



**Radio
París**

4.8 Casos de uso

ÍNDICE

Diagramas.....	3
Documentación.....	8
Glosario.....	8
CU 1.1 Administrar usuarios.....	8
CU 1.1.1 MODIFICAR USUARIOS.....	8
CU 1.1.2 ELIMINAR USUARIOS.....	9
CU 1.1.3 CREAR USUARIOS.....	10
CU 1.2 Administrar datos guardados..	11
CU 1.2.1 RESTABLECER MÉRITOS.....	11
CU 1.2.2 GUARDAR DATOS.....	12
CU 1.2.3 RESTAURAR DATOS.....	13
CU 2.1 Administrar Tienda.....	14
CU 2.1.1 MODIFICAR PRODUCTOS.....	14
CU 2.1.2 AÑADIR PRODUCTOS.....	15
CU 2.1.3 ELIMINAR PRODUCTO.....	16
CU 2.1.4 ESTABLECER RUTINA.....	17
CU 2.1.5 COMPRAR PRODUCTOS.....	18
CU 3.1 Administrar tabla de clasificación.....	19
CU 3.1.1 ELIMINAR CLASIFICACIÓN.....	19
CU 3.1.1 SUBIR CLASIFICACIÓN.....	19
CU 4.1 Gameplay.....	20
CU 4.1.1 INICIAR JUEGO.....	20
CU 4.1.2 SELECCIONAR MODO.....	20
CU 4.1.3 CREAR PARTIDA.....	21
CU 4.2 Juego Co-op.....	22

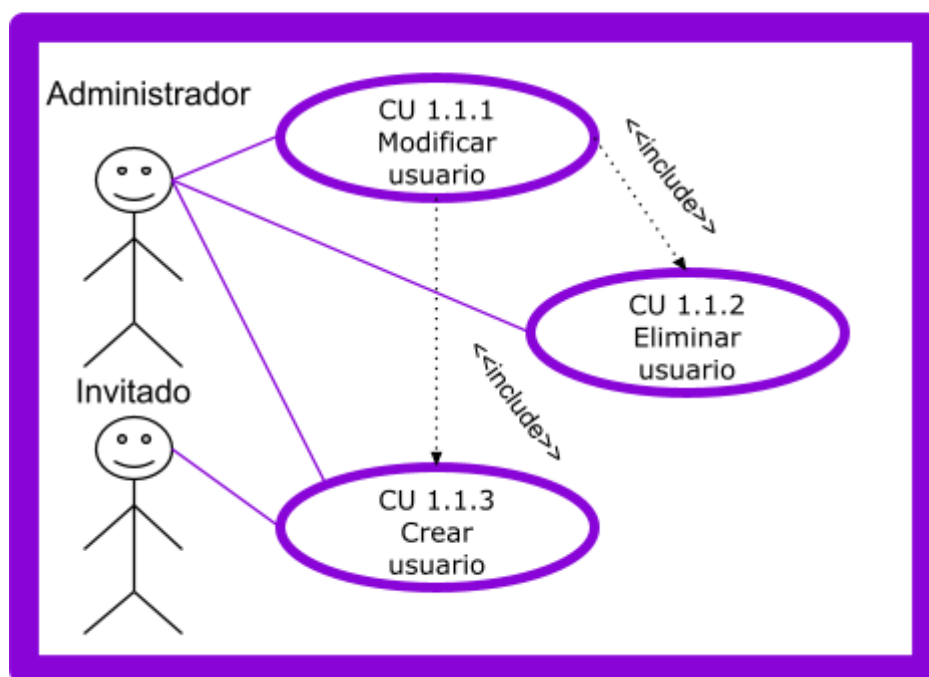
4.8 Casos de Uso

CU 4.2.1 INICIAR JUEGO CO-OP.....	22
CU 4.2.2 UNIRSE A PARTIDA COOP.....	23
CU 4.2.3 MODO COOP.....	23
CU 4.3 Contenido Adicional.....	24
CU 4.3.1 CONTENIDO BÁSICO.....	24
CU 4.3.2 CONTENIDO ADICIONAL.....	24
CU 4.4 Acceso en Línea.....	25
CU 4.4.1 CONTENIDO OFFLINE.....	25
CU 4.4.2 ACCEDER TIENDA.....	26
CU 4.4.3 USAR COSMÉTICOS.....	26
CU 4.4.4 GUARDADO EN LA NUBE.....	27
CU 4.4.5 TABLA DE CLASIFICACIÓN.....	27
CU 5.1 Transacciones.....	28
CU 5.1.1 COMPRA IN-APP.....	28
CU 5.1.2 VER TRANSACCIONES.....	28
CU 5.2 Gestionar Inventario.....	29
CU 5.2.1 ACCEDER INVENTARIO.....	29
CU 5.2.2 REMOVER ITEM.....	29
CU 5.2.3 AÑADIR ITEM.....	30
CU 5.2.4 MODIFICAR MONEDAS.....	30

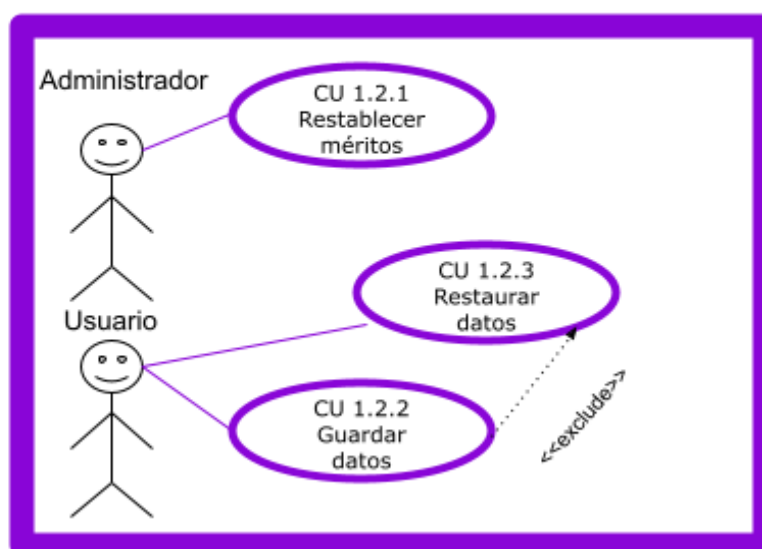


Diagramas

CU 1.1 Administrar usuarios

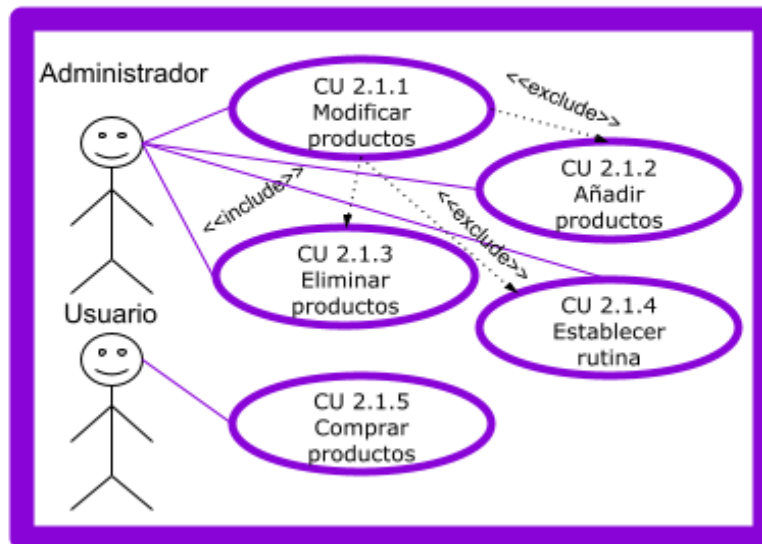


CU 1.2 Administrar datos guardados

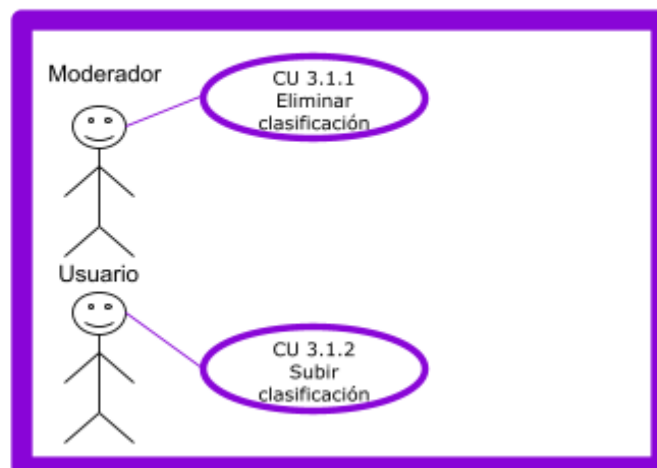


4.8 Casos de Uso

CU 2.1 Administrar tienda

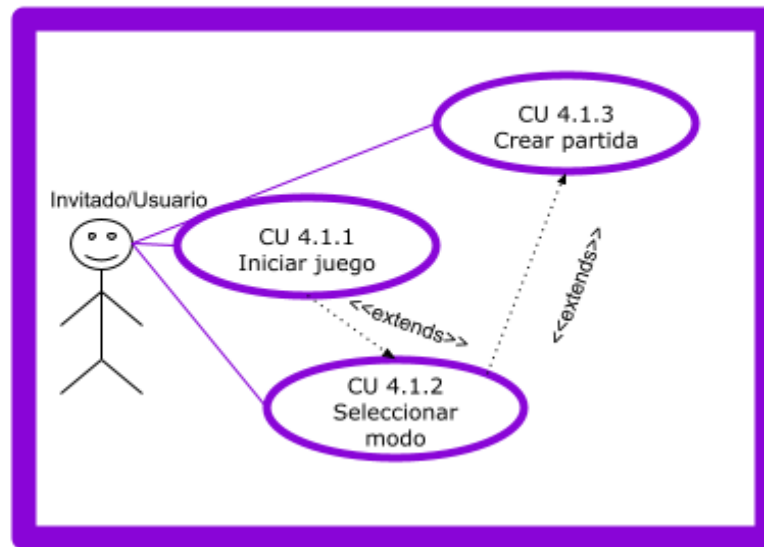


CU 3.1 Administrar tabla de clasificación

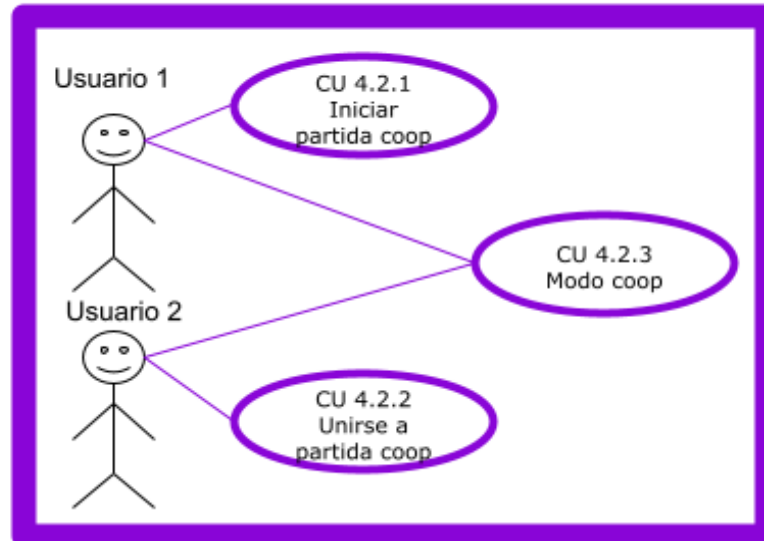


4.8 Casos de Uso

CU 4.1 Gameplay

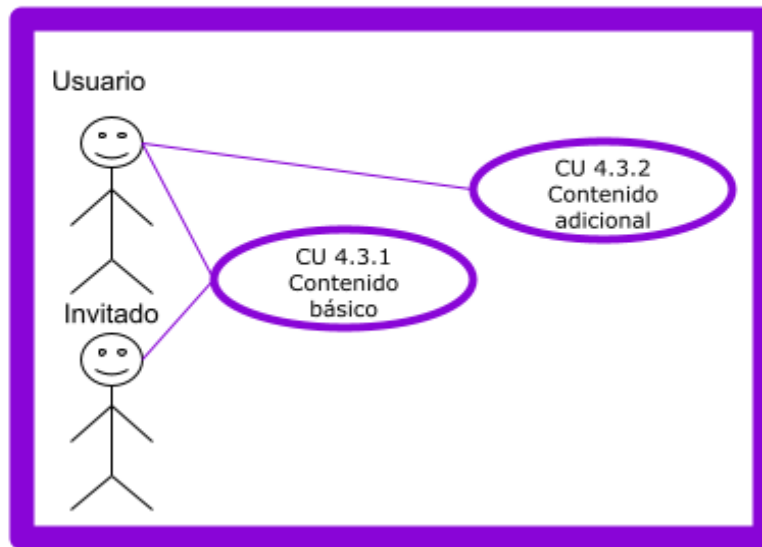


CU 4.2 Juego co-op

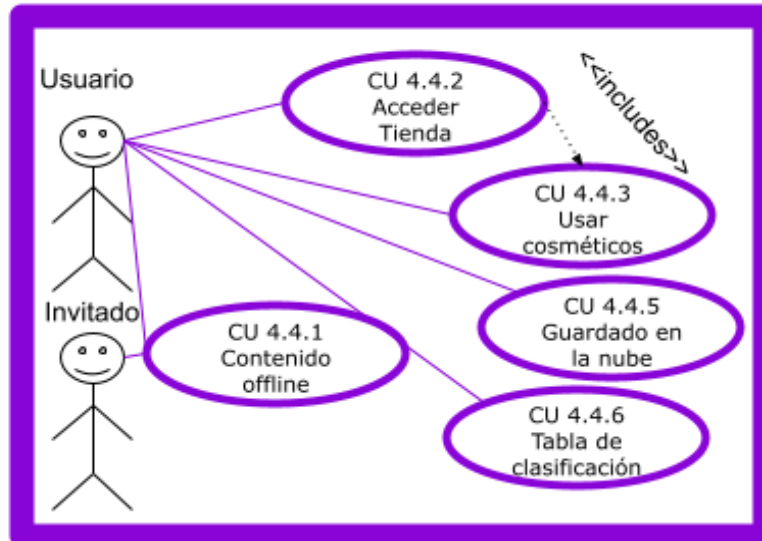


4.8 Casos de Uso

CU 4.3 Contenido adicional

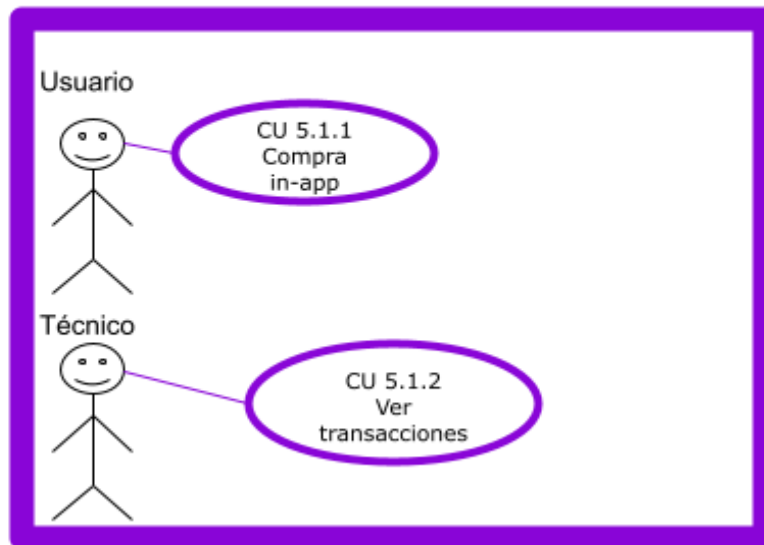


CU 4.4 Acceso en línea

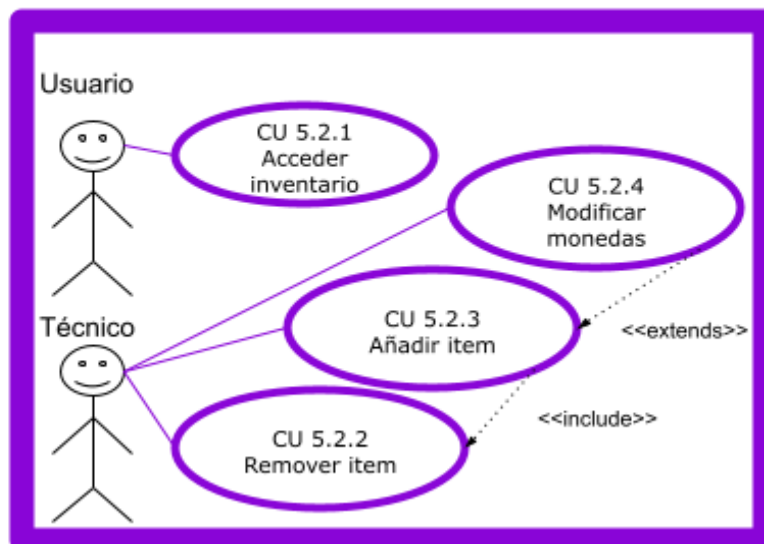


4.8 Casos de Uso

CU 5.1 Transacciones



CU 5.2 Gestionar inventario



Documentación

Glosario

"Identificadores únicos"	ID de usuario / email. Datos que no se pueden repetir por usuario.
--------------------------	--

CU 1.1 Administrar usuarios

CU 1.1.1 MODIFICAR USUARIOS

Resumen	Cambia datos de un usuario registrado en la base de datos
Actores	Administrador
Frecuencia de uso	Cada vez que se deba hacer una actualización de datos de un usuario
Precondición	El administrador debe estar logueado, debe existir el usuario a modificar
Postcondición	Los datos del usuario se actualizarán con la nueva información en la base de datos del juego
Flujo principal	<ul style="list-style-type: none">a) En la ventana de administración de usuarios, se busca por identificador único o nombre al usuario en la lista.b) Se ingresa a los datos del usuario a través del botón de Modificar Usuarioc) Se modifican los datos del usuario, se guardan los cambios y el sistema avisará del éxito de la operación y devolverá a la lista de usuarios.
Alternativas	<ul style="list-style-type: none">a) Si el usuario es buscado por alguno de los datos

4.8 Casos de Uso

	<p>solicitados y no se encuentra, se da aviso.</p> <p>b) Los datos modificados no se guardan correctamente, por lo que el sistema da aviso, cancela la operación y se devuelve a la lista de usuarios.</p>
--	--

CU 1.1.2 ELIMINAR USUARIOS

Resumen	Eliminar usuarios registrados de la base de datos
Actores	Administrador
Frecuencia de uso	Cada vez que se deba eliminar una cuenta de usuario
Precondición	El administrador debe estar logueado, debe existir el usuario a eliminar
Postcondición	El usuario se eliminará de la base de datos
Flujo principal	<p>a) En la ventana de administración de usuarios, se busca por identificador único o nombre al usuario en la lista.</p> <p>b) Se realiza la operación de eliminar con el botón Eliminar usuario</p> <p>c) Se da una advertencia antes de eliminar y al aceptarse, se dará aviso que el usuario fue eliminado exitosamente y se actualizará la lista.</p>
Alternativas	<p>a) Si el usuario es buscado por alguno de los datos solicitados y no se encuentra, se da aviso.</p> <p>b) Si existen 2 usuarios con identificadores no únicos, se</p>

4.8 Casos de Uso

- debe escoger el correcto de la lista.
- c) No se pudo eliminar el usuario, por lo que el sistema da aviso, cancela la operación y se actualiza la lista de usuarios.

CU 1.1.3 CREAR USUARIOS

Resumen	Registra un usuario en la base de datos con los datos solicitados
Actores	Administrador, Invitado
Frecuencia de uso	Para el invitado, cuando quiera crear una cuenta de usuario. Para el administrador, cuando se requiera la creación de un usuario específico.
Precondición	El administrador debe estar logueado, no debe existir un usuario con un identificador único del usuario a crear.
Postcondición	El usuario se registrará en la base de datos con los datos ingresados.
Flujo principal	<p>a) Se accede a la ventana de registro (<i>invitado</i>). En la ventana de administración (<i>administrador</i>), se debe usar el botón de crear usuario</p> <p>b) Se ingresa a los datos del usuario a registrar.</p> <p>c) Se envían los cambios y el sistema avisará del éxito del registro y devolverá a la ventana anterior.</p>

4.8 Casos de Uso

Alternativas	<ul style="list-style-type: none">a) Si el usuario coincide con identificadores únicos de otro usuario existente en la base de datos, se da aviso, se cancela la operación y se actualiza la ventana.b) El usuario no se pudo registrar correctamente, por lo que el sistema da aviso, cancela la operación y se devuelve a la lista de usuarios.
--------------	--

CU 1.2 Administrar datos guardados

CU 1.2.1 RESTABLECER MÉRITOS

Resumen	Restablece el progreso de méritos —todas las estadísticas que se exhiben al público en línea—
Actores	Administrador
Frecuencia de uso	Cada vez que se deban restablecer méritos de un usuario ante una infracción.
Precondición	El administrador debe estar logueado, debe existir el usuario a afectar.
Postcondición	Los méritos del usuario se restablecen en la base de datos del juego y su guardado.
Flujo principal	<ul style="list-style-type: none">a) En la ventana de administración de usuarios, se busca por identificador único o nombre al usuario en la lista.b) Se ingresa a los guardados del usuario a través del botón de Modificar Usuarioc) Se modifican los datos del usuario, se guardan los

4.8 Casos de Uso

	cambios y el sistema avisará del éxito de la operación y devolverá a la lista de usuarios.
Alternativas	<p>a) Si el usuario es buscado por alguno de los datos solicitados y no se encuentra, se da aviso.</p> <p>b) Los datos modificados no se guardan correctamente, por lo que el sistema da aviso, cancela la operación y se devuelve a la lista de usuarios.</p>

CU 1.2.2 GUARDAR DATOS

Resumen	Envía los datos guardados locales a la nube.
Actores	Usuario
Frecuencia de uso	Cada vez que se requiera actualizar los datos guardados en la nube
Precondición	El usuario debe estar logueado.
Postcondición	Los datos guardados son guardados en la nube para la cuenta del usuario.
Flujo principal	<p>a) En la ventana de administración de usuarios, se busca por identificador único o nombre al usuario en la lista.</p> <p>b) Se ingresa a los guardados del usuario a través del botón de Modificar Usuario</p> <p>c) Se modifican los datos del usuario, se guardan los cambios y el sistema avisará del éxito de la operación y devolverá a la lista de</p>

4.8 Casos de Uso

	usuarios.
Alternativas	<p>a) Si el usuario es buscado por alguno de los datos solicitados y no se encuentra, se da aviso.</p> <p>b) Los datos modificados no se guardan correctamente, por lo que el sistema da aviso, cancela la operación y se devuelve a la lista de usuarios.</p>

CU 1.2.3 RESTAURAR DATOS

Resumen	Descarga los datos guardados de la nube y los carga en el juego.
Actores	Usuario
Frecuencia de uso	Cada vez que se requiera actualizar los datos guardados locales
Precondición	El administrador debe estar logueado, debe existir el usuario a afectar.
Postcondición	Los méritos del usuario se restablecen en la base de datos del juego y su guardado.
Flujo principal	<p>a) En la ventana de administración de usuarios, se busca por identificador único o nombre al usuario en la lista.</p> <p>b) Se ingresa a los guardados del usuario a través del botón de Modificar Usuario</p> <p>c) Se modifican los datos del usuario, se guardan los cambios y el sistema avisará del éxito de la operación y devolverá a la lista de usuarios.</p>

4.8 Casos de Uso

Alternativas	a) Si el usuario es buscado por alguno de los datos solicitados y no se encuentra, se da aviso. b) Los datos modificados no se guardan correctamente, por lo que el sistema da aviso, cancela la operación y se devuelve a la lista de usuarios.
--------------	---

CU 2.1 Administrar Tienda

CU 2.1.1 MODIFICAR PRODUCTOS

Resumen	Cambia datos de un producto existente en la tienda
Actores	Administrador
Frecuencia de uso	Cada vez que se deba hacer una actualización de datos de un producto
Precondición	El administrador debe estar logueado, debe existir el producto a modificar
Postcondición	Los datos del producto se actualizarán con la nueva información en la tienda
Flujo principal	a) En la ventana de administración de tienda, se busca por identificador único o nombre al producto en la lista. b) Se ingresa a los datos del producto a través del botón de Modificar Producto c) Se modifican los datos del producto, se guardan los cambios y el sistema avisará del éxito de la operación y devolverá a la lista de producto.

4.8 Casos de Uso

Alternativas	<ul style="list-style-type: none">a) Si el producto es buscado por alguno de los datos solicitados y no se encuentra, se da aviso.b) Los datos modificados no se guardan correctamente, por lo que el sistema da aviso, cancela la operación y se devuelve a la lista de productos.
--------------	--

CU 2.1.2 AÑADIR PRODUCTOS

Resumen	Registra un producto en la tienda con los datos solicitados
Actores	Administrador, Invitado
Frecuencia de uso	Para el invitado, cuando quiera crear un producto. Para el administrador, cuando se requiera la creación de un producto específico.
Precondición	El administrador debe estar logueado, no debe existir un producto con un identificador único del producto a crear.
Postcondición	El producto se registrará en la tienda con los datos ingresados.
Flujo principal	<ul style="list-style-type: none">a) Se accede a la ventana de registro (<i>invitado</i>). En la ventana de administración (<i>administrador</i>), se debe usar el botón de Añadir Producto.b) Se ingresa a los datos del producto a registrar.c) Se envían los cambios y el sistema avisará del éxito del registro y devolverá a la ventana anterior.

4.8 Casos de Uso

Alternativas	<p>a) Si el producto coincide con identificadores únicos de otro producto existente en la tienda, se da aviso, se cancela la operación y se actualiza la ventana.</p> <p>b) El producto no se pudo registrar correctamente, por lo que el sistema da aviso, cancela la operación y se devuelve a la lista de producto.</p>
--------------	--

CU 2.1.3 ELIMINAR PRODUCTO

Resumen	Eliminar productos registrados de la tienda.
Actores	Administrador
Frecuencia de uso	Cada vez que se deba eliminar un producto.
Precondición	El administrador debe estar logueado, debe existir el producto a eliminar
Postcondición	El producto se eliminará de la tienda
Flujo principal	<p>a) En la ventana de administración de productos, se busca por identificador único o nombre al producto en la lista.</p> <p>b) Se realiza la operación de eliminar con el botón Eliminar Producto</p> <p>c) Se da una advertencia antes de eliminar y al aceptarse, se dará aviso que el producto fue eliminado exitosamente y se actualizará la lista.</p>
Alternativas	<p>a) Si el producto es buscado por alguno de los datos</p>

4.8 Casos de Uso

	<p>solicitados y no se encuentra, se da aviso.</p> <p>b) Si existen 2 productos con identificadores no únicos, se debe escoger el correcto de la lista.</p> <p>c) No se pudo eliminar el producto, por lo que el sistema da aviso, cancela la operación y se actualiza la lista de productos.</p>
--	---

CU 2.1.4 ESTABLECER RUTINA

Resumen	Decide qué objetos se subirán a la tienda en un determinado momento
Actores	Administrador
Frecuencia de uso	Cada vez que se deba actualizar los productos.
Precondición	El administrador debe estar logueado, deben existir los productos a actualizar
Postcondición	Los nuevos productos estarán disponibles en la tienda
Flujo principal	<p>a) En la ventana de administración de productos, se busca por identificador único o nombre al producto en la lista.</p> <p>b) Se realiza la operación de actualizar la tienda con el botón Actualizar Tienda</p> <p>c) Se da una advertencia antes de actualizar y al aceptarse, se dará aviso que la tienda fue actualizada exitosamente y se actualizará la lista.</p>
Alternativas	a) Si los productos son buscados por alguno de los

4.8 Casos de Uso

datos solicitados y no se encuentran, se da aviso.
b) No se pudo actualizar la tienda, por lo que el sistema da aviso, cancela la operación y no se actualiza la tienda.

CU 2.1.5 COMPRAR PRODUCTOS

Resumen	Decide qué objetos comprar
Actores	Usuario
Frecuencia de uso	Cada vez que se quiera comprar algún producto.
Precondición	El usuario debe estar logueado, deben existir los productos a comprar
Postcondición	El/Los producto/s estarán disponibles en la cuenta
Flujo principal	<p>a) En la ventana de Tienda del Juego, se busca por nombre al producto en la lista.</p> <p>b) Se realiza la operación de comprar el producto con el botón Comprar Producto</p> <p>c) Se da una advertencia antes de actualizar y al aceptarse, se dará aviso que el producto fue comprado exitosamente y se actualizará la lista.</p>
Alternativas	<p>a) Si los productos son buscados por alguno de los datos solicitados y no se encuentran, se da aviso.</p> <p>b) No se pudo comprar el producto, por lo que el sistema da aviso, cancela la operación y no se compra ningún producto.</p>

4.8 Casos de Uso

CU 3.1 Administrar tabla de clasificación

CU 3.1.1 ELIMINAR CLASIFICACIÓN

Resumen	Se elimina el puntaje de la partida
Actores	Moderador
Frecuencia de uso	Cuando un usuario hizo trampa al jugar
Precondición	No debe estar corriéndose una partida, el moderador debe estar logueado, debe haber clasificaciones guardadas
Postcondición	La clasificación será eliminada
Flujo principal	a) Se accede al menú de administración de la tabla de clasificación b) Se encuentra al usuario por identificador único c) Se elimina su puntaje
Alternativas	a) Si el usuario es buscado por alguno de los datos solicitados y no se encuentra, se da aviso. b) No se pudo eliminar el usuario, por lo que el sistema da aviso, cancela la operación y se actualiza la lista de usuarios.

CU 3.1.1 SUBIR CLASIFICACIÓN

Resumen	Se sube el puntaje de la partida
Actores	Usuario
Frecuencia de uso	Cuando un usuario obtiene un puntaje en alguna partida
Precondición	No debe estar corriéndose una partida, el usuario debe estar

4.8 Casos de Uso

	logueado, se debe haber jugado 1 partida como mínimo
Postcondición	La clasificación será subida
Flujo principal	a) Se termina la partida (ya sea por muerte o porque se eliminó a todos los enemigos), y se actualiza el puntaje en la tabla de clasificación.
Alternativas	a) Si el puntaje no se actualizó, es porque se usó trampa

CU 4.1 Gameplay

CU 4.1.1 INICIAR JUEGO

Resumen	Ejecuta el programa para poder jugar
Actores	Invitado/Usuario
Frecuencia de uso	Para el usuario, cuando quiera ejecutar el juego.
Precondición	El juego debe estar cerrado
Postcondición	El juego estará abierto y listo para usarse.
Flujo principal	a) Se ejecuta el archivo .exe y se abrirá el juego
Alternativas	a) Si la carga del ejecutable da un error, reinstalar el juego.

CU 4.1.2 SELECCIONAR MODO

Resumen	Selecciona un modo para así poder jugar
Actores	Invitado/Usuario
Frecuencia de uso	Para el usuario, cuando quiera

4.8 Casos de Uso

	seleccionar un modo.
Precondición	El usuario debe estar logueado, el juego debe estar iniciado pero fuera de una partida.
Postcondición	El modo se seleccionará en el juego con los datos ingresados.
Flujo principal	a) Se accede a la ventana de Jugar, se debe usar el botón de Play b) Se ingresa el modo a jugar c) Se envían los cambios y el sistema avisará del éxito del registro y devolverá el modo seleccionado.
Alternativas	a) Si la carga de modos presenta un fallo, se da aviso y se trata de actualizar los modos.

CU 4.1.3 CREAR PARTIDA

Resumen	Crear una partida para así poder jugar
Actores	Invitado/Usuario
Frecuencia de uso	Para el usuario, cuando quiera crear una partida.
Precondición	El usuario debe estar logueado, el juego debe estar iniciado pero fuera de una partida, no debe existir una partida con un identificador único de la partida a crear.
Postcondición	La partida se registrará en el juego con los datos ingresados.
Flujo principal	a) Se accede a la ventana de Jugar, se debe usar el botón de Jugar b) Se ingresa a los datos de la

4.8 Casos de Uso

	<p>partida a registrar.</p> <p>c) Se envían los cambios y el sistema avisará del éxito del registro y devolverá al juego propio.</p>
Alternativas	<p>a) Si la partida coincide con identificadores únicos de otra partida existente en el juego, se da aviso, se cancela la operación y se actualiza la ventana.</p> <p>b) La partida no se pudo registrar correctamente, por lo que el sistema da aviso, cancela la operación y se devuelve a la lista de partidas.</p>

CU 4.2 Juego Co-op

CU 4.2.1 INICIAR JUEGO CO-OP

Resumen	Ejecuta el programa para poder jugar co-op
Actores	Usuario
Frecuencia de uso	Para el Usuario, cuando quiera ejecutar el juego.
Precondición	El juego debe estar cerrado
Postcondición	El juego estará abierto y listo para usarse.
Flujo principal	a) Se ejecuta el archivo .exe y se abrirá el juego
Alternativas	a) Si la carga del ejecutable da un error, reinstalar el juego.

4.8 Casos de Uso

CU 4.2.2 UNIRSE A PARTIDA COOP

Resumen	Une al otro jugador a una partida coop para así poder jugar
Actores	Usuario
Frecuencia de uso	Para el usuario, cuando quiera unirse a una partida.
Precondición	El usuario debe estar logueado, el juego debe estar iniciado pero fuera de una partida, debe existir una partida activa
Postcondición	El usuario será unido a la partida
Flujo principal	<ul style="list-style-type: none">a) Se accede a la ventana de Jugar, se debe usar el botón de Playb) Se ingresa a los datos de la partida a registrar.c) Se envían los cambios y el sistema avisará del éxito del registro y devolverá al juego propio.
Alternativas	<ul style="list-style-type: none">a) Si la carga de partida presenta un fallo, se da aviso y se trata de actualizar la partida.

CU 4.2.3 MODO COOP

Resumen	Inicia el modo coop para así poder jugar
Actores	Usuario 1, Usuario 2
Frecuencia de uso	Para el usuario, cuando quiera jugar al modo coop.
Precondición	El usuario debe estar logueado, el juego debe estar iniciado pero fuera de una partida. Se debió haber seleccionado el modo coop

4.8 Casos de Uso

Postcondición	El modo coop se seleccionará en el juego con los datos ingresados.
Flujo principal	<ul style="list-style-type: none"> a) Se accede a la ventana de Jugar, se debe usar el botón de Play b) Se ingresa el modo a jugar c) Se envían los cambios y el sistema avisará del éxito del registro y devolverá el modo seleccionado.
Alternativas	<ul style="list-style-type: none"> a) Si la carga de modos presenta un fallo, se da aviso y se trata de actualizar los modos.

CU 4.3 Contenido Adicional

CU 4.3.1 CONTENIDO BÁSICO

Resumen	Es el contenido base del juego
Actores	Invitado/Usuario
Frecuencia de uso	Cuando se quiera jugar al juego.
Precondición	El juego debe haber sido obtenido anteriormente.
Postcondición	El contenido base estará disponible
Flujo principal	<ul style="list-style-type: none"> a) Se descargará el juego, y se ejecutará
Alternativas	<ul style="list-style-type: none"> a) Si la carga del ejecutable da un error, reinstalar el juego.

CU 4.3.2 CONTENIDO ADICIONAL

Resumen	Es contenido complementario del juego
Actores	Usuario
Frecuencia de uso	Cuando se quiera jugar otros

4.8 Casos de Uso

	modos adicionales
Precondición	El juego debe haber sido obtenido anteriormente, el usuario debe estar logueado.
Postcondición	El contenido base y el adicional estarán disponibles
Flujo principal	a) Se descargará el juego, y se ejecutará b) Luego, se loguea en el juego c) Obtienes el contenido adicional
Alternativas	a) Si la carga del ejecutable da un error, reinstalar el juego. b) Si no aparece ningún mensaje de las nuevas recompensas, revisa la ventana "Play", ahí encontrarás el complemento.

CU 4.4 Acceso en Línea

CU 4.4.1 CONTENIDO OFFLINE

Resumen	Es el contenido base del juego
Actores	Invitado/Usuario
Frecuencia de uso	Cuando se quiera jugar al juego.
Precondición	El juego debe haber sido obtenido anteriormente.
Postcondición	El contenido base estará disponible
Flujo principal	a) Se descargará el juego, y se ejecutará
Alternativas	a) Si la carga del ejecutable da un error, reinstalar el juego.

4.8 Casos de Uso

CU 4.4.2 ACCEDER TIENDA

Resumen	Es el apartado para comprar objetos
Actores	Usuario
Frecuencia de uso	Cuando se quiera comprar algún objeto.
Precondición	El juego debe haber sido obtenido anteriormente, el usuario debe estar logueado
Postcondición	Se podrán visualizar los objetos disponibles al momento
Flujo principal	a) Se dirigirá a la ventana de Tienda del Juego
Alternativas	a) Si la carga de la tienda da un error, reinicia el juego.

CU 4.4.3 USAR COSMÉTICOS

Resumen	Se equipan cosméticos del personaje
Actores	Usuario
Frecuencia de uso	Cuando se quiera equipar algún cosmético
Precondición	El juego debe haber sido obtenido anteriormente, el usuario debe estar logueado, se debe haber comprado algún objeto anteriormente
Postcondición	Se podrán visualizar los objetos equipados
Flujo principal	a) Se dirigirá a la ventana de Equipamiento, se seleccionarán los objetos a usar

4.8 Casos de Uso

Alternativas	a) Si la carga de objetos da un error, reinicia el juego.
--------------	---

CU 4.4.4 GUARDADO EN LA NUBE

Resumen	Regula el acceso a la función de "guardado en la nube"
Actores	Usuario
Frecuencia de uso	Cada vez que se inicie o cierre sesión
Precondición	El usuario debe estar logueado.
Postcondición	Se permitirá o revocará al jugador la posibilidad del guardado en la nube
Flujo principal	a) Se inicia sesión en la cuenta del usuario. b) Se dirigirá a la ventana de Guardado, donde se realizará la acción correspondiente según CU 1.2
Alternativas	a) Si al iniciar sesión no se pudo acceder al guardado, se informará del error y pedirá reintentar.

CU 4.4.5 TABLA DE CLASIFICACIÓN

Resumen	Regula el acceso a la tabla de clasificación
Actores	Usuario
Frecuencia de uso	Cada vez que se inicie o cierre sesión
Precondición	El usuario debe estar logueado
Postcondición	Se guardarán los puntajes (si es que tiene en la nube)

4.8 Casos de Uso

Flujo principal	a) Se inicia sesión en la cuenta del usuario. b) Se dirigirá a la ventana de Tablas de clasificación, donde se realizará la acción correspondiente.
Alternativas	a) Si al iniciar sesión no se pudo acceder a las tablas de clasificación, se informará del error y pedirá reintentar.

CU 5.1 Transacciones

CU 5.1.1 COMPRA IN-APP

Resumen	Compras dentro del juego
Actores	Usuario
Frecuencia de uso	Cuando se quiera comprar algo dentro del juego
Precondición	El usuario debe estar logueado
Postcondición	Se podrán hacer compras en la app
Flujo principal	a) Se dirigirá a la tienda
Alternativas	a) Si la tienda no carga, reinicie el juego.

CU 5.1.2 VER TRANSACCIONES

Resumen	Ver las compras dentro del juego
Actores	Técnico
Frecuencia de uso	Cuando se quiera ver las compras del juego
Precondición	El técnico debe estar logueado, debe existir el usuario a inspeccionar

4.8 Casos de Uso

Postcondición	Podrá ver las transacciones del juego
Flujo principal	a) Se dirigirá a ventana de Administración de Tienda -> Transacciones -> Ver
Alternativas	a) El usuario no se pudo registrar correctamente, por lo que el sistema da aviso, cancela la operación y se devuelve a la lista de usuarios.

CU 5.2 Gestionar Inventario

CU 5.2.1 ACCEDER INVENTARIO

Resumen	Se ve el inventario del personaje
Actores	Usuario
Frecuencia de uso	Cuando se quiera ver el equipamiento
Precondición	El usuario debe estar logueado
Postcondición	Se podrán visualizar los objetos
Flujo principal	a) Se dirigirá a la ventana de Equipamiento
Alternativas	a) Si la carga de objetos da un error, reinicia el juego.

CU 5.2.2 REMOVER ITEM

Resumen	Se elimina el ítem requerido
Actores	Técnico
Frecuencia de uso	Cuando se quiera eliminar un item del inventario
Precondición	El técnico debe estar logueado, debe existir el usuario a

4.8 Casos de Uso

	inspeccionar
Postcondición	Se eliminará el objeto
Flujo principal	a) Se dirigirá a la ventana de Administración de Equipamiento, se seleccionará el ítem a eliminar y se removerá con el botón Remove Item.
Alternativas	a) Si la eliminación de objetos da un error, reinicia el juego.

CU 5.2.3 AÑADIR ÍTEM

Resumen	Se agrega el ítem requerido
Actores	Técnico
Frecuencia de uso	Cuando se quiera agregar un ítem del inventario
Precondición	El técnico debe estar logueado, debe existir el usuario a inspeccionar
Postcondición	Se añadirá el objeto
Flujo principal	a) Se dirigirá a la ventana de Administración de Equipamiento, se seleccionará el ítem a añadir y se añadirá con el botón Añadir Item.
Alternativas	a) Si el objeto no es añadido da un error, reinicia el juego.

CU 5.2.4 MODIFICAR MONEDAS

Resumen	Se modifica la cantidad de monedas requerida
Actores	Técnico

4.8 Casos de Uso

Frecuencia de uso	Cuando se quiera modificar la cantidad de monedas del inventario.
Precondición	El técnico debe estar logueado, debe existir el usuario a inspeccionar
Postcondición	Se modificará la cantidad de monedas
Flujo principal	a) Se dirigirá a la ventana de Administración de Equipamiento, se seleccionará la cantidad de monedas a agregar y se cambiará con el botón Modificar Monedas.
Alternativas	a) Si no es modificado, reinicia el juego.