Especificación de casos de uso



**Título: Gestionar jugadores**

**Resumen:** El usuario indica la cantidad de jugadores que harán uso del software y así mismo del tapete, indicando sus ID y número de vidas.

**Actores:** Usuario.

**Responsable:** Equipo 1

**Precondiciones:** No hay.

**Situación nominal:**

1.- El usuario pulsa el botón de “Jugar”.

2.- El usuario seleccionara la cantidad de jugadores.

3.- El sistema completa el formulario de jugadores, indicando el número de personas, sus ID, y el número de vidas que pueden tener.

4.- El usuario selecciona la opción de “Confirmar”.

**Encadenamiento alternativo:**

A1: El usuario no ingresó correctamente los datos o dejó campos vacíos.

5.- El sistema muestra una alerta de datos faltantes.

6.- El usuario llena nuevamente el formulario.

7.- El usuario selecciona la opción de “Confirmar”.

El caso de uso termina en éxito.

**Título: Responder preguntas**

**Resumen:** El usuario procede a jugar, contestando preguntas que determinen su progresión en el mismo.

**Actores:** Usuario.

**Responsable:** Equipo 1

**Precondiciones:** El usuario debe haber ingresado previamente el formulario de control de jugadores.

**Situación nominal:**

1**-** El sistema muestra la interfaz del juego.

2.- El usuario responde las preguntas aritméticas que muestre el juego.

3.- El sistema muestra un mensaje de respuesta ante la pregunta del usuario.

**Encadenamiento alternativo:**

A1: El usuario contesta correctamente la pregunta.

El encadenamiento comienza en el punto 2.

3.- El sistema muestra un mensaje de éxito e indica al usuario cuanto debe avanzar.

4.- El sistema muestra una nueva pregunta aritmética.

El caso de uso termina en éxito.

A2: El usuario contesta incorrectamente la pregunta.

El encadenamiento comienza en el punto 2.

3.- El sistema muestra un mensaje de error, resta vidas.

4.- El sistema muestra una nueva pregunta aritmética.

El caso de uso termina en éxito.

**Título: Administrar juego**

**Resumen:** El juego termina cuando termine el tiempo asignado. El jugador con más puntuación gana.

**Actores:** Usuario.

**Responsable:** Equipo 1

**Precondiciones:** El jugador debe haber ingresado el formulario de control de jugadores y debe de haber contestado las preguntas.

**Situación nominal:**

1.- El sistema muestra un mensaje de ganador, cuando solo a un usuario le resten vidas.

2.- El sistema muestra la tabla de jugadores.

3.- El sistema muestra las opciones de “Repetir” y de “Juego nuevo”.

4.- El usuario selecciona su opción deseada.