

| | | |
|--|--------------|--|
| | | |
| | CASOS DE USO | |
| | Proceso | Nombre |
| | C.1 | Listar minijuegos |
| | C.1.1 | El sistema consulta los datos. |
| | C.1.2 | El sistema muestra la lista de minijuegos |
| | C.1.3 | El usuario pulsara un minijuego |
| | C.1.3.1 | El sistema redirigira al usuario al minijuego |
| | C.2 | Multiplo |
| | C.2.1 | El sistema genera el multiplo y las bolas con numeros al azar |
| | C.2.2 | El usuario pulsa una bola |
| | C.2.2.1 | El sistema compara el numero bola y el multiplo |
| | C.2.2.2 | Si la bola es un multiplo del numero dado, no restara puntos |
| | C.2.2.3 | Si la bola no es un multiplo del numero dado, restara puntos |
| | C.2.3 | El usuario pulsa el boton de acabar juego |
| | C.2.3.1 | El sistema compara si de el numero de las bolas restantes y el multiplo |
| | C.2.3.2 | El sistema mostrara ganaste si no quedan bolas con multiplos y su puntuacion es mayor o igual a 0 |
| | C.2.3.3 | El sistema mostraras perdiste si no quedan bolas con multiplos y su puntuacion es menor a 0 |
| | C.2.3.4 | El sistema mostrara perdiste si quedan bolas con multiplos |
| | C.2.4 | El sistema calculara la puntuacion real segun su nivel y puntuacion |
| | C.2.5 | El sistema mira si añadir esta partida a su base datos |
| | C.2.5.1 | El sistema mira si tiene 10 filas en su tabla partida para su juego |
| | C.2.5.1.1 | El sistema añade directamente la partida si todavia no tiene 10 filas |
| | C.2.5.2 | El sistema compara la puntuacion de la partida y la puntuacion minima guardada en la base de datos, si ya tiene 10 filas |
| | C.2.5.2.1 | El sistema pide el nick al usuario si su puntuacion ha sido superior a la minima guardada en la base de datos |
| | C.2.5.2.2 | El sistema actualizara los datos de la fila con la puntuacion minima por los de la partida actual |
| | C.2.5.2.3 | El sistema no pide el nick al usuario si su puntuacion no ha sido superior a la minima guardada en la base de datos |
| | C.2.6 | El usuario presiona un boton para mirar el ranking |