

UNIVERSIDAD LUTERANA SALVADOREÑA  
FACULTAD DE CIENCIAS DEL HOMBRE Y LA NATURALEZA  
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN  
CÁTEDRA DE INGENIERÍA DE SOFTWARE.



“DIAGRAMA DE CASOS DE USO Y  
DESCRIPCIÓN DE CASOS DE USO”

**INTEGRANTES**

REINA MARIBEL MEJÍA MARTÍNEZ  
LUIS ROBERTO GARCÍA FLORES  
MAURICIO ALEXANDER ALFARO

**DOCENTE:**

INGENIERA LESBIA MARÍA MANCIA DE MARADIAGA

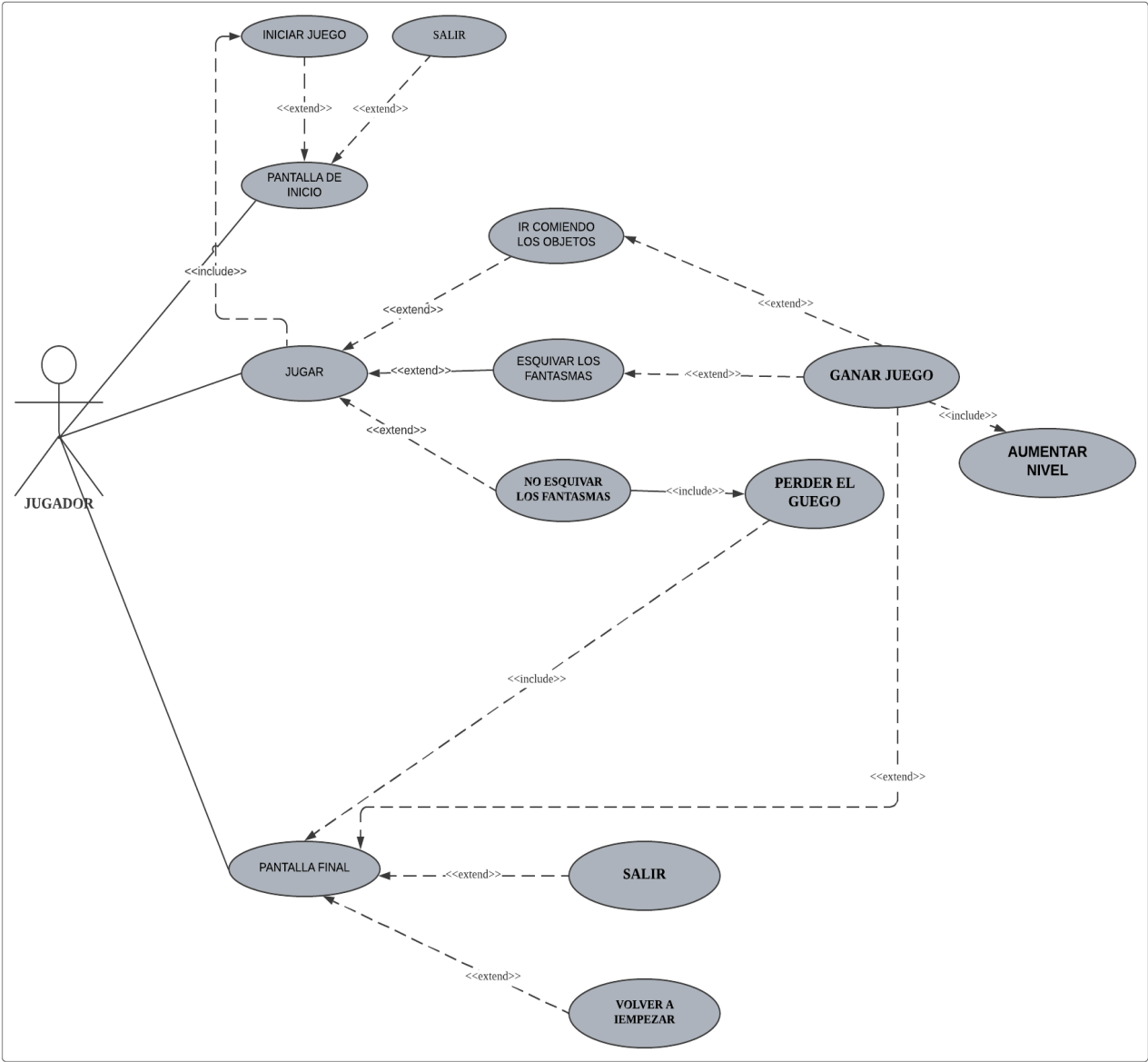
**CICLO:**

II/2020

**San Salvador, 16 de septiembre de 2020**

DIAGRAMA DE CASOS DE USO

DIAGRAMA DE CASOS DE USO DEL VIDEOJUEGO PAC-MAN



## DESCRIPCIÓN DE CASOS DE USO

CASO DE USO	PANTALLA DE INICIO
Objetivo	Observar un menú con las opciones “INICIAR JUEGO” “SALIR”
Actor Principal	Jugador
Actores involucrados	Jugador
Precondición	Que el jugador seleccione el juego pac-man
Garantía de éxito	El Jugador podrá acceder a la opción “Iniciar Juego” ó “Salir”.
Escenario Principal	El jugador podrá iniciar el juego al dar click en la opción. El jugador podrá salir del juego al seleccionar la opción y volver a entrar si lo desea
Flujos Alternativos	Que la pantalla no muestre las opciones
Requisitos Especiales	El juego solo puede ser ejecutado en computadora
Frecuencia	El jugador podrá acceder al juego las veces que desee.

CASO DE USO	INICIAR JUEGO
Objetivo	Permitir al jugador iniciar el juego
Actor Principal	Jugador
Actores involucrados	Jugador
Precondición	Que el usuario haya accedido a la pantalla principal y haber dado en click en iniciar juego.
Garantía de éxito	El usuario podrá empezar a jugar
Escenario Principal	El jugador podrá observar la interfaz del juego
Flujos Alternativos	Que al dar click en iniciar juego no pueda comenzar.
Frecuencia	El jugador puede seleccionar la opción las veces que desee.

CASO DE USO	SALIR
Objetivo	Permitir salir de la Pantalla de inicio
Actor Principal	Jugador
Actores involucrados	Jugador
Precondición	Que el jugador haya seleccionado el juego pac-man y se encuentre en el caso de uso pantalla de inicio
Garantía de éxito	El jugador podrá salir de la pantalla de inicio si así lo desea
Escenario Principal	El jugador podrá regresar a la pantalla anterior
Flujos Alternativos	Al dar click en la opción salir, no se pueda retornar a la pantalla anterior
Frecuencia	El jugador podrá seleccionar la opción si desea salir del juego

CASO DE USO	JUGAR
Objetivo	Poder iniciar el juego
Actor Principal	Jugador
Actores involucrados	Jugador
Precondición	Que el jugador haya dado click en la opción iniciar juego
Garantía de éxito	El jugador podrá empezar a jugar
Escenario Principal	Se observará un laberinto con los actores principales y antagonicos del juego
Flujos Alternativos	Al dar click en iniciar juego no se pueda mover el actor principal pac-man
Frecuencia	El jugador podrá ejecutar el caso de uso cada vez que desee jugar

CASO DE USO	IR COMIENDO LOS OBJETOS
Objetivo	Comer Objetos para poder aumentar de nivel
Actor Principal	Jugador
Actores involucrados	Jugador
Precondición	Que el jugador haya iniciado el juego
Garantía de éxito	El jugador podrá ir aumentando de nivel y ganar el juego
Escenario Principal	El actor Pac-Man podrá moverse para poder comer los objetos
Flujos Alternativos	Que el actor Pac-Man no pueda movilizarse y no logre comer ningún objeto

CASO DE USO	ESQUIVAR LOS FANTASMAS
Objetivo	Lograr esquivar los fantasmas para poder avanzar de nivel
Actor Principal	Jugador
Actores involucrados	Jugador
Precondición	Que el jugador haya iniciado el juego
Garantía de éxito	El jugador podrá avanzar de nivel si logra esquivar a los fantasmas
Escenario Principal	Dentro del laberinto se podrá observar el actor principal y los fantasmas.
Flujos Alternativos	Que no se puedan observar los objetos

CASO DE USO	NO ESQUIVAR LOS FANTASMAS
Objetivo	Si el actor no logra esquivar los fantasmas perderá el juego
Actor Principal	Jugador
Actores involucrados	Jugador
Precondición	Que el jugador haya iniciado el juego
Garantía de éxito	El jugador perderá el juego
Escenario Principal	El usuario observará un mensaje en la pantalla que dirá “PERDIÓ”
Flujos Alternativos	Que el actor Pac-Man no logre esquivar los fantasmas.

CASO DE USO	GANAR EL JUEGO
Objetivo	Mostrar un mensaje que diga “Ganó”
Actor Principal	Jugador
Actores involucrados	Jugador
Precondición	Que el actor haya logrado esquivar los fantasmas
Garantía de éxito	Que se muestre el mensaje indicando que ha ganado la partida
Escenario Principal	Mostrar una pantalla con un mensaje
Flujos Alternativos	Que la pantalla no muestre nada

CASO DE USO	PERDER EL JUEGO
Objetivo	Mostrar en pantalla que el jugador ha perdido
Actor Principal	Jugador
Actores involucrados	Jugador
Precondición	Que el jugador no haya logrado esquivar los objetos
Garantía de éxito	Se mostrará una pantalla que diga “PERDIÓ”
Escenario Principal	
Flujos Alternativos	
Requisitos Especiales	
Frecuencia	

CASO DE USO	AUMENTAR NIVEL
Objetivo	Aumentar el nivel cada vez que el jugador gane una partida
Actor Principal	Jugador
Actores involucrados	Jugador
Precondición	Que el jugador haya esquivado los objetos y ganado la partida
Garantía de éxito	El jugador podrá observar que se encuentra en el nivel dos por lo que encontrará mas dificultades
Escenario Principal	El juego estará un poco más difícil y en la parte superior de la pantalla le aparecerá que se encuentra en el nivel 2
Flujos Alternativos	Que no se pueda aumentar de nivel No se muestre el mensaje que se encuentra en el nivel 2 El actor principal no pueda movilizarse
Frecuencia	Cada vez que el jugador gane una partida

CASO DE USO	PANTALLA FINAL
Objetivo	El usuario debe de observar una pantalla con las opciones “Volver a empezar” ”Salir”
Actor Principal	Jugador
Actores involucrados	Jugador
Precondición	Que el jugador haya perdido el juego o haya superado los tres niveles
Garantía de éxito	Se mostrará una pantalla con las opciones “Volver a empezar” “Salir”
Escenario Principal	Se podrá iniciar nuevamente el juego Salir del juego
Flujos Alternativos	Que el usuario no pueda iniciar nuevamente el juego o no pueda salir
Frecuencia	Cada vez que el usuario haya finalizado los tres niveles o haya perdido el juego

CASO DE USO	SALIR
Objetivo	Permitir salir de la Pantalla Final
Actor Principal	Jugador
Actores involucrados	Jugador
Precondición	Que el jugador se encuentre en el caso de uso pantalla final
Garantía de éxito	El jugador podrá salir de la pantalla final si así lo desea
Escenario Principal	El jugador podrá salir del juego
Flujos Alternativos	Al dar click en la opción salir, no pueda salir de la pantalla final
Frecuencia	El jugador podrá seleccionar la opción si desea salir del juego



CASO DE USO	VOLVER A EMPEZAR
Objetivo	Empezar nuevamente el juego
Actor Principal	Jugador
Actores involucrados	Jugador
Precondición	Que el jugador haya superado los tres niveles o haya perdido el juego
Garantía de éxito	Al seleccionar la opción “Volver a empezar” el juego iniciará nuevamente
Escenario Principal	Aparece nuevamente el juego con su interfaz
Flujos Alternativos	El juego no pueda iniciar otra vez
Frecuencia	Siempre que el usuario desee volver a empezar el juego

## DIAGRAMA DE CLASES VIDEOJUEGO PAC-MAN

