uso

- Cuando el usuario necesite mover al personaje podrá hacerlo.

Precondiciones y activación

- El personaje es visible (no está en un menú).

Postcondición

- El personaje se mueve en la dirección que ha solicitado el usuario, hasta que deje el usuario de pulsar la tecla.

Escenario principal

1. El usuario pulsa una de las teclas de movimiento.
2. Su personaje se mueve por el mundo en la dirección vinculada a la tecla hasta que se deje de pulsar la tecla.
3. El personaje se queda quieto si no se continúa pulsando la tecla de movimiento.

Escenarios alternativos

- El usuario pulsa a la vez dos teclas de movimiento que están en direcciones opuestas, en este caso, el personaje se quedará quieto.





Identificador único

- CU15. Interactuar con NPC.

Contexto de uso

- Cuando el jugador lo necesite, puede interactuar con un NPC.

Precondiciones y activación

- El jugador debe de estar al lado de un NPC y pulsar la tecla de interactuar.

Postcondición

- El NPC habrá dado una ventaja o una misión al jugador ya sea dando una pista, un arma o asignando una misión.

Escenario principal

1. Al estar próximo a un NPC y pulsar la tecla saltará un cuadro de diálogo.
2. El NPC le podrá dar o un consejo u mejora o le asignará una misión al jugador.
3. Si le da un objeto, el objeto se irá al inventario, si le da una misión, la misión se guardará en el menú de misiones.

Escenarios alternativos

- El NPC es hostil y no se puede hablar con él o el jugador ya ha hablado con él y no tiene nada nuevo que decir.



Casos de uso



Identificador único

- CU23. Resolver un puzzle.

Contexto de uso

- El jugador podrá resolver puzzles para seguir avanzando.

Precondiciones y activación

- El jugador debe encontrar la zona donde se encuentra el puzzle.
- El jugador deberá tener cierto nivel o cierto objeto para poder completar el puzzle.

Postcondición

- El puzzle queda resuelto.

Escenario principal

1. El jugador llega a la zona donde se encuentra el puzzle e interactúa con el mismo.
2. Se le explica al jugador cual es su objetivo, o los requerimientos para poder intentarlo
3. El jugador interactúa con el puzzle para resolverlo, si lo logra, provoca un efecto, ya sea desbloquear una zona, proporcionar algún objeto al jugador, etc.

Escenarios alternativos

- El jugador no cumple con los requisitos mínimos para intentar el puzzle, por lo que no puede hacerlo.
- El jugador no tiene en su inventario algún objeto necesario para hacer el puzzle, por lo que no puede hacerlo.
- El jugador no sabe resolver el puzzle, por lo que lo abandona temporalmente y el progreso con el mismo se guarda para su posterior retorno.
- El puzzle ya fue resuelto, por lo que no puede interactuar con el mismo.





Identificador único

- CU32. Interactuar con un objeto del mundo.

Contexto de uso

- El jugador podrá interactuar con determinados objetos del mundo.

Precondiciones y activación

- El personaje deberá estar fuera de cualquier menú. Además, debe estar en contacto con el objeto con el que quiere interactuar.

Postcondición

- El personaje habrá interactuado con el objeto, lo que puede provocar diferentes efectos, como haber abierto algún puzle, cambiado una parte del mapa, obtenido algo...

Escenario principal

1. El jugador pulsa la tecla vinculada a interactuar.
2. Se desencadenan los eventos necesarios según el objeto con el que el jugador interactuó.

Escenarios alternativos

- El jugador trata de interactuar con un objeto con el que ya interactuó, esto no provoca de nuevo su efecto, sino que en su lugar, o no sucede nada, o se muestra un cuadro de diálogo para indicarle al jugador que ya ha interactuado con el objeto en cuestión.



Casos de uso



Identificador único

- CU5. Abrir menú principal.

Contexto de uso

- Cuando el jugador quiera, podrá abrir y cerrar el menú principal.

Precondiciones y activación

- El jugador no está en ningún menú.

Postcondición

- El jugador se encuentra en el menú principal.

Escenario principal

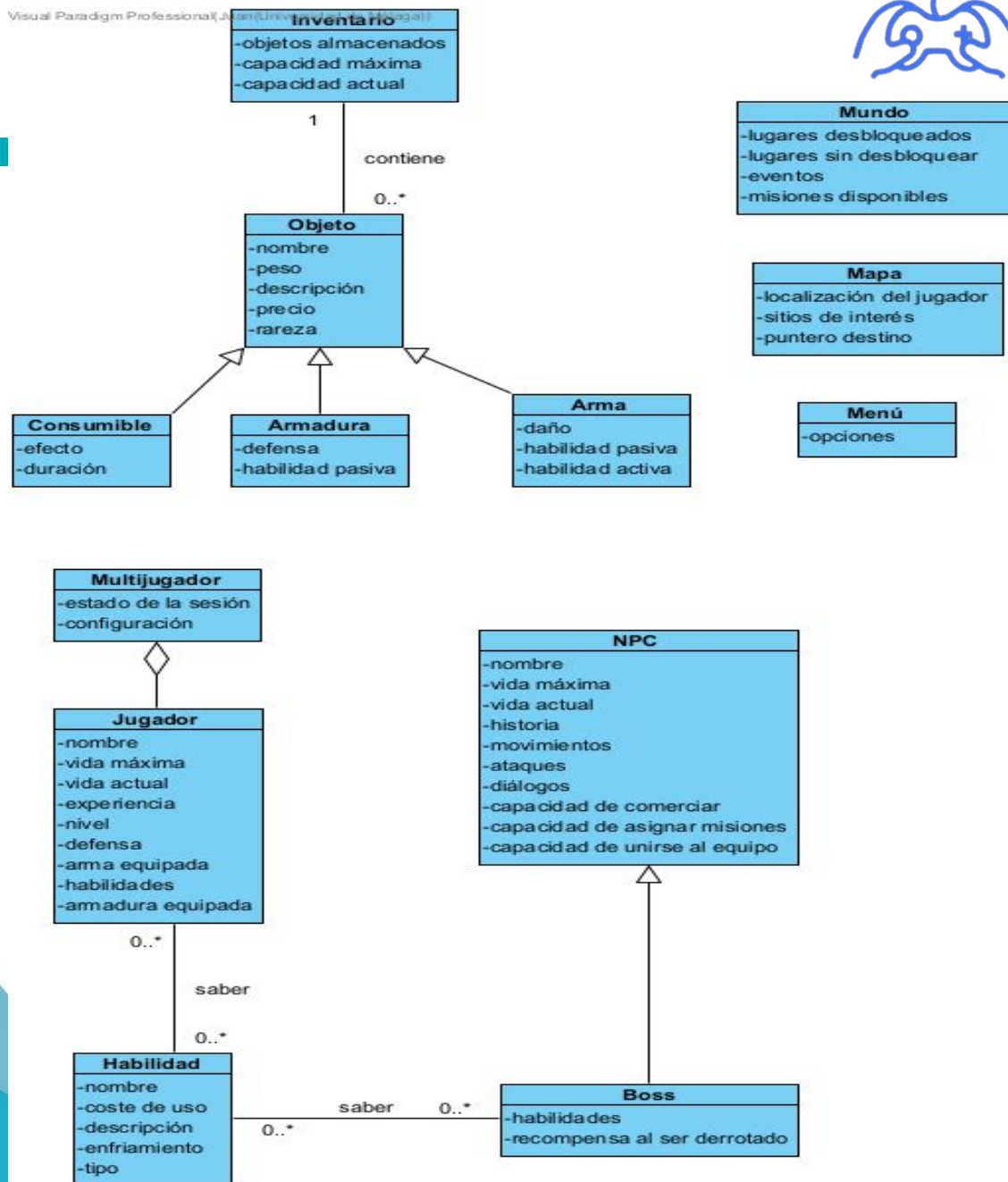
1. El jugador pulsa la tecla asociada a abrir el menú principal.
2. Se muestra el menú con diferentes opciones, incluida la de cerrar el propio menú principal.

Escenarios alternativos



Modelo de dominio

Visual Paradigm Professional (Jian (University of Zaragoza) 200931)



Las clases mas importantes serian NPC donde este se encarga de diferentes tareas, cómo comerciar o hablar con el jugador, el Jugador que es el que mueve, explora, interactúa con el mapa, etc. y el Menú que alberga diferente funciones, como la opción de pausa o la de ajustes.

Demostración de 2 casos de uso



Lecciones aprendidas



- Organizar bien todas las tareas es clave.
- Una buena comunicación ahorra muchos problemas y agiliza el trabajo.
- Es mejor dedicarle más tiempo a una tarea que tener que repetirla muchas veces.
- Saber usar las herramientas adecuadas en lugar de todas es mucho más eficiente.
- No siempre vas a obtener los resultados esperados.

