

Use Case Specification Report

Use Case Specification

MagicDrawProyecto

Revision: 0.2

abril 18, 2022

Approval

The original of this document is approved and signed by:
Name: GRUPO 4
Title: Report de los casos de uso
Date: 24/04/22
Signature: Introducción a la ingeniería del software

Revision History

Revision	Date	Description	Author
0.1	<date 1>	<draft>	<Author name>
0.2	<date 2>	<release>	<Author name>

Table of Contents

Microsoft Word users please click [here](#) and press F9 to create Table of Contents.

OpenOffice.org users please remove this text and select Insert Table of Content from menu.

Index of Use-Cases

UseCase	Page
Consultar bonus	7
Consultar rebote	8
Consultar ronda	8
Consultar tiempo	9
Consultar validez de la pregunta	10
Gestion de preguntas	10
Iniciar partida	11
Introducir nombre	12
Jugar otra vez	12
Leer pregunta	13
Responder pregunta	14
Ver puntuacion	15
Ver resultado final	15
Ver solucion	16

1. Introduction

1.1. Purpose

<This Document describes Use Case Specification Report.>

1.2. Scope

<This Document intends to describe use case specification for the system.>

1.3. Overview

<Describe what the document contains and explain how the document is organized.>

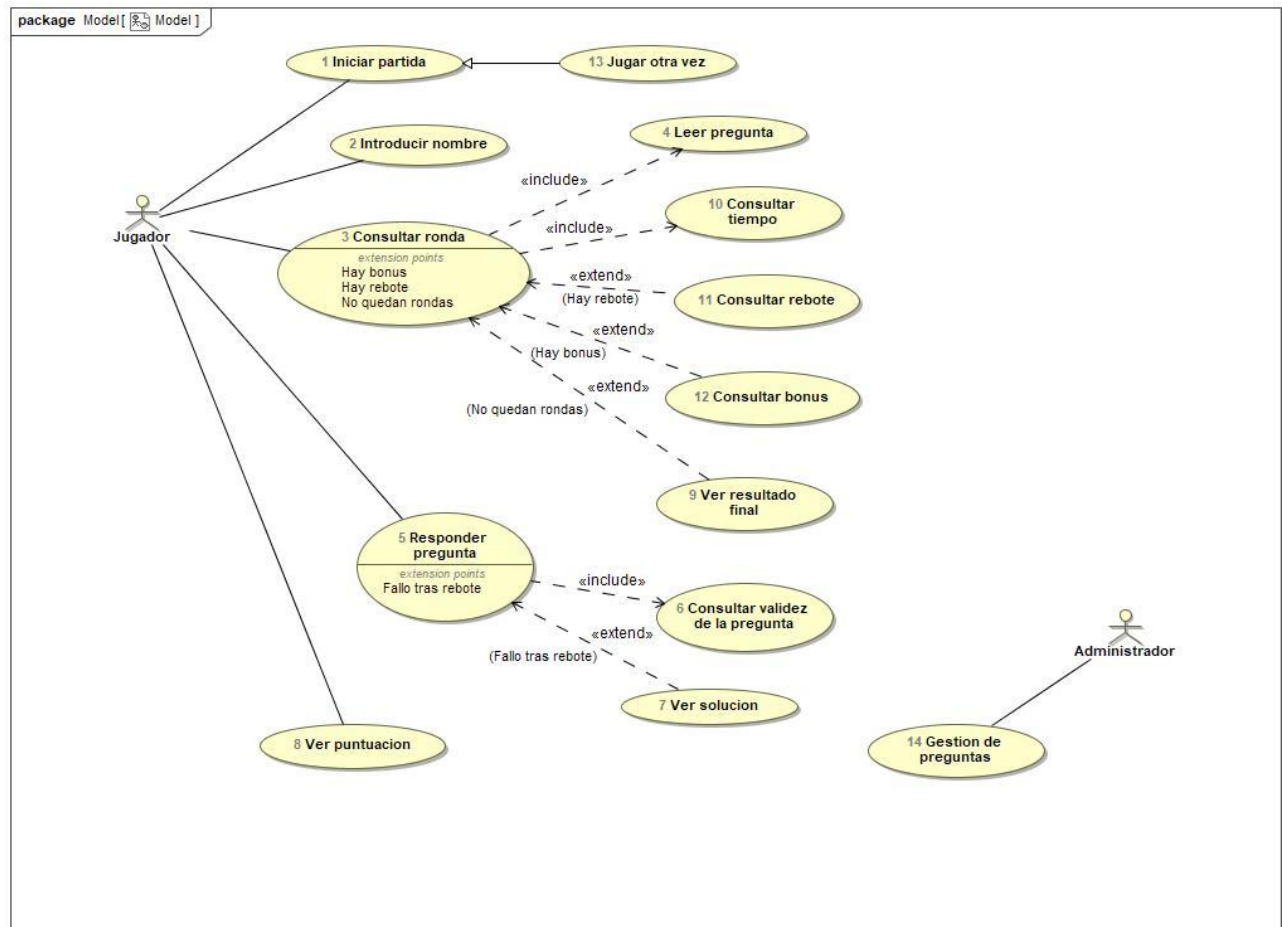
2. Actor Summary

Primary Actor	Use Cases
Administrador	<ul style="list-style-type: none">• Gestion de preguntas
Jugador	<ul style="list-style-type: none">• Consultar ronda• Iniciar partida• Introducir nombre• Responder pregunta• Ver puntuacion

3. Use Case: Actors Diagram

System Actors

4. Use Case: Model Diagram



4.1. Consultar bonus Use Case

Use Case Name	Consultar bonus	ID	12
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors			
Goal	El objetivo del jugador es saber que la pregunta tiene bonus.		
Assumption			
Non Functional Requirements			
Pre Condition	La letra de la ronda es la elegida para el bonus aleatoriamente.		
Post Condition	Se muestra por pantalla "BONUS" y "Puntuación doble".		
Constraints			

Relations	
Association	
Include	
Extend	<ul style="list-style-type: none"> Consultar ronda UseCase
Generalization	

Scenarios	
Basic Flow of Events	1. El jugador se encuentra en partida. 2. El jugador se encuentra en una ronda.

	3. Durante la ronda se informa si hay bonus.
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	1. No hay bonus (ronda normal).
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

4.2. Consultar rebote Use Case

Use Case Name	Consultar rebote	ID	11
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors			
Goal	El objetivo del jugador es saber que hay rebote y debe contestar a la misma pregunta.		
Assumption			
Non Functional Requirements			
Pre Condition	Primer jugador en contestar en la ronda falla.		
Post Condition	Se muestra por pantalla "REBOTE".		
Constraints			

Relations	
Association	
Include	
Extend	<ul style="list-style-type: none"> Consultar ronda UseCase
Generalization	

Scenarios	
Basic Flow of Events	1. El jugador se encuentra en partida. 2. El jugador se encuentra en una ronda. 3. El jugador recibe el rebote 4. Durante la ronda se informa si hay rebote.
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	No hay rebote. (El primer jugador acierta)
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

4.3. Consultar ronda Use Case

Use Case Name	Consultar ronda	ID	3
Complexity	Average Complexity		
Description			

Actors	<ul style="list-style-type: none"> Jugador
Goal	Que el jugador pueda consultar todo lo relacionado con una ronda.
Assumption	
Non Functional Requirements	
Pre Condition	Que se haya comenzado el juego y estar en una ronda de la partida.
Post Condition	Que se muestren las funcionalidades correctamente.
Constraints	

Relations	
Association	<ul style="list-style-type: none"> Jugador Actor
Include	<ul style="list-style-type: none"> Consultar tiempo UseCase Leer pregunta UseCase
Extend	
Generalization	

Scenarios	
Basic Flow of Events	1.El jugador se encuentra en la partida. 2.Se encuentra en una parte de la ronda. 3.Se muestra por pantalla los aspectos correspondientes.
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	1. No se muestra por pantalla lo necesario.
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

4.4. Consultar tiempo Use Case

Use Case Name	Consultar tiempo	ID	10
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors			
Goal	El objetivo del jugador es saber el tiempo que le queda para responder.		
Assumption			
Non Functional Requirements			
Pre Condition	Se ha lanzado la pregunta.		
Post Condition			
Constraints			

Relations	
Association	
Include	
Extend	
Generalization	

Scenarios	
Basic Flow of Events	1. El jugador se encuentra en partida. 2. Durante una ronda se informa del tiempo que le queda.
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	1.No se muestra el tiempo.
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

4.5. Consultar validez de la pregunta Use Case

Use Case Name	Consultar validez de la pregunta	ID	6
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors			
Goal	El objetivo es saber por el jugador si la pregunta es correcta o no.		
Assumption			
Non Functional Requirements			
Pre Condition	El jugador ha respondido a una pregunta.		
Post Condition	Que se muestre por pantalla "CORRECTO" o "INCORRECTO".		
Constraints			

Relations	
Association	
Include	
Extend	
Generalization	

Scenarios	
Basic Flow of Events	1. El jugador se encuentra en la partida. 2. El jugador ha respondido una pregunta. 3. El sistema comprueba en la base de datos que la respuesta es correcta. 4. El sistema muestra por pantalla la corrección.
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	1. Si no ha respondido dentro del tiempo, se muestra por pantalla "TIEMPO".
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

4.6. Gestion de preguntas Use Case

Use Case Name	Gestion de preguntas	ID	14
---------------	----------------------	----	----

Complexity	Average Complexity
Description	
Actors	<ul style="list-style-type: none"> Administrador
Goal	Que salga la pregunta correspondiente a la ronda en la partida.
Assumption	
Non Functional Requirements	
Pre Condition	
Post Condition	
Constraints	

Relations	
Association	<ul style="list-style-type: none"> Administrador Actor
Include	
Extend	
Generalization	

Scenarios	
Basic Flow of Events	
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

4.7. Iniciar partida Use Case

Use Case Name	Iniciar partida	ID	1
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors	<ul style="list-style-type: none"> Jugador 		
Goal	Ejecutar el juego		
Assumption			
Non Functional Requirements			
Pre Condition	Ganas de divertirse y aprender sobre deportes.		
Post Condition	Se ejecuta correctamente el juego.		
Constraints			

Relations	
Association	<ul style="list-style-type: none"> Jugador Actor
Include	
Extend	
Generalization	

Scenarios	
Basic Flow of Events	1. Se encuentra con la máquina en funcionamiento. 2. Ejecuta la plataforma del juego.
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	1. No se ejecuta el juego correctamente por .
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

4.8. Introducir nombre Use Case

Use Case Name	Introducir nombre	ID	2
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors	<ul style="list-style-type: none"> Jugador 		
Goal	Introducir el alias en el sistema.		
Assumption			
Non Functional Requirements			
Pre Condition	El jugador ha ejecutado el juego.		
Post Condition	Se almacena el nombre del jugador.		
Constraints			

Relations	
Association	<ul style="list-style-type: none"> Jugador Actor
Include	
Extend	
Generalization	

Scenarios	
Basic Flow of Events	1. El jugador se conecta a la partida. 2. Se pide introducir el nombre por pantalla. 3. El jugador teclea el alias. 4. El nombre se almacena en el sistema.
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	1. En caso de mal formato del nombre, se vuelve a pedir.
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

4.9. Jugar otra vez Use Case

Use Case Name	Jugar otra vez	ID	13
Complexity	Average Complexity		

Description	
Actors	
Goal	El objetivo es que puedan volver a jugar otra partida.
Assumption	
Non Functional Requirements	
Pre Condition	Termina la partida.
Post Condition	Se muestra por pantalla "jugar otra vez".
Constraints	

Relations	
Association	
Include	
Extend	
Generalization	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciar partida UseCase

Scenarios	
Basic Flow of Events	1. El jugador se encuentra en partida. 2. Acaban las rondas.
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	1. Cierra la plataforma
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

4.10. Leer pregunta Use Case

Use Case Name	Leer pregunta	ID	4
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors			
Goal	El objetivo es plantearle una pregunta al jugador.		
Assumption			
Non Functional Requirements			
Pre Condition	Que se haya comenzado el juego y estar en una ronda de la partida.		
Post Condition	Que se muestre la pregunta correctamente.		
Constraints			

Relations	
Association	
Include	
Extend	
Generalization	

Scenarios	
Basic Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 1. El jugador se encuentra en la partida. 2. Al jugador le toca contestar una letra. 3. El sistema elige aleatoriamente en la base de datos una pregunta de esa letra. 4. El sistema manda la pregunta.
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 1. No se muestra por pantalla la pregunta.
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

4.11. Responder pregunta Use Case

Use Case Name	Responder pregunta	ID	5
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors	<ul style="list-style-type: none"> • Jugador 		
Goal	El objetivo es responder la pregunta lanzada.		
Assumption			
Non Functional Requirements			
Pre Condition	Que se haya comenzado el juego y el jugador haya visto mostrada la pregunta por pantalla.		
Post Condition	Que el jugador responda la pregunta.		
Constraints			

Relations	
Association	<ul style="list-style-type: none"> • Jugador Actor
Include	<ul style="list-style-type: none"> • Consultar validez de la pregunta UseCase
Extend	
Generalization	

Scenarios	
Basic Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 1. El jugador se encuentra en la partida. 2. El sistema lanza una pregunta y el jugador la lee. 3. El sistema pide introducir por teclado la respuesta. 4. El jugador responde la pregunta.
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 1. El jugador se encuentra en la partida. 2. El sistema lanza una pregunta y el jugador la lee. 3. El sistema pide introducir por teclado la respuesta. 4. Pasa el tiempo sin responder.
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

4.12. Ver puntuacion Use Case

Use Case Name	Ver puntuacion	ID	8
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors	<ul style="list-style-type: none">Jugador		
Goal	El objetivo es mostrar la puntuación del jugador.		
Assumption			
Non Functional Requirements			
Pre Condition	Que la partida haya empezado.		
Post Condition	Se muestra en pantalla la puntuación del jugador actualizada.		
Constraints			

Relations	
Association	<ul style="list-style-type: none">Jugador Actor
Include	
Extend	
Generalization	

Scenarios	
Basic Flow of Events	<ol style="list-style-type: none">El jugador se encuentra en la partida.El sistema lleva un recuento del número de puntos obtenidos.El sistema imprime por pantalla la puntuación del jugador.
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	<ol style="list-style-type: none">No se muestra por pantalla el contador.
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

4.13. Ver resultado final Use Case

Use Case Name	Ver resultado final	ID	9
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors			
Goal	El objetivo es informar a los jugadores del resultado de la partida.		
Assumption			
Non Functional Requirements			
Pre Condition	Se deben haber completado todas las rondas.		
Post Condition	Se mostrará por pantalla el resultado.		
Constraints			

Relations	
Association	
Include	

Extend	<ul style="list-style-type: none"> Consultar ronda UseCase
Generalization	

Scenarios	
Basic Flow of Events	1. Acaban las rondas. 2. El sistema muestra el resultado final.
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	1. No se acaba la partida por abandono de la plataforma.
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

4.14. Ver solucion Use Case

Use Case Name	Ver solucion	ID	7
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors			
Goal	El objetivo es saber la pregunta fallada.		
Assumption			
Non Functional Requirements			
Pre Condition	Que hayan fallado ambos jugadores la pregunta.		
Post Condition	Que se muestre por pantalla la respuesta.		
Constraints			

Relations	
Association	
Include	
Extend	<ul style="list-style-type: none"> Responder pregunta UseCase
Generalization	

Scenarios	
Basic Flow of Events	1. El jugador se encuentra en la partida. 2. El jugador se encuentra en una ronda. 3. El jugador recibe el rebote 4. El rebote se falla. 5. El sistema busca en la base de datos la respuesta. 6. El sistema muestra por pantalla la palabra.
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	1. Si el primer jugador en responder acierta el rebote, no hace falta que muestre nada.
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

5. Use Case: Use Cases Diagram

