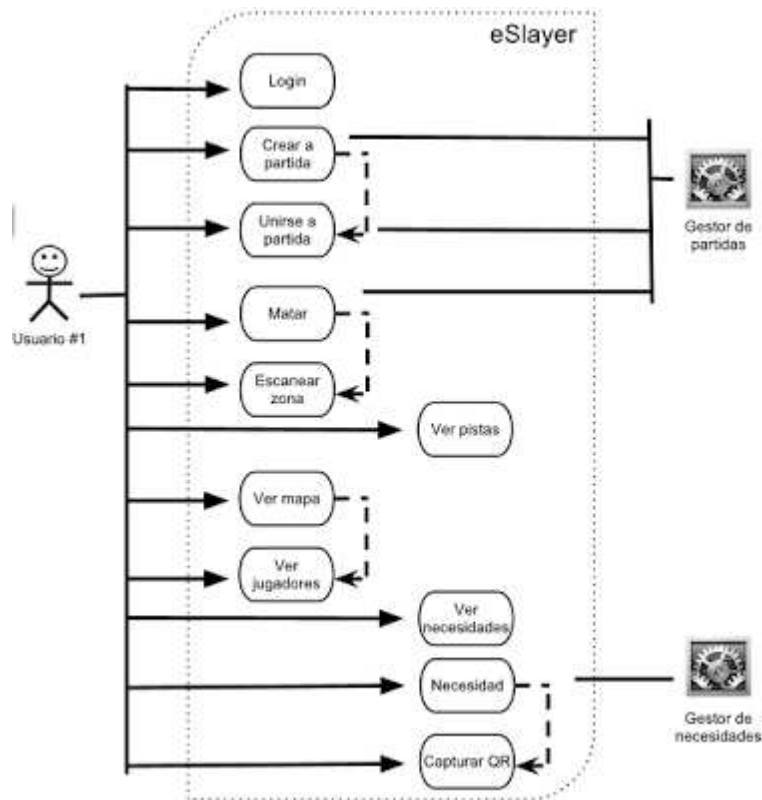


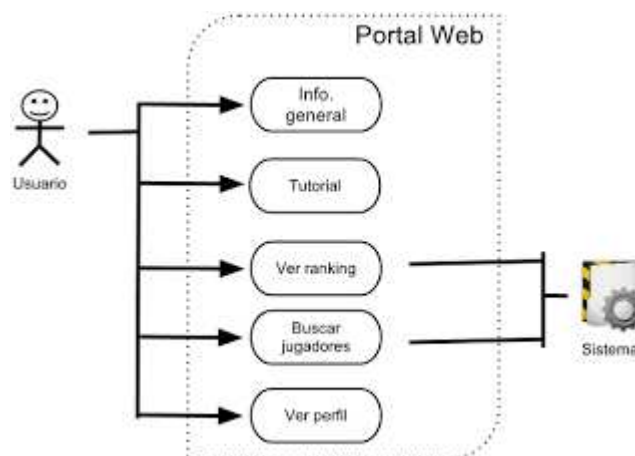
Ejemplo de Diagrama de Casos de Uso para una app y una Web.

Vamos a mostrar dos **diagramas de caso de uso o UCD**: uno para la aplicación móvil y otro para el portal web.

En el caso de la aplicación móvil hemos representado un modelo de jugador base a la izquierda de la imagen. Este interactuará con el sistema mediante las funciones a las que apuntan sus flechas. A la derecha de la imagen se encuentran los receptores de cada acción que realiza el usuario.



En el caso del portal web tenemos todas las funciones generales que se mostraron en el diseño de la interfaz.



1. Boceto portal web

En esta entrada presentaremos otra parte de la aplicación e-Slayer inédita hasta ahora. Se trata del boceto del portal web. A continuación se muestran una serie de capturas donde se puede ver, más o menos, qué aspecto tendrá.

Principal

Esta pestaña ofrece información al usuario sobre la aplicación eSlayer para que sepa de qué trata (incluye un vídeo demostrativo del funcionamiento de la aplicación). También ofrecerá la posibilidad de descargar la aplicación móvil a través del portal mediante un código QR.



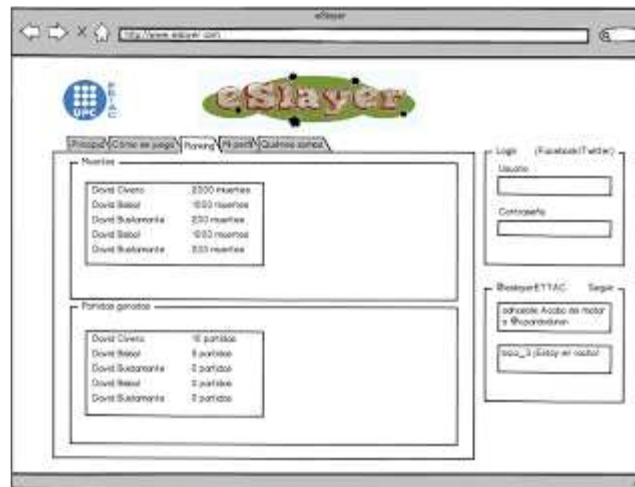
Cómo se juega

Esta parte de la web contiene las instrucciones del juego para que el usuario pueda familiarizarse con la aplicación y le ayude a entender el funcionamiento de eSlayer.



Ranking

El usuario podrá ver el ranking de los jugadores registrados en la aplicación. El ranking tendrá dos modos de visualización: ordenado ascendentemente por número de muertes o por partidas ganadas.



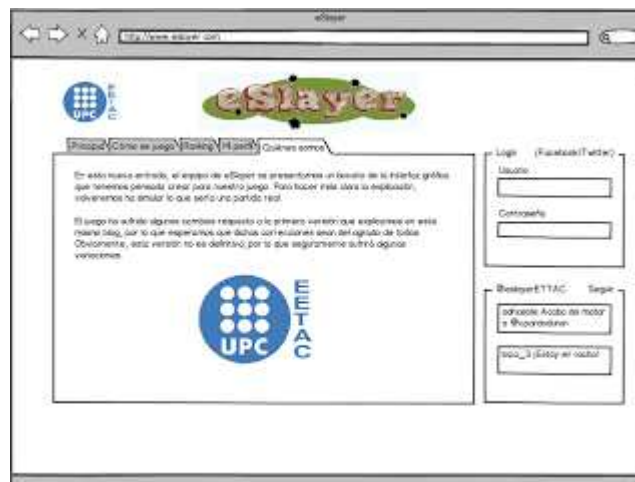
Mi perfil

Una vez autenticado en el portal web el usuario podrá ver sus estadísticas: número de muertes, retos superados, etc.



Quiénes somos

En esta parte de la web se muestra información sobre los *developers* de la aplicación.



Boceto Interfaz Gráfica eSlayer

En esta nueva entrada, el equipo de eSlayer os presentamos un boceto de la interfaz gráfica que tenemos pensado crear para nuestro juego. Para hacer más clara la explicación, volveremos a simular lo que sería una partida real.

El juego ha sufrido algunos cambios respecto a la primera versión que explicamos en este mismo blog, por lo que esperamos que dichas correcciones sean del agrado de todos. Obviamente, esta versión no es definitiva, por lo que seguramente sufrirá algunas variaciones.

Pantalla inicial

David Civera se descarga la aplicación en su móvil y accede a ella a través de su cuenta de Facebook.



Seleccionar Partida

Al acceder a la aplicación, lo primero que verá David es la pantalla de selección de partida. En esta pantalla tendrá la opción de unirse a una partida ya creada sin comenzar (está esperando a tener el número de jugadores mínimo para empezar), o crear una nueva partida.

Clicando en una partida, podrá ver información sobre ésta como por ejemplo el número mínimo de jugadores que participarán y los jugadores ya unidos.

En nuestro ejemplo, David Civera se unirá a la partida nº3, en la que están esperando para comenzar los jugadores David Bisbal, Joselito García y Carlos Baute y que constará de 7 jugadores.



Menú jugador:

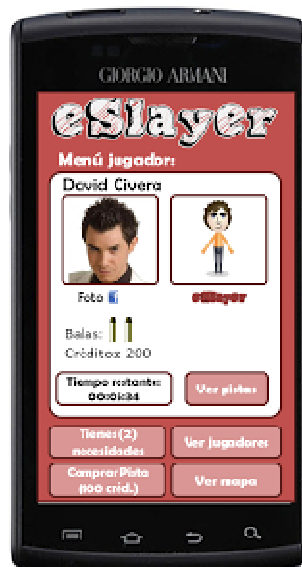
Una vez empieza la partida (ya se han unido 7 jugadores), la primera pantalla que verá David será el "Menú jugador".

En esta pantalla aparece la siguiente información relativa a su jugador:

- Foto del jugador de Facebook y foto de su avatar de eSlayer.
- Balas: Cada vez que David intenté disparar a su objetivo y se equivoque de jugador, gastará una bala. Si se que sin balas, pierde la partida.
- Créditos: Se obtienen al superar retos. Se utilizan para comprar pistas.
- Tiempo restante: Es el tiempo que queda para que la partida se de por finalizada.
- Ver pistas: Listar todas las pistas obtenidas sobre el objetivo al que debe asesinar David Civera.

En esta pantalla, David también tiene la opción de acceder a una serie de apartados como:

- Necesidades.
- Comprar pista.
- Ver jugadores.
- Ver mapa.



Necesidades

Cada X minutos, David deberá saciar una serie de necesidades como pueden ser ir al baño o comer. Cuando cubra una necesidad, será recompensado con un reto. Si supera el reto, obtendrá créditos que podrá utilizar para comprar una pista.

Para saciar una necesidad, deberá localizar un determinado código QR de los que se encuentran por la universidad y capturarlo con el móvil. Por ejemplo, si David tiene la necesidad de comer, deberá ir al restaurante de la escuela y capturar con el móvil el código QR de allí.



Comprar pista/Ver pistas

Como hemos comentado anteriormente, con los créditos conseguidos al superar retos David podrá comprar pistas que le ayuden a averiguar quien es su víctima. Un ejemplo de pista podría ser, por ejemplo, el sexo del avatar de su víctima. Es importante destacar que las pistas se refieren a los avatares, nunca a las personas.

El menú del jugador da la opción de listar todas las pistas que tiene David sobre su víctima.



Ver jugadores

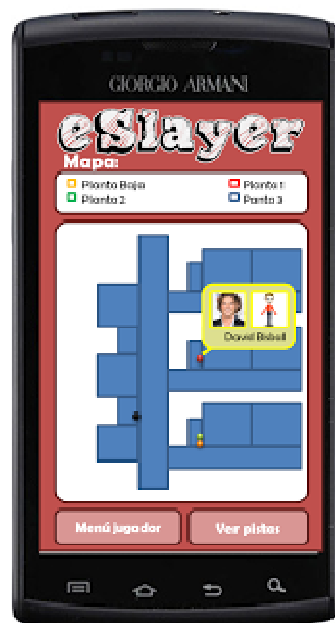
Esta opción da la posibilidad de poder ver que jugadores están actualmente participando en la partida (los que siguen vivos). David podrá ver información sobre los jugadores como por ejemplo la foto del Facebook del jugador, la foto de su avatar o la localización del último código QR capturado por éste. Esta información le será útil a David para poder razonar quien es realmente su víctima.

Desde este menú David también tiene la posibilidad de escanear la zona. Lo que hace esta funcionalidad es activar el Bluetooth del móvil de David y localizar que jugadores de la partida se encuentran próximos a él. Esto es absolutamente necesario para que David pueda matar a su víctima, ya que si no se encuentra relativamente cerca de su víctima, no podrá acabar con ella.



Ver mapa

Esta funcionalidad permite a David saber cuales han sido los últimos códigos QR visitados por el resto de jugadores y la localización geográfica de éstos dentro de la escuela. Esto le será útil a David para cuando sepa quien es su víctima, ya que le permitirá conocer por que zona puede estar situada ésta para utilizar la funcionalidad "escanear zona" y acabar con ella.



Otra información importante

- Herencia de objetivos: Si David acaba con su víctima, a David se le asignará otro objetivo. Este objetivo será la antigua víctima del jugador al que acaba de matar David. Es decir, por ejemplo, si David Civera tiene como objetivo a Carlos Baute, y éste a su vez tiene como objetivo a David Bisbal, si David Civera acaba con Carlos Baute, David Civera pasará a tener como objetivo a David Bisbal.

- Herencia de pistas: Siguiendo el mismo ejemplo de antes, Cuando David Civera acabe con Carlos Baute, heredará las pistas que tenía Carlos Baute sobre David Bisbal.

Diagrama interactividad

El diagrama sería el siguiente:

