

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSE MARIA ARGUEDAS – ANDAHUAYLAS



Grupo de trabajo: Josías Huari Magino;
Kevin Quispe Lima

PRESENTACIÓN

El trabajo que se presenta a continuación es una extensión del trabajo que se presentó para el curso de software II; curso que se imparte en la universidad nacional José maría Arguedas de Andahuaylas, bajo el asesoramiento del docente ing. Iván Soria Solís.

Los diagramas presentados en este trabajo no están del todo desarrollado pero estamos trabajando en ello. Nuestra intención es crear una página contenedora de juegos, donde cualquier usuario interesado en publicar su juego pueda comunicarse con nuestro grupo de trabajo para que su juego sea público en nuestra página. Los diagramas presentados en este documento no son definitivos, por ende, paulatinamente estaremos trabajando para mejorarlos y arribar con el proyecto en sí.

1. VISTA DE CASOS DE USO:

1.1. MODELADO DEL NEGOCIO

1.1.1. Actores del negocio

1.1.1.1. Actor: Jugador: Usuario quien podrá jugar todos los juegos disponibles.

1.1.1.2. Vista de todos los actores:



1.1.2. Trabajadores del negocio

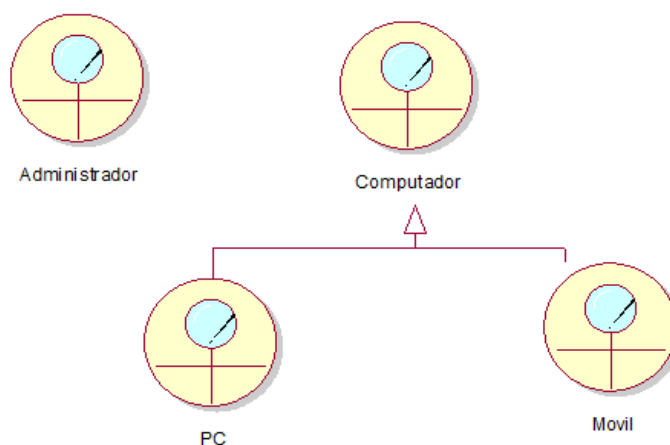
1.1.2.1. Trabajador 1 - Administrador: El encargado de gestionar usuarios y juegos que se incluyen en la plataforma.

1.1.2.2. Trabajador 2 – PC: proporciona asistencia implícita al jugador. Sirve al jugador para que pueda acceder al juego por medio del navegador.

1.1.2.3. Trabajador 3 – Móvil: proporciona asistencia implícita al jugador. Sirve al jugador para que pueda acceder al juego por medio del navegador.

1.1.2.4. Trabajador 4 – Computador:

1.1.2.5. Vista de todos los trabajadores



1.1.3. Entidades del negocio

1.1.3.1. Entidad 1 – DB cuentas: Contiene el registro de todas las cuentas de los jugadores.

1.1.3.2. Entidad 2 – DB comentarios: Nos permitirá reconocer de manera implícita la valoración del juego.

1.1.3.3. Entidad 3 – DB reportes errores: Reportes de errores de juegos. Nos permitirá identificar de una manera rápida que juegos están funcionando mal. Los usuarios podrán reportar dichos errores mediante mensajes que describen el error encontrado.

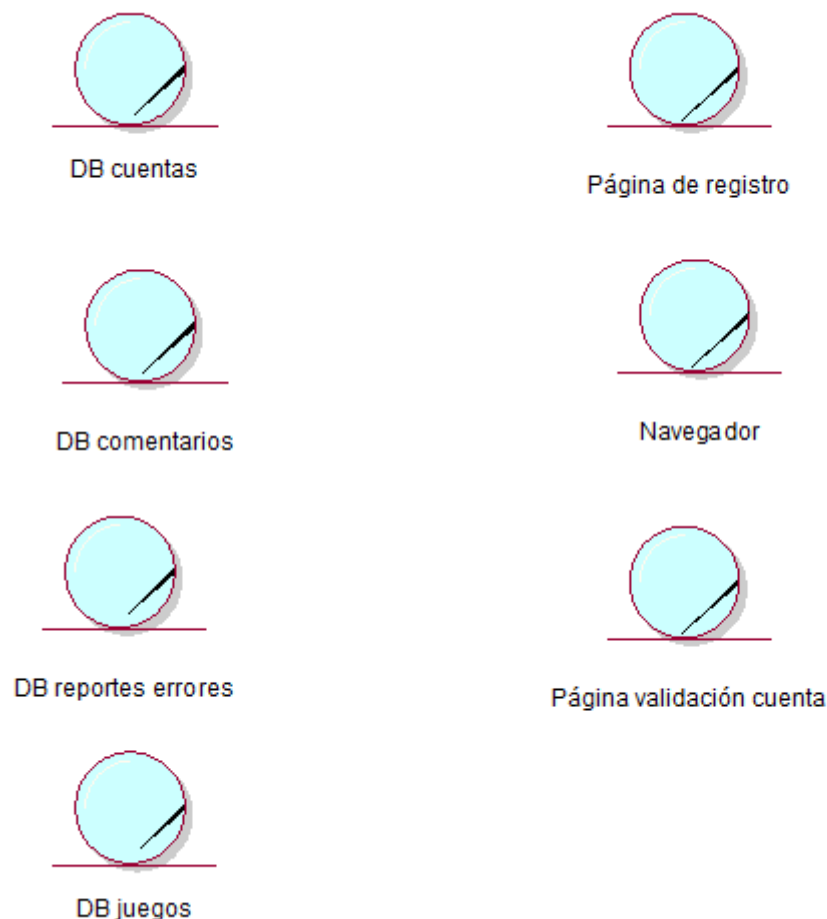
1.1.3.4. Entidad 4 – DB juegos: Son los distintos juegos que se pueden jugar en la plataforma.

1.1.3.5. Entidad 4 – Página de registro: Interface del sistema que permite registrarse como jugador o administrador.

1.1.3.6. Entidad 4 – Navegación: Navegador capaz de ejecutar juego. Recomendable usar última versión porque se estarán usando tecnologías de versiones recientes (JS6, HTML5, CSS3, PHP7).

1.1.3.7. Entidad 4 – Página validación cuenta: Validará cuenta.

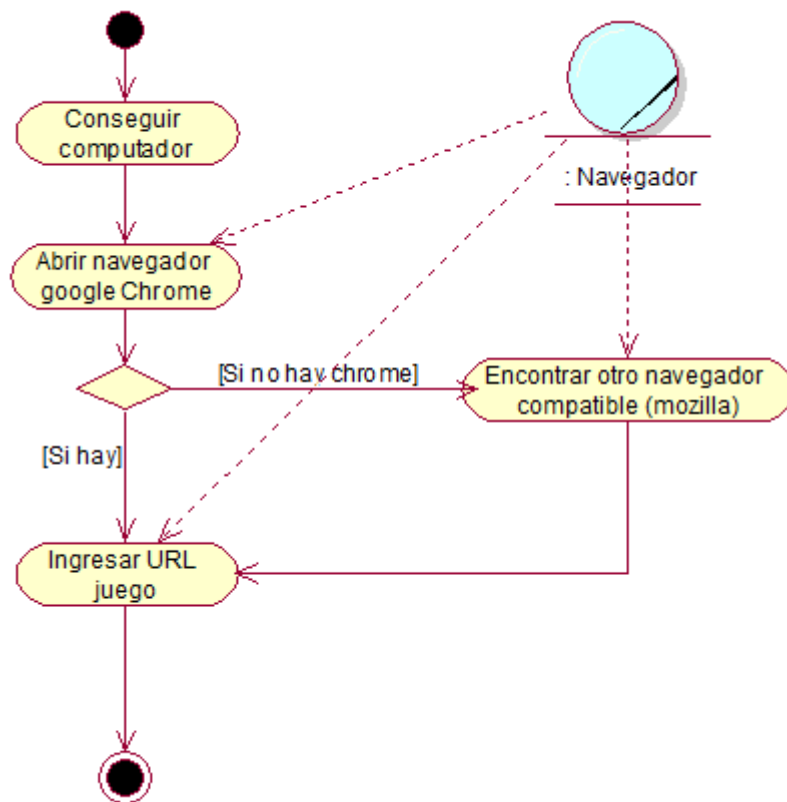
1.1.3.8. Vista de todas las entidades



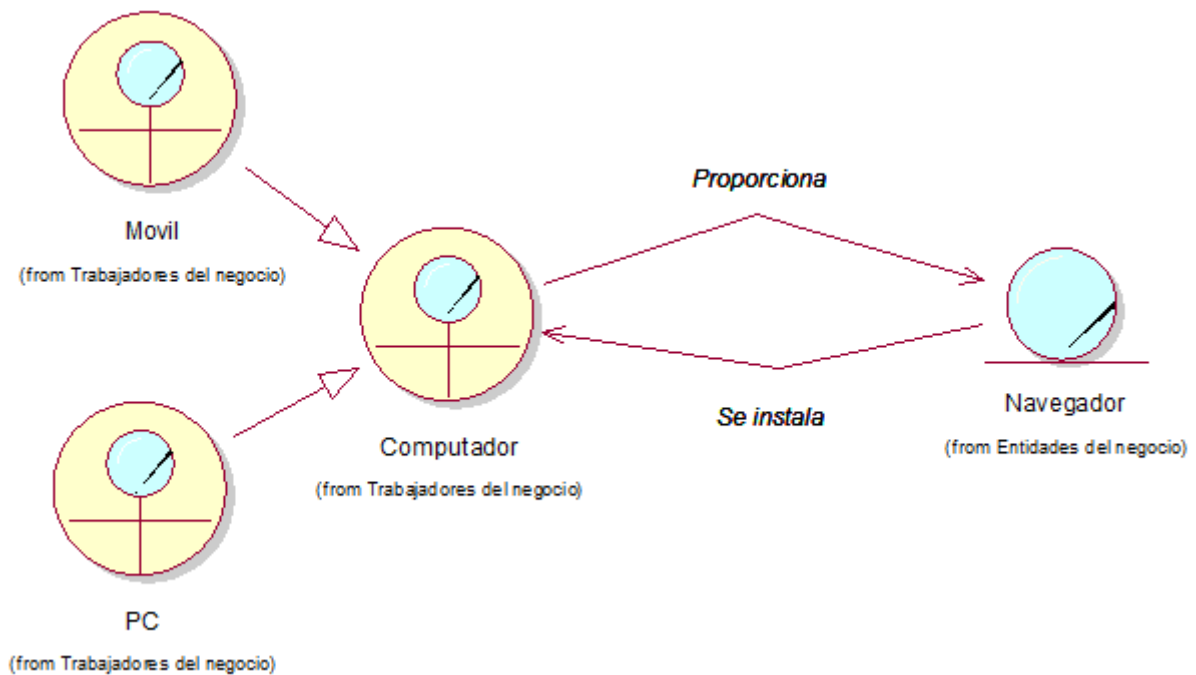
1.1.4. CUN

1.1.4.1. CUN 1 – INGRESAR PÁGINA INICIO:

1.1.4.1.1. Diagrama de actividades detallado

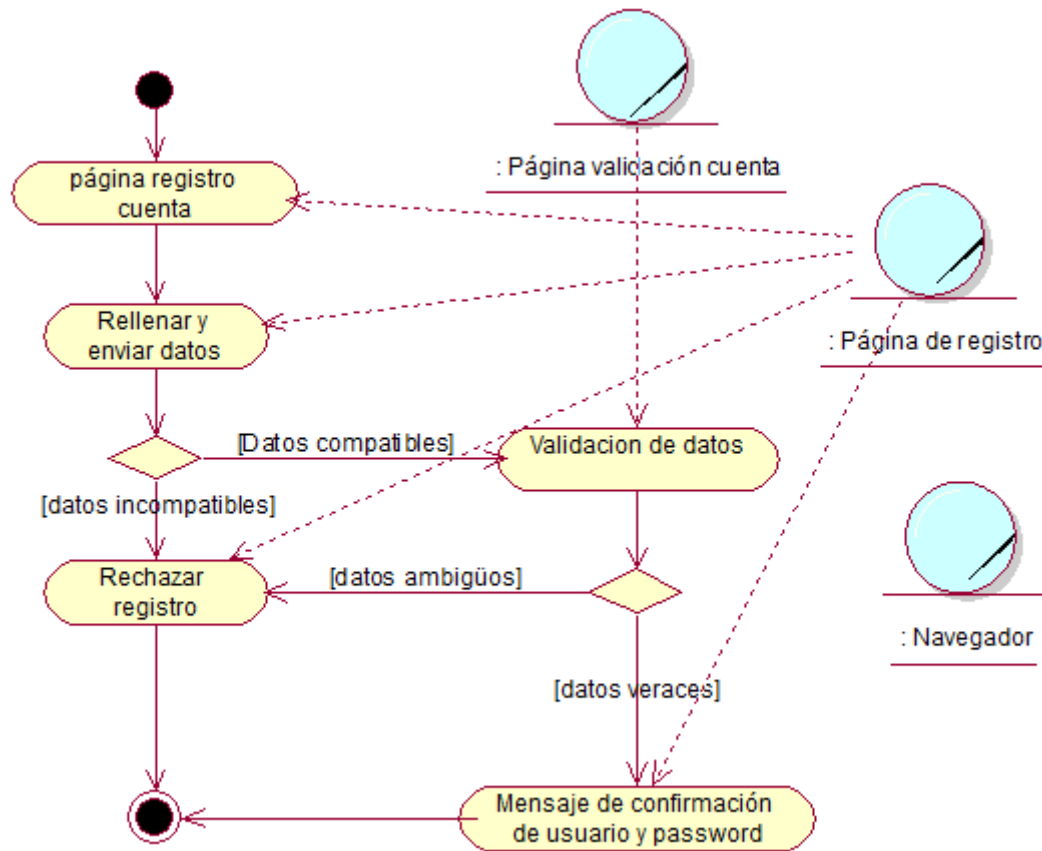


1.1.4.1.2. Diagrama de objetos

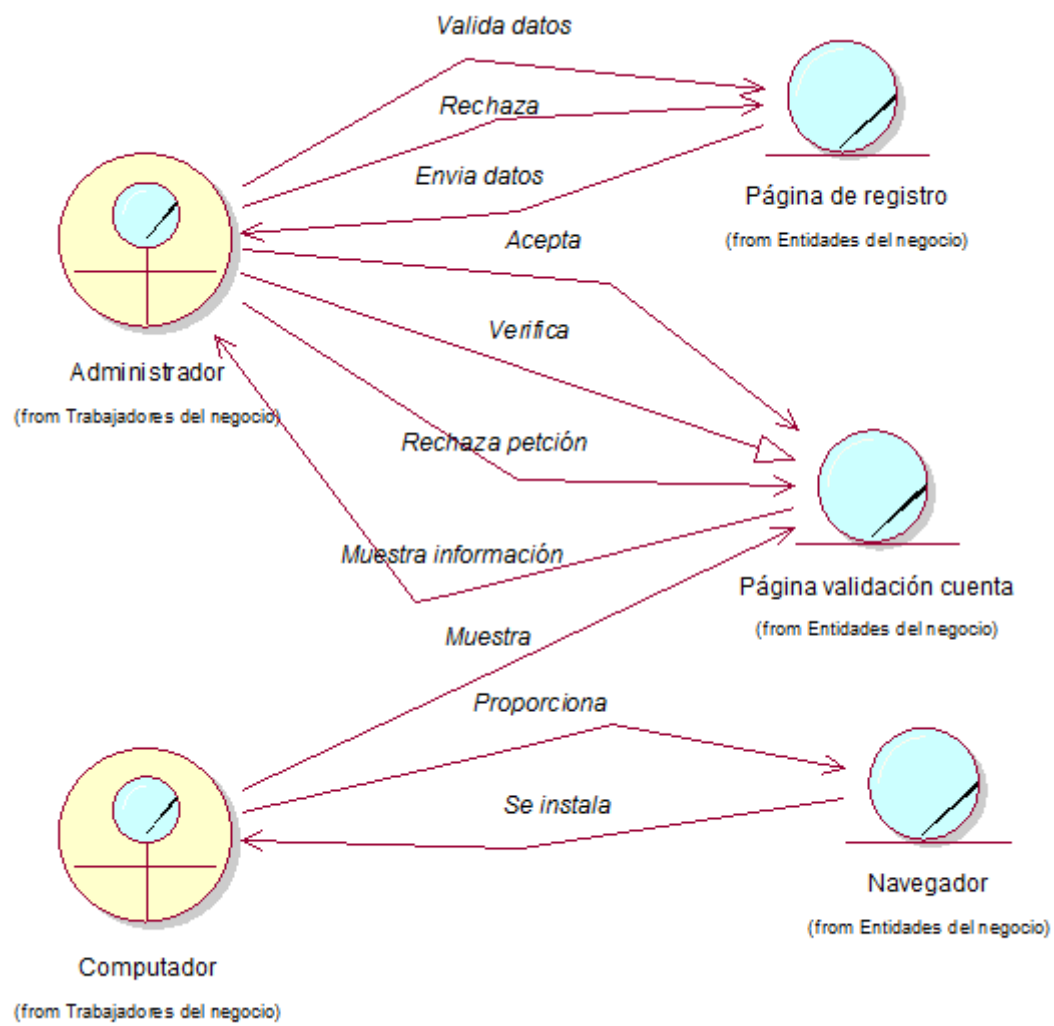


1.1.4.2. CUN 2 – REGISTRAR CUENTA:

1.1.4.2.1. Diagrama de actividades detallado

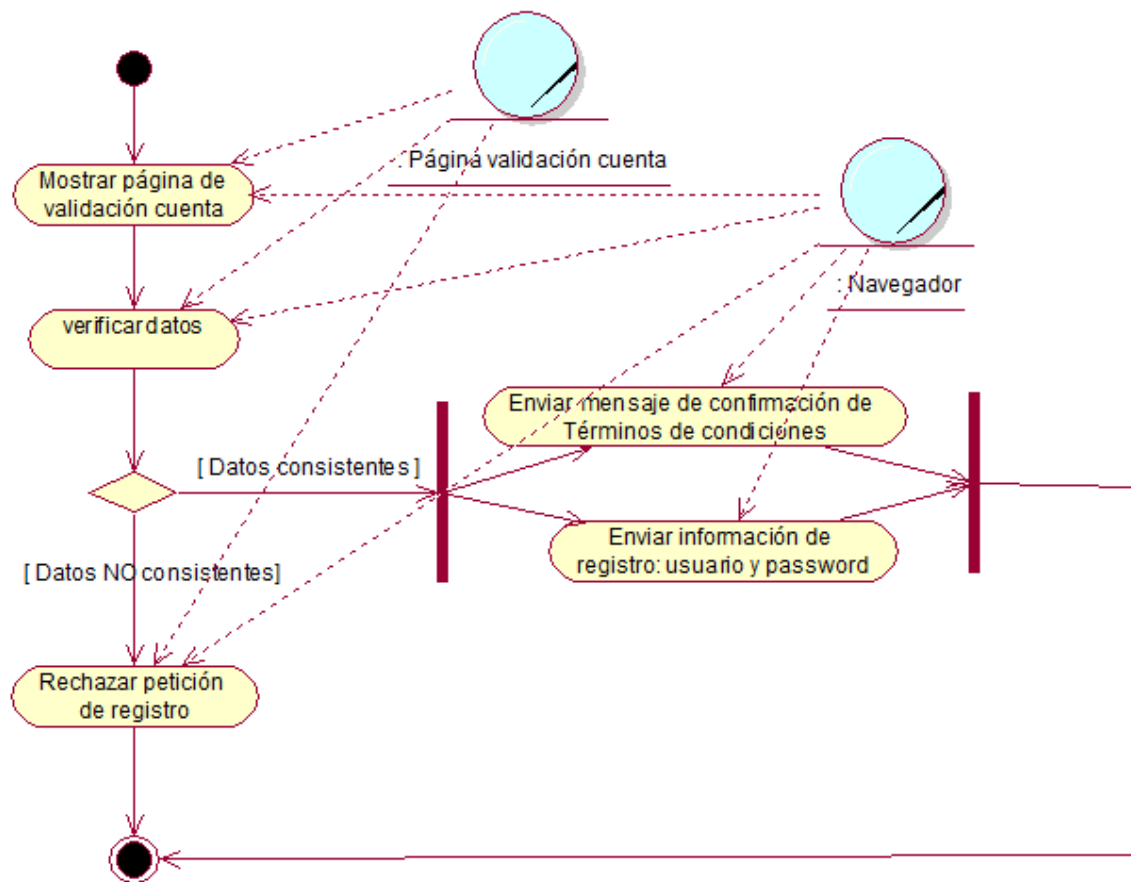


1.1.4.2.2. Diagrama de objetos

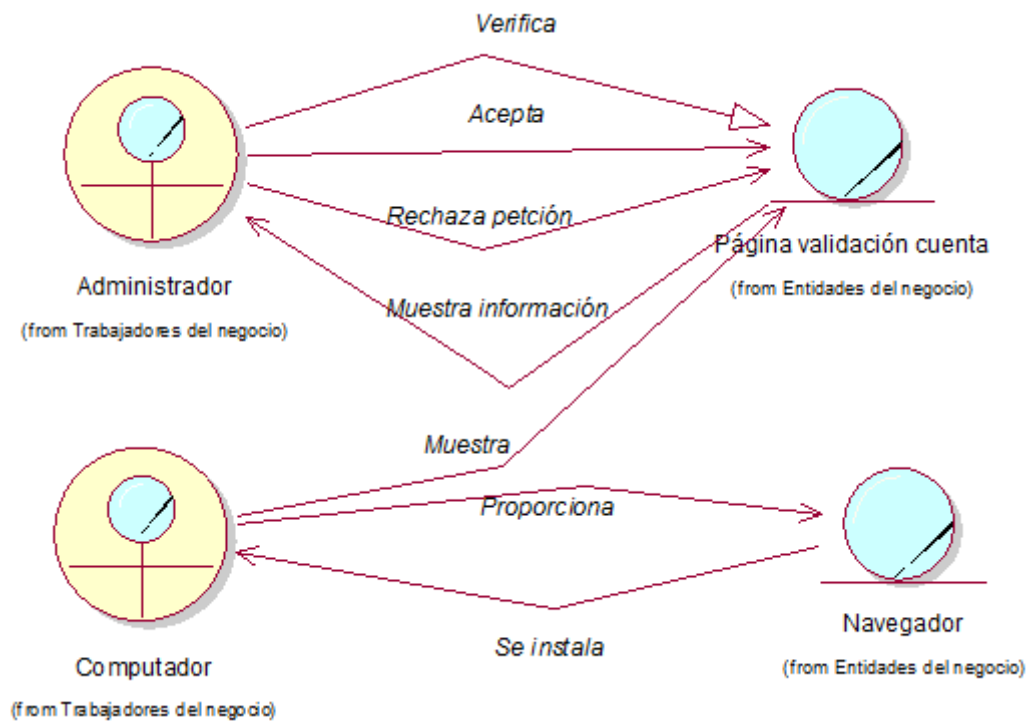


1.1.4.3. CUN 3 – Validar cuenta:

1.1.4.3.1. Diagrama de actividades detallado



1.1.4.3.2. Diagrama de objetos

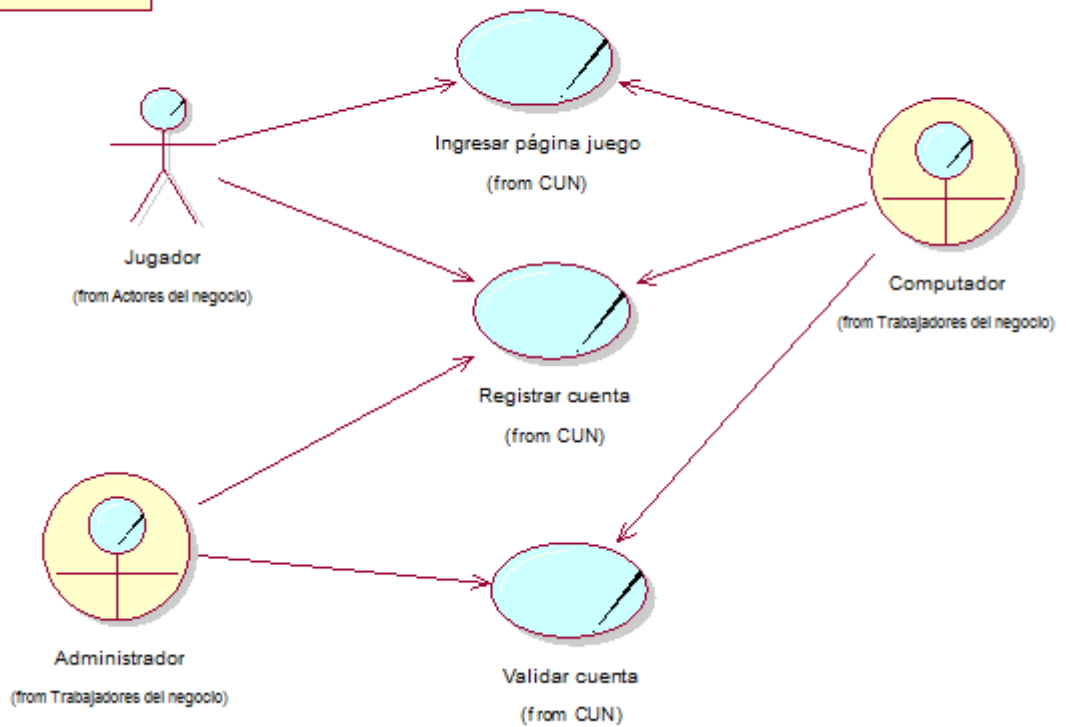


1.1.4.4. Vista de todos los CUN



1.1.5. Diagrama general de CUN

Created/modified by:
<kevin quispe;
jhosias huari>
Date: <creation/modification d...



1.2 MODELADO DEL SISTEMA

1.2.1 Actores del sistema

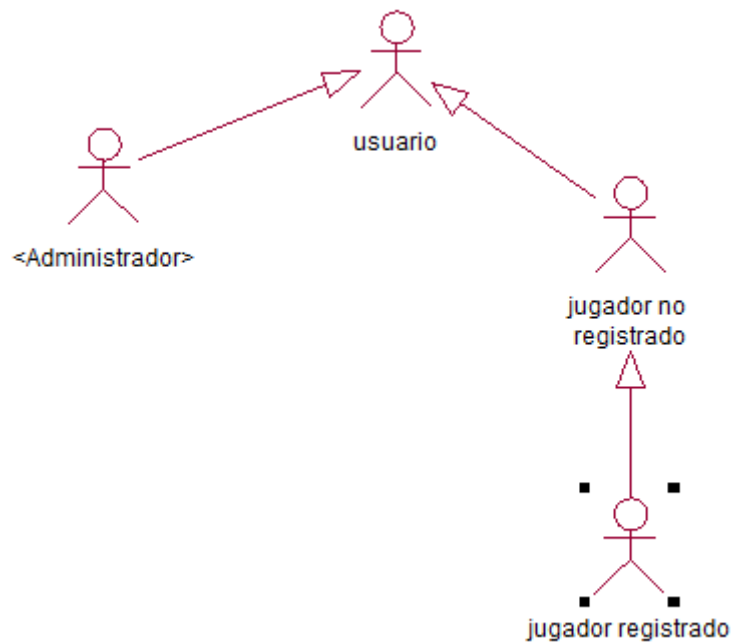
1.2.1.1. Actor 1 – Usuario: Persona que interactúa con el sistema

1.2.1.2. Actor 2 – Administrador:

1.2.1.3. Actor 3 – Jugador no registrado:

1.2.1.4. Actor 4 – Jugador registrado:

1.2.1.5. Vista de todos los actores **(solo actores del sistema)*



1.2.2 CUS

1.2.2.1. CUS 1 – Eliminar juego:

1.2.2.2. CUS 2 – Incorporar nuevos juegos:

1.2.2.3. CUS 3 – Eliminar usuarios:

1.2.2.4. CUS 4 – Verificar comentarios:

1.2.2.5. CUS 5 – Verificar reportes de errores de juego:

1.2.2.6. CUS 6 – Registrarse:

1.2.2.7. CUS 7 – Ingresar datos:

1.2.2.8. CUS 8 – Ingresar sistema

1.2.2.9. CUS 9 – Logearse

1.2.2.10. CUS 10 – Elegir juego

1.2.2.11. CUS 11 – Reportar error de juego

1.2.2.12. CUS 12 – Ver instrucciones de juego

1.2.2.13. CUS 13 – Ver descripción juego

1.2.2.14. CUS 14 – Editar datos

1.2.2.15. CUS 15 – Comentar

1.2.2.16. CUS 16 – Ingresar juego

1.2.2.17. CUS 17 – Salir juego

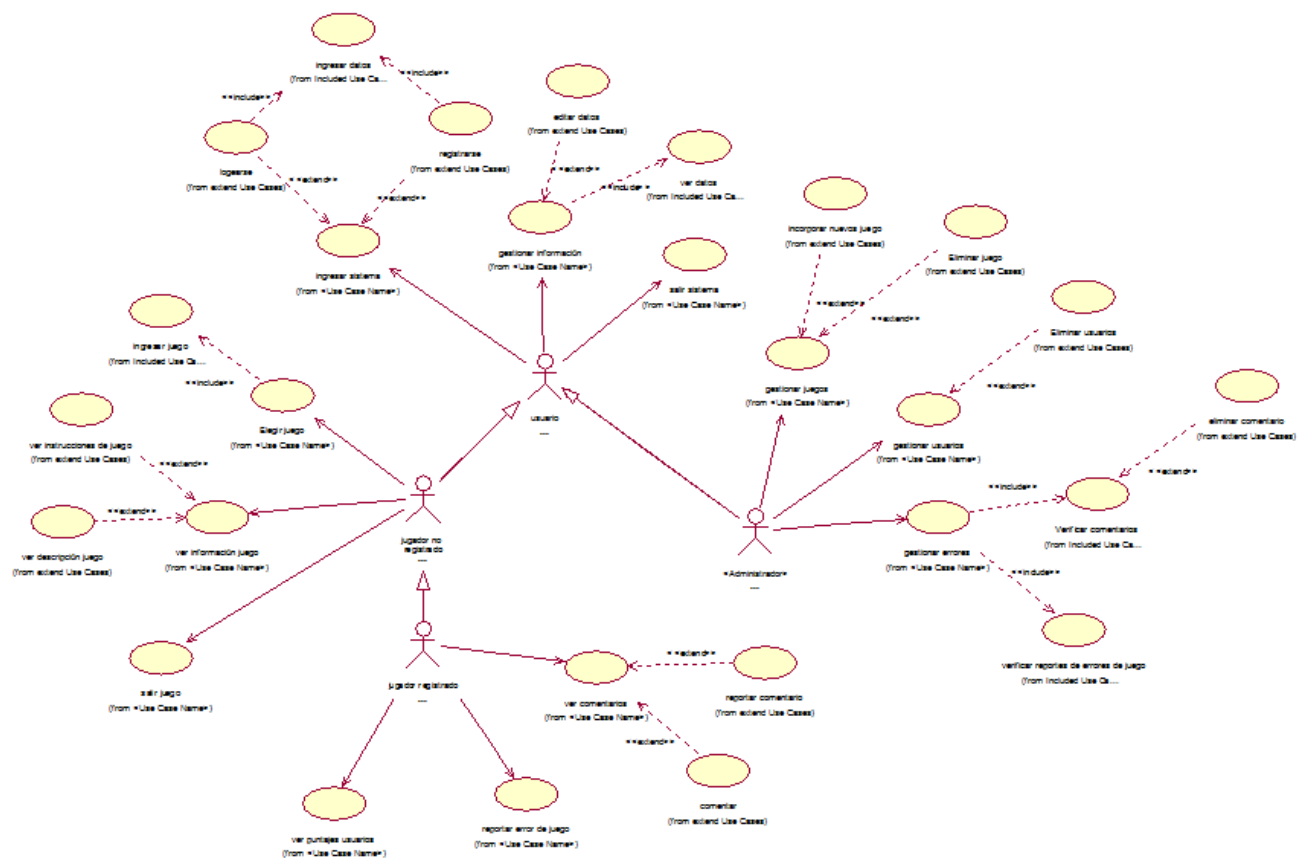
1.2.2.18. CUS 18 – Ver puntajes usuarios

1.2.2.19. CUS 19 – salir sistema

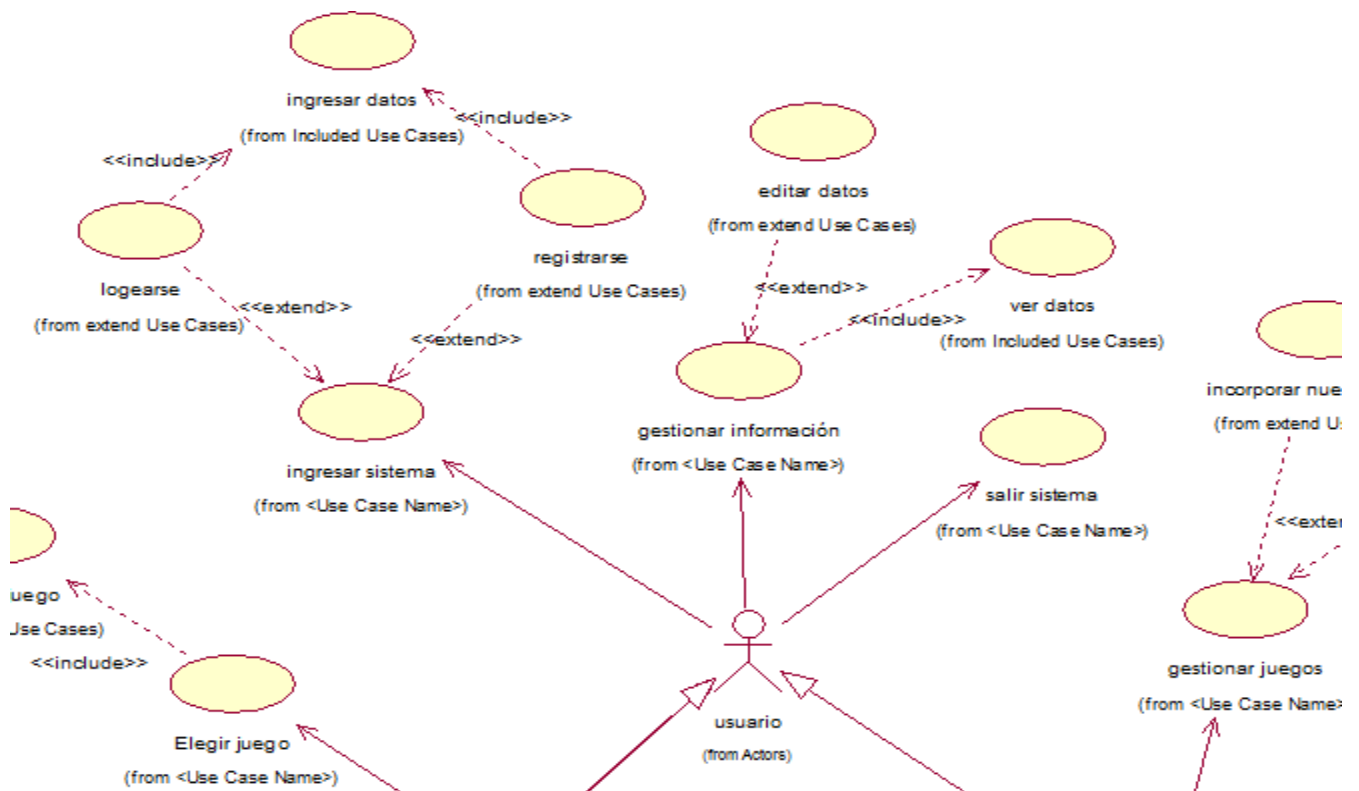
1.2.2.20. Vista de todos los CUS **(solo casos de uso del sistema)*



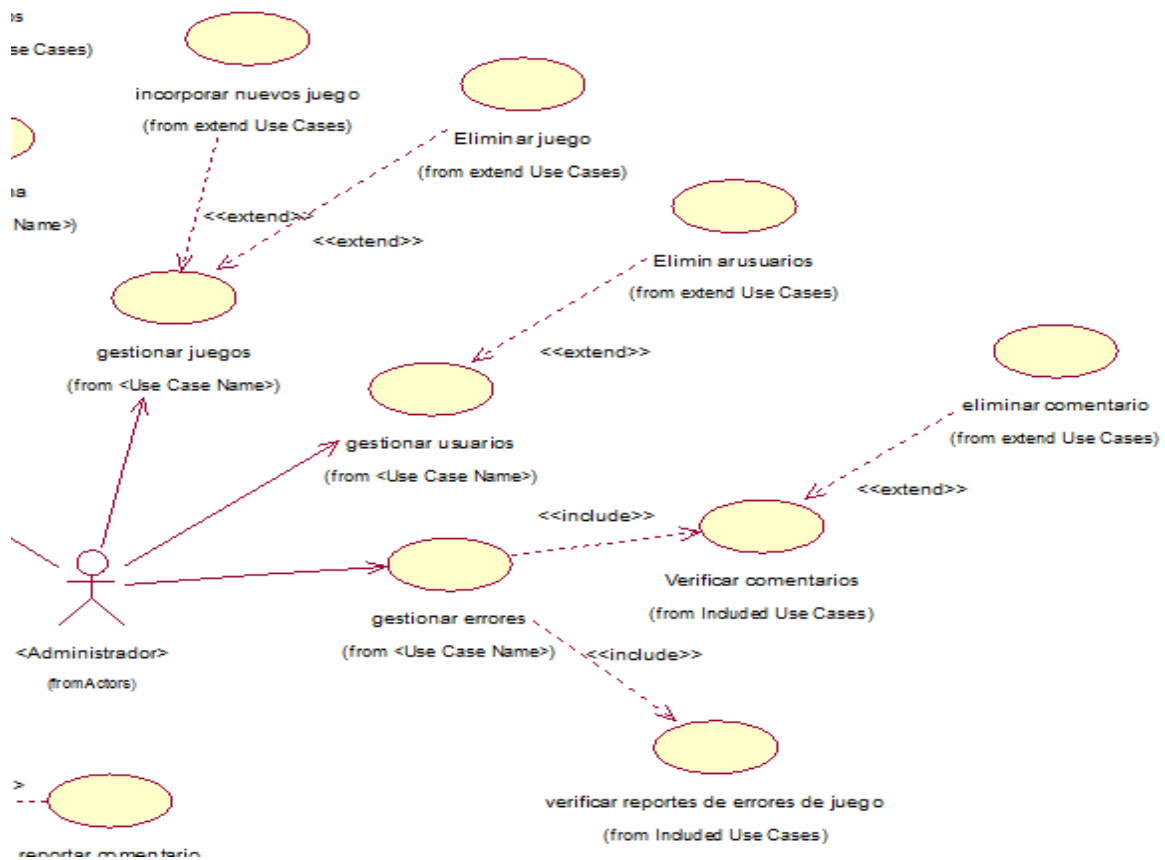
1.2.3. Vista general de CUS * *Actores y CUS relacionados*



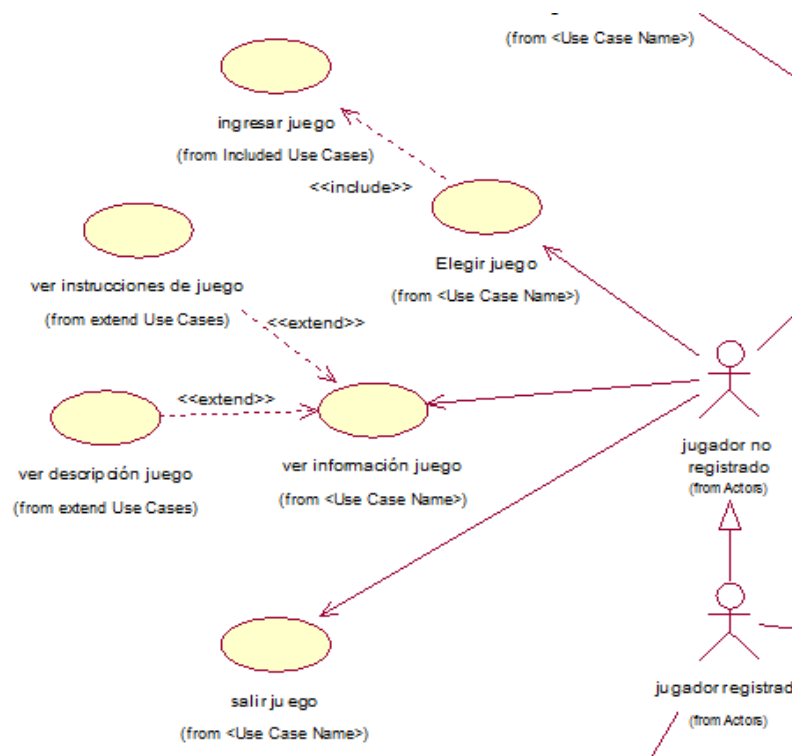
VISTA POR PARTES – CASOS DE USO USUARIOS:



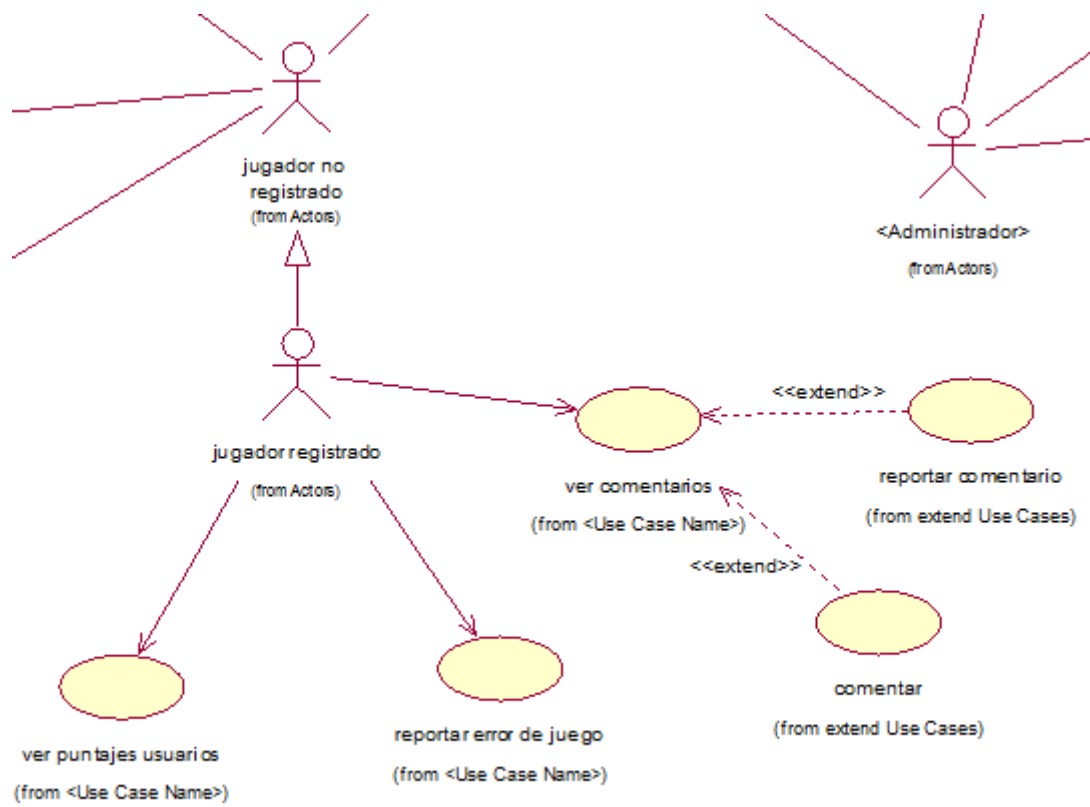
CASOS DE USOS ADMINISTRADOR:



CASOS DE USOS JUGADOR NO REGISTRADO:



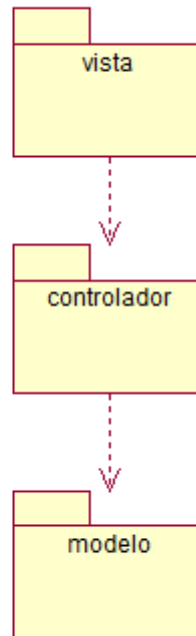
CASOS DE USOS USUARIO REGISTRADO:



2. VISTA LÓGICA

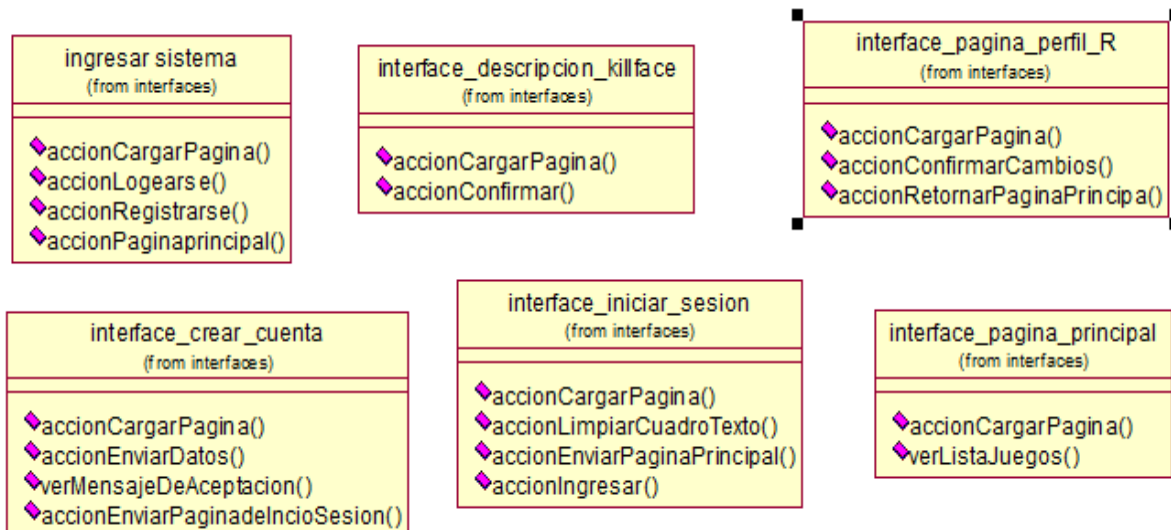
2.1. MODELO DE DISEÑO:

2.1.2. Particionamiento Tecnológico



2.3.2.1. Presentación

2.3.1.1.1. Capa_Acceso_datos **(Aquí se colocan todas las VISTAS)*



interface_juego_killface (from interfaces)
<ul style="list-style-type: none"> ◆ accionCargarPagina() ◆ accionIniciarJuego() ◆ accionSalirJuego() ◆ accionSalirSistema() ◆ accionVerInformacionJuego() ◆ verPuntajeActualJuego() ◆ verTiempoActualJuego() ◆ accionReiniciarJuego()

interface_instrucciones_killface (from interfaces)
<ul style="list-style-type: none"> ◆ accionCargarPagina() ◆ accionConfirmar()

interface_pagina_principal_R (from interfaces)
<ul style="list-style-type: none"> ◆ accionCargarPagina() ◆ verListaJuegos() ◆ accionCerrarSesion() ◆ accionEditarPerfil() ◆ accionGestionarInformacion()

Interface_pagina_puntajes_killface_R (from interfaces)
<ul style="list-style-type: none"> ◆ accionCargarPagina() ◆ accionRegresarJuego() ◆ MostrarPuntajeGeneral() ◆ MostrarPosicionPuntajeUsuario()











interface_juego_killface_R (from interfaces)
<ul style="list-style-type: none"> ◆ accionCargarPagina() ◆ accionIniciarJuego() ◆ accionSalirJuego() ◆ accionSalirSistema() ◆ accionCerrarSesion() ◆ accionVerInformacionJuego() ◆ verPuntajeActualJuego() ◆ verTiempoActualJuego() ◆ accionReiniciarJuego() ◆ accionMostrarPuntajesUsuarios() ◆ verComentarios() ◆ accionReportarJuego()






2.3.2.2. Negocio





2.3.1.1.1. Capa_Negocio **(Aquí se colocan todos los CONTROLADORES):*





2.3.2.3. Acceso a datos

2.3.1.1.1. Capa_Presentación **(Aquí se colocan todas las ENTIDADES)*


















entidad_administrador (from entidades)
 usuario  password  nombre  apellido  gmail  fechaNacimiento  telf1  telf2  ubicacionActual  facebook

entidad_juego (from entidades)
 nombreJuego  descripcion  autor  fechaCreacion  instrucciones

entidad_comentarios (from entidades)
 usuario  nombre_juego  comentario  visualizar

entidad_reportesJuego (from entidades)
 usuario  descripcionReporte  estado  nombreJuego

entidad_juegoKillface (from entidades)
 puntaje  tiempo  intentos  fecha  usuario

entidad_usuario (from entidades)
 usuario  password  gmail  nombre  apellido  edad
 getUsuario()  getPassword()  getEdad()  getGmail()  getNombre()  getApellido()  setUsuario()  setPassword()  setEdad()  setNombre()  setApellido()

3. VISTA DESPLIEGUE

