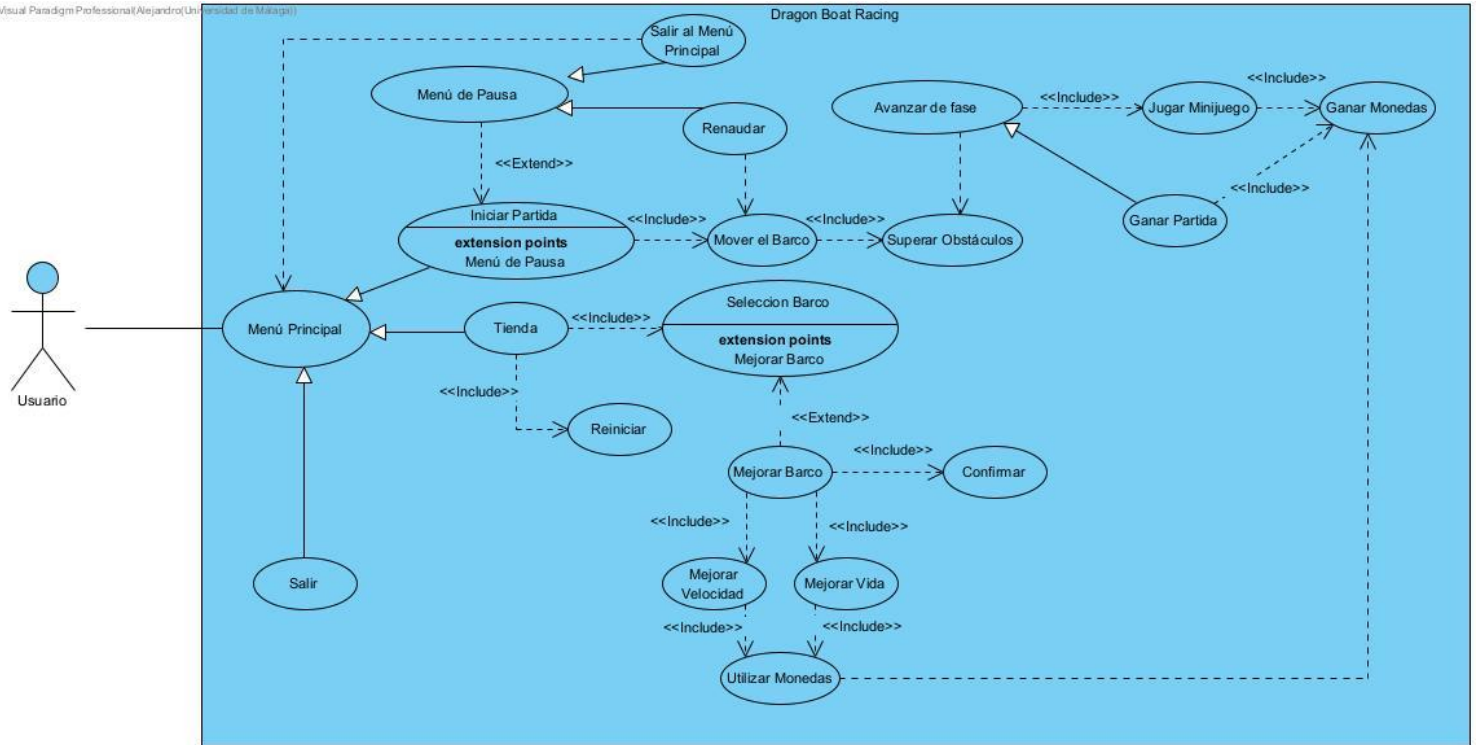


Visual Paradigm Professional(Alejandro(Universidad de Málaga))



DESCRIPCIÓN CASOS DE USO

- **Identificador único**
 - UC01. MENÚ PRINCIAL
- **Contexto de uso**
 - Cuando un usuario quiera disponer del menú para realizar diversas acciones.
- **Precondiciones y activación**
 - El usuario debe haber iniciado el juego.
- **Garantías de éxito**
 - El juego se ejecuta correctamente
- **Escenario principal**
 1. El usuario inicia el programa
 2. El usuario accede al menú
- **Escenarios Alternativos**
 - El juego no se ejecuta de forma correcta.

- **Identificador único**
 - UC02. INICIAR PARTIDA
- **Contexto de uso**
 - Cuando el usuario dentro del menú quiera empezar una partida
- **Precondiciones y activación**
 - El usuario debe haber iniciado el juego, haber accedido al menú y clicar el botón de "INICIAR PARTIDA"
- **Garantías de éxito**
 - El juego accede a la partida con el barco seleccionado en la tienda. En caso de no haber seleccionado ningún barco se jugará con el barco por defecto
- **Escenario principal**
 1. El usuario inicia el programa
 2. El usuario accede al menú
 3. El usuario clica el botón de Iniciar Partida
 4. El usuario inicia la partida.
- **Escenarios Alternativos**
 - No hay

- **Identificador único**

- UC04. SALIR
 - **Contexto de uso**
 - Cuando el usuario dentro del menú quiera salir del juego
 - **Precondiciones y activación**
 - El usuario debe haber iniciado el juego, haber accedido al menú y clicar el botón de “SALIR”
 - **Garantías de éxito**
 - El juego se cierra.
 - **Escenario principal**
 1. El usuario inicia el programa
 2. El usuario accede al menú
 3. El usuario clicca el botón de Salir
 4. El usuario sale del juego.
 - **Escenarios Alternativos**
 - No hay
-
- **Identificador único**
 - UC03. ACCEDER A LA TIENDA
 - **Contexto de uso**
 - Cuando el usuario dentro del menú quiera entrar a la tienda
 - **Precondiciones y activación**
 - El usuario debe haber iniciado el juego, haber accedido al menú y clicar el botón de “TIENDA”
 - **Garantías de éxito**
 - El juego accede a la tienda
 - **Escenario principal**
 1. El usuario inicia el programa
 2. El usuario accede al menú
 3. El usuario clicca el botón de Tienda
 4. El usuario accede a la tienda.
 - **Escenarios Alternativos**
 - No hay

- **Identificador único**
 - UC05. MENÚ DE PAUSA
 - **Contexto de uso**
 - Cuando el usuario dentro del juego quiere acceder al menú de pausa para utilizar diversas funciones
 - **Precondiciones y activación**
 - El usuario debe haber iniciado el juego, haber iniciado partida y dentro de la partida pulsar la tecla “esc”.
 - **Garantías de éxito**
 - Aparece un menú de pausa en el que el juego no avanza con las opciones de salir y de reanudar
 - **Escenario principal**
 1. El usuario inicia el programa
 2. El usuario accede al menú
 3. El usuario clicla el botón de Iniciar Partida
 4. El usuario comienza la partida
 5. El usuario pulsa la tecla esc
 6. Se abre el menú de pausa
 - **Escenarios Alternativos**
 - No hay
-
- **Identificador único**
 - UC06. REANUDAR
 - **Contexto de uso**
 - Cuando el usuario dentro del menú de pausa quiere reanudar para proseguir el juego.
 - **Precondiciones y activación**
 - El usuario debe haber iniciado el juego, haber iniciado partida y dentro de la partida pulsar la tecla “esc” y dentro del menú de pausa clicar en reanudar.
 - **Garantías de éxito**
 - Se reanuda la partida por donde se pausó
 - **Escenario principal**
 1. El usuario inicia el programa
 2. El usuario accede al menú
 3. El usuario clicla el botón de Iniciar Partida
 4. El usuario comienza la partida
 5. El usuario pulsa la tecla esc
 6. Se abre el menú de pausa
 7. Se cliquea la opción reanudar
 - **Escenarios Alternativos**
 - No hay

- **Identificador único**
 - UC07. SALIR AL MENÚ PRINCIPAL
 - **Contexto de uso**
 - Cuando el usuario dentro del menú de pausa regresar al menú principal
 - **Precondiciones y activación**
 - El usuario debe haber iniciado el juego, haber iniciado partida y dentro de la partida pulsar la tecla “esc” y dentro del menú de pausa clicar en salir.
 - **Garantías de éxito**
 - Se regresa al menú principal
 - **Escenario principal**
 1. El usuario inicia el programa
 2. El usuario accede al menú
 3. El usuario clicca el botón de Iniciar Partida
 4. El usuario comienza la partida
 5. El usuario pulsa la tecla esc
 6. Se abre el menú de pausa
 7. Se cliquea la opción salir
 - **Escenarios Alternativos**
 - No hay
-
- **Identificador único**
 - UC08. MOVER EL BARCO
 - **Contexto de uso**
 - Cuando el usuario quiere mover su barco en las direcciones: “adelante, atrás, izquierda, derecha”
 - **Precondiciones y activación**
 - El usuario debe haber iniciado el juego, haber accedido al menú y clicar el botón de “INICIAR PARTIDA”, una vez empezada la partida podrá mover su barco
 - **Garantías de éxito**
 - El barco se moverá a la dirección especificada: “adelante, atrás, izquierda, derecha” con los botones W, S, A, D respectivamente, además si pulsa la tecla “SPACE” el barco frenará en seco.
 - **Escenario principal**
 1. El usuario inicia el programa
 2. El usuario accede al menú
 3. El usuario clicca el botón de Iniciar Partida
 4. El usuario inicia la partida.
 5. El usuario pulsa una de las teclas designadas para mover su barco
 - **Escenarios Alternativos**
 - El usuario no pulsa ninguna tecla por lo cual no mueve su barco

- **Identificador único**
 - UC09. SUPERAR OBSTÁCULOS
- **Contexto de uso**
 - Cuando el usuario quiere esquivar los obstáculos para no perder vida ni velocidad
- **Precondiciones y activación**
 - El usuario debe haber iniciado el juego, haber accedido al menú y clicar el botón de “INICIAR PARTIDA”, una vez empezada la partida podrá mover su barco para esquivar los obstáculos
- **Garantías de éxito**
 - El barco se moverá a la dirección especificada: “adelante, atrás, izquierda, derecha” con los botones W, S, A, D respectivamente, además si pulsa la tecla “SPACE” el barco frenará en seco, para no chocar contra los obstáculos
- **Escenario principal**
 1. El usuario inicia el programa
 2. El usuario accede al menú
 3. El usuario clicca el botón de Iniciar Partida
 4. El usuario inicia la partida.
 5. El usuario pulsa una de las teclas designadas para mover su barco
 6. El usuario no choca contra el obstáculo
- **Escenarios Alternativos**
 - El usuario no esquiva el obstáculo de forma correcta por lo cual pierde velocidad y/o vida.
- **Identificador único**
 - UC10. AVANZAR DE FASE
- **Contexto de uso**
 - Cuando el usuario supera una fase (llega el primero a la línea de meta)
- **Precondiciones y activación**
 - El usuario debe haber iniciado el juego, haber accedido al menú y clicar el botón de “INICIAR PARTIDA”, una vez empezada la partida podrá mover su barco y llegará el primero a la línea de meta
- **Garantías de éxito**
 - El usuario avanzará de fase si logra llegar en la primera posición
- **Escenario principal**
 1. El usuario inicia el programa
 2. El usuario accede al menú
 3. El usuario clicca el botón de Iniciar Partida
 4. El usuario inicia la partida.
 5. El usuario pulsa una de las teclas designadas para mover su barco
 6. El usuario esquiva obstáculos
 7. El usuario llega el primero a la meta
 8. El usuario supera la fase
- **Escenarios Alternativos**
 - El usuario pierde todas sus vidas.
 - Algún rival llega a la meta antes que el usuario
- **Identificador único**

- UC11. JUGAR MINIJUEGO
 - **Contexto de uso**
 - Cuando el usuario termina una fase y accede a un minijuego en el que puede conseguir monedas
 - **Precondiciones y activación**
 - El usuario debe haber iniciado el juego, haber accedido al menú y clicar el botón de “INICIAR PARTIDA”, luego debe de haber completado una fase.
 - **Garantías de éxito**
 - El minijuego se ejecuta con éxito tras completar una fase
 - **Escenario principal**
 1. El usuario inicia el programa
 2. El usuario accede al menú
 3. El usuario clicca el botón de Iniciar Partida
 4. El usuario inicia la partida.
 5. El usuario completa una fase
 6. El usuario accede al minijuego
 - **Escenarios Alternativos**
 - No hay
-
- **Identificador único**
 - UC12. CONSEGUIR MONEDAS
 - **Contexto de uso**
 - Cuando el usuario termina una fase y accede a un minijuego y obtiene al menos 6 puntos en este o cuando el usuario logra terminar la fase final obtiene 3 monedas
 - **Precondiciones y activación**
 - El usuario debe haber iniciado el juego, haber accedido al menú y clicar el botón de “INICIAR PARTIDA”, luego debe de haber completado una fase y haber conseguido al menos 6 puntos en el minijuego
 - **Garantías de éxito**
 - Por cada 6 puntos se obtiene una moneda y por terminar la fase final se obtienen 3 monedas.
 - **Escenario principal**
 1. El usuario inicia el programa
 2. El usuario accede al menú
 3. El usuario clicca el botón de Iniciar Partida
 4. El usuario inicia la partida.
 5. El usuario completa una fase
 6. El usuario accede al minijuego
 7. El usuario consigue al menos 6 puntos
 - **Escenarios Alternativos**
 - No hay
-
- **Identificador único**
 - UC13. GANAR PARTIDA

- **Contexto de uso**
 - Cuando el usuario gana la fase final y consigue ganar el juego
 - **Precondiciones y activación**
 - El usuario
 - **Garantías de éxito**
 - El usuario es reconocido como campeón de la partida y como recompensa se le dan 3 monedas extra.
 - **Escenario principal**
 1. El usuario inicia el programa
 2. El usuario accede al menú
 3. El usuario clicla el botón de Iniciar Partida
 4. El usuario inicia la partida.
 5. El usuario completa una fase
 6. El usuario accede al minijuego
 7. Pasos 6 y 7 dos veces más
 8. El usuario completa la fase final.
 9. El usuario gana la partida
 - **Escenarios Alternativos**
 - El usuario no consigue completar alguna de las fases
-
- **Identificador único**
 - UC14. SELECCIONAR BARCO
 - **Contexto de uso**
 - Cuando el usuario dentro de la tienda quiera seleccionar un modelo de barco
 - **Precondiciones y activación**
 - El usuario debe haber iniciado el juego, haber accedido al menú y clicar el botón de “TIENDA”, luego accedería a la selección de barcos para posteriormente poder realizar una mejora
 - **Garantías de éxito**
 - El juego accede a la selección de barcos por medio de la tienda.
 - **Escenario principal**
 1. El usuario inicia el programa
 2. El usuario accede al menú
 3. El usuario clicla el botón de Tienda
 4. El usuario accede a la tienda.
 5. El usuario procede a seleccionar un barco con diversas características
 - **Escenarios Alternativos**
 - Inicia el juego sin seleccionar barco, jugaría con el barco predeterminado

- **Identificador único**
 - UC15. REINICIAR
- **Contexto de uso**
 - Cuando el usuario dentro de la tienda quiere reiniciar el progreso de su partida
- **Precondiciones y activación**
 - El usuario debe haber iniciado el juego, haber accedido al menú y clicar el botón de “TIENDA”, después de acceder al menú de ajustes clicca en el botón de reiniciar que esta en la esquina superior derecha
- **Garantías de éxito**
 - Las mejoras obtenidas se reinician a sus valores por defecto y las monedas gastadas se devuelven al jugador
- **Escenario principal**
 1. El usuario inicia el programa
 2. El usuario accede al menú
 3. El usuario clicca el botón de Guardar
 4. El progreso del juego se reinicia correctamente
- **Escenarios Alternativos**
 - No hay

- **Identificador único**
 - UC16. MEJORAR BARCO
- **Contexto de uso**
 - Cuando el usuario dentro de la tienda quiere comprar mejoras para un barco en concreto
- **Precondiciones y activación**
 - El usuario debe haber iniciado el juego, haber accedido al menú y clicar el botón de “TIENDA”, luego seleccionar un barco y comprar la mejora del barco correspondiente
- **Garantías de éxito**
 - La mejora se compra por el precio correspondiente y se aplica a las características del barco correspondiente
- **Escenario principal**
 1. El usuario inicia el programa
 2. El usuario accede al menú
 3. El usuario clicca el botón de Tienda
 4. El usuario accede a la tienda
 5. El usuario selecciona un barco
 6. El usuario compra una mejora a dicho barco
- **Escenarios Alternativos**
 - El usuario no tiene suficientes monedas para comprar la mejora

- **Identificador único**
 - UC17. CONFIRMAR
- **Contexto de uso**
 - Cuando el usuario dentro de la tienda quiere confirmar la compra de sus mejoras
- **Precondiciones y activación**
 - El usuario debe haber iniciado el juego, haber accedido a la tienda y clicar en el botón confirmar en la esquina inferior derecha.
- **Garantías de éxito**
 - Las monedas y mejoras obtenidas se almacenan en los datos del juego
- **Escenario principal**
 1. El usuario inicia el programa
 2. El usuario accede a la tienda
 3. El usuario clicca el botón de confirmar
 4. El progreso del juego se guarda correctamente
- **Escenarios Alternativos**
 - El usuario le da al botón de reiniciar.

- **Identificador único**
 - UC18. MEJORAR VELOCIDAD
- **Contexto de uso**
 - Cuando el usuario dentro de la tienda quiere comprar velocidad para un barco en concreto
- **Precondiciones y activación**
 - El usuario debe haber iniciado el juego, haber accedido al menú y clicar el botón de “TIENDA”, luego seleccionar un barco y comprar la mejora de velocidad del barco correspondiente
- **Garantías de éxito**
 - La velocidad se compra por el precio indicado y se aumenta la velocidad del barco correspondiente
- **Escenario principal**
 1. El usuario inicia el programa
 2. El usuario accede al menú
 3. El usuario clicca el botón de Tienda
 4. El usuario accede a la tienda
 5. El usuario selecciona un barco
 6. El usuario compra velocidad a dicho barco
- **Escenarios Alternativos**
 - El usuario no tiene suficientes monedas para comprar la mejora de velocidad.
 - La velocidad del barco es máxima

- **Identificador único**
 - UC19. MEJORAR VIDA
- **Contexto de uso**
 - Cuando el usuario dentro de la tienda quiere comprar vida para un barco en concreto
- **Precondiciones y activación**
 - El usuario debe haber iniciado el juego, haber accedido al menú y clicar el botón de “TIENDA”, luego seleccionar un barco y comprar la mejora de vida del barco correspondiente
- **Garantías de éxito**
 - La vida se compra por el precio indicado y se aumenta la vida del barco correspondiente
- **Escenario principal**
 1. El usuario inicia el programa
 2. El usuario accede al menú
 3. El usuario clicca el botón de Tienda
 4. El usuario accede a la tienda
 5. El usuario selecciona un barco
 6. El usuario compra vida a dicho barco
- **Escenarios Alternativos**
 - El usuario no tiene suficientes monedas para comprar la mejora de vida.
 - La vida del barco es máxima

- **Identificador único**
 - UC20. UTILIZAR MONEDAS
- **Contexto de uso**
 - Cuando el usuario usa las monedas en mejorar la velocidad o la vida de un barco
- **Precondiciones y activación**
 - El usuario debe haber iniciado el juego, haber accedido al menú y clicar el botón de “TIENDA”, luego de ahí comprar alguna mejora.
- **Garantías de éxito**
 - Las monedas se irán restando del contador de monedas acorde al numero de mejoras compradas
- **Escenario principal**
 1. El usuario inicia el programa
 2. El usuario accede al menú
 3. El usuario clicca el botón de Tienda
 4. El usuario compra una mejora
 5. Las monedas del usuario disminuyen de acuerdo con la mejora comprada
- **Escenarios Alternativos**
 - El usuario no compra ninguna mejorar