

NIENTIENDO



M^a Victoria Huesca Peláez - victoriahuesca@uma.es

Álvaro Mora Núñez - 0610947157@uma.es

Sergio Guzmán Cañete - sergioguzman@uma.es

Francisco Galisteo Guzmán - fran2@uma.es

Julio Serrano Laguna - julioserranolaguna@uma.es

Sergio Bueno Gómez - seyronh@uma.es

José Luis García Martínez - xelu.gm@uma.es

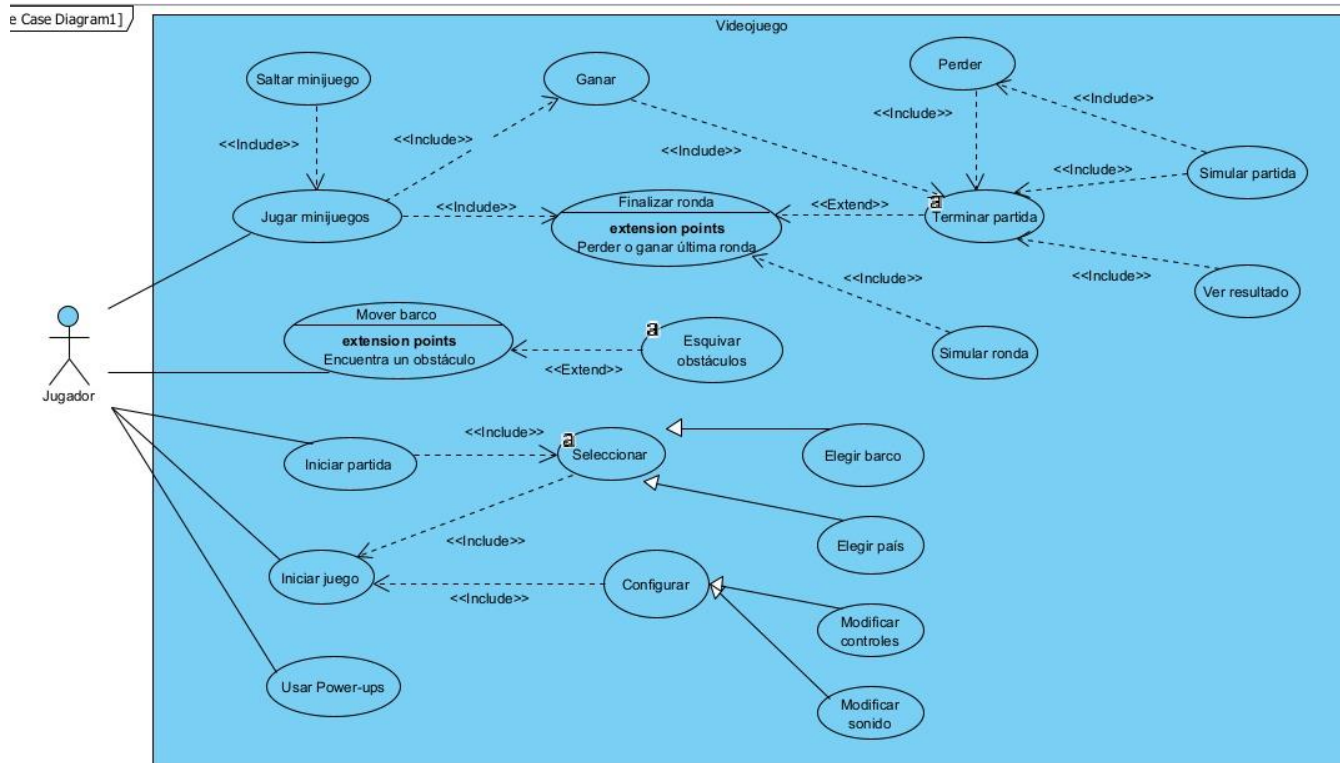
David Casado Silva - davidcasadosilva@uma.es

<https://github.com/Seyronh/UMA-IIS23-C-E3>

Contenidos

1. Diagrama de casos de uso
2. Documentación de los casos de uso

DIAGRAMA DE CASOS DE USO



Documentación de los casos de uso

Identificador

CU1. Configuración.

Contexto de uso

Cuando el jugador lo requiera, podrá modificar los controles y el volumen del sonido del juego.

Precondiciones y activación

- El usuario ejecuta el programa.

Garantías de éxito / Postcondición

Después de modificar la configuración, el sonido y/o los controles se verán alterados de la forma establecida.

Escenario principal

- El usuario prueba el juego, y no está conforme con los controles y/o el sonido.
- El usuario entra en configuración.
- El usuario juega con la nueva configuración a su gusto.

Escenarios alternativos

- El usuario nunca cambia la configuración del juego ya que la predefinida le resulta adecuada.

Identificador

CU2. Iniciar juego.

Contexto de uso

Para poder acceder al juego primero tiene que iniciarse.

Precondiciones y activación

- El usuario tiene los archivos necesarios del juego y ejecuta el programa.

Garantías de éxito / Postcondición

El juego termina de iniciarse y se puede ver el menú.

Escenario principal

- El usuario busca el juego en su ordenador.
- El usuario inicia el ejecutable.
- El usuario ve el menú principal del juego.

Escenarios alternativos

- El usuario cierra el proceso del juego antes de que termine de cargar.

Identificador

CU3. Selección de barco y país.

Contexto de uso

Para poder empezar la partida el usuario debe de elegir país y tipo de barco.

Precondiciones y activación

- El usuario ha iniciado el juego y le ha dado a jugar.

Garantías de éxito / Postcondición

En la partida se está usando el barco elegido y ves tu bandera elegida.

Escenario principal

1. El usuario inicia el .exe.
2. El usuario le da al botón de jugar.
3. El usuario elige barco y luego país.
4. El usuario ve el tipo de barco y su bandera en la partida.

Escenarios alternativos

- El usuario cierra el juego antes de elegir nada.

Identificador

CU4. Iniciar partida.

Contexto de uso

Cuando el usuario quiera empezar la partida le dara a jugar.

Precondiciones y activación

- El usuario ha iniciado el juego.

Garantías de éxito / Postcondición

Aparece el menú de selección de barco.

Escenario principal

El usuario inicia el .exe.

El usuario le da al botón de jugar.

El usuario ve el menú de selección de barco y pais.

Escenarios alternativos

- El usuario cierra el juego antes de darle a jugar.
- El usuario entra al menú de configuración.

Identificador

CU5. Mover barco.

Contexto de uso

Cuando el jugador lo requiera, podrá mover el barco en 3 direcciones posibles (hacia delante, derecha o izquierda o hacia atrás para frenar).

Precondiciones y activación

- El usuario se encuentra en el transcurso de una partida.
- El barco del usuario está en condiciones de moverse.

Garantías de éxito / Postcondición

El barco del jugador se mueve en la dirección elegida.

Escenario principal

1. El usuario inicia una partida.
2. El usuario selecciona barco y país.
3. El usuario comienza el juego.

4. El usuario mueve el barco.

Escenarios alternativos

- El usuario mueve el barco cuando no está en condiciones de moverse.
- El usuario mueve el barco hacia una posición no disponible.

Identificador

CU6. Esquivar obstáculo

Contexto de uso

Cuando un usuario lo requiera, podrá esquivar obstáculos que se encuentren a lo largo de la pista.

Precondiciones y activación

- El usuario está en el transcurso de una partida.
- El barco del usuario se encuentra en condiciones de moverse.

Garantías de éxito / Postcondición

El barco del usuario no choca con el obstáculo, evitando los inconvenientes que esto supondría.

Escenario principal

5. El usuario inicia una partida.
6. El usuario selecciona barco y país.
7. El usuario comienza el juego.
8. El usuario mueve el barco.
9. El barco esquiva un obstáculo.

Escenarios alternativos

- El usuario mueve el barco pero choca con el obstáculo.
- Las propiedades del barco se ven afectadas.
 - Se reduce la velocidad
 - Se reduce la resistencia del barco.

Identificador

CU7. Simulación de ronda.

Contexto de uso

Al ganar la ronda deberá simular las partidas de los otros participantes para poder ver al acabar la ronda los resultados.

Precondiciones y activación

- El usuario ha iniciado el juego y le ha dado a jugar.
- El usuario está en una partida.
- El usuario ha ganado la ronda actual en la partida.

Garantías de éxito / Postcondición

Las rondas donde solo participaba la IA serán simuladas para que al acabar la partida y ver los resultados sean lo más cercanos a la realidad posible.

Escenario principal

1. El usuario inicia el .exe.
2. El usuario le da al botón de jugar.
3. El usuario elige barco y luego país.
4. El usuario ve el tipo de barco y su bandera en la partida.
5. El usuario juega una ronda
6. El usuario gana la ronda

Escenarios alternativos

- El usuario cierra el juego antes de entrar a jugar.
- El usuario pierde la ronda.
- El usuario abandona la partida.

Identificador

CU8. Finalizar ronda.

Contexto de uso

Cuando termina la ronda, se para el juego mostrando los resultados de ésta hasta que comience la siguiente.

Precondiciones y activación

- Se juega una ronda completa.

Garantías de éxito / Postcondición

Cuando termina una ronda, se observa que el jugador pierde el control de su barco y la pantalla cambia a los resultados de la ronda.

Escenario principal

- El usuario juega a una ronda.
- La ronda termina.
- Se ven los resultados de la ronda.

Escenarios alternativos

- El jugador abandona la ronda antes de que termine.

Identificador

CU9. Selección de barco y país.

Contexto de uso

El usuario podrá usar power-up cuando lo desee.

Precondiciones y activación

- El usuario deberá estar en partida.
- El barco deberá de obtener un power-up.

Garantías de éxito / Postcondición

El usuario usa el power-up que le ha tocado con éxito.

Escenario principal

1. El usuario inicia una partida.
2. El usuario selecciona barco y país.
3. El usuario comienza el juego.
4. El usuario mueve el barco.
5. El barco choca con la caja que le da el power-up.

6. El usuario usa el power-up con éxito.

Escenarios alternativo.

- El usuario no choca con la caja del power-up.
- El usuario no recibe el power-up.

Identificador

CU10

Contexto de uso

Se inicia un minijuego aleatoriamente de todos los existentes mientras está la pantalla de carga y el usuario puede jugar.

Precondiciones y activación

- El usuario ha finalizado una ronda.
- Está cargando la siguiente ronda.

Garantías de éxito / Postcondición

El minijuego se ha cargado correctamente y el usuario puede jugar sin problemas.

Escenario principal

1. El usuario inicia una partida
2. El usuario selecciona barco y país
3. El usuario comienza el juego
4. La ronda finaliza
5. Está cargando la siguiente ronda en el caso de ganar o la simulación y resultado final en caso de perder
6. Aparece el minijuego en pantalla
7. El usuario puede jugar sin ningún problema

Escenarios alternativo.

Alternativa 1:

- El usuario se sale del juego antes de finalizar la ronda o que cargue el minijuego.

Identificador

CU11. Saltar el minijuego

Contexto de uso

A lo largo del minijuego, este tendrá un tiempo obligatorio y luego se podrá saltar.

Precondiciones y activación

- El usuario debe de haber terminado una de las fases de la carrera.

Garantías de éxito / Postcondición

Mientras el usuario haya acabado una fase de la carrera y esté esperando a la siguiente, le saldrá un minijuego relacionado con la temática del juego principal.

Escenario principal

1. El usuario inicia la partida.
2. El usuario selecciona barco y país.
3. Mientras se carga el escenario de la partida aparecen los minijuegos.

Escenario Alternativo

Alternativa 1:

1. Al pasar de fase en la carrera.

Identificador

CU12

Contexto de uso

Tras jugar cualquier ronda y perder o jugar la última ronda y ganar, se finaliza la partida

Precondiciones y activación

- El usuario ha finalizado una ronda tras perder o ha finalizado la última ronda.

Garantías de éxito / Postcondición

Se ha finalizado la partida, se simula el resto de partidas en el caso de que el usuario haya terminado la última ronda y se muestra el resultado final.

Escenario principal

1. El usuario inicia una partida
2. El usuario selecciona barco y país
3. El usuario comienza el juego
4. Se inicia una nueva ronda
5. El usuario se clasifica a la siguiente ronda
6. Finaliza la última ronda
7. Finaliza la partida

Escenarios alternativo.

Alternativa 1:

- El usuario pierde una ronda
- Finaliza la partida

Alternativa 2:

- El usuario se sale del juego antes de finalizar la partida

Identificador

CU13. Simular partida.

Contexto de uso

Al terminar una partida, se haya ganado o perdido, el jugador deberá ver en pantalla una simulación de las partidas del resto de participantes para poder ver al acabar la partida el podio de resultados.

Precondiciones y activación

- El usuario ha iniciado el juego y le ha dado a jugar.
- El usuario ha ganado o perdido una partida.

Garantías de éxito / Postcondición

Aparecerá en pantalla una simulación de resultados tanto si el jugador gana como si pierde.

Escenario principal

1. El usuario inicia el .exe.

2. El usuario le da al botón de jugar.
3. El usuario elige barco y luego país.
4. El usuario juega una partida.
5. El usuario gana o pierde la partida.

Escenarios alternativos

- El usuario abandona la partida antes de que termine.

Identificador

CU14. Ver el resultado

Contexto de uso

Cuando un usuario finalice su partida le aparecerán los resultados en la pantalla.

Precondiciones y activación

- El usuario esté en partida.
- El usuario haya terminado la partida ya sea que ha quedado como finalista o ha perdido (en cuyo caso se simula)

Garantías de éxito / Postcondición

Se muestran por pantalla los resultados de la carrera, siempre que esta se termine, estado el usuario bien entre los finalistas o que este haya perdido.

Escenario principal

1. El usuario inicia una partida
2. El usuario selecciona barco y país
3. El usuario comienza el juego
4. Se inicia una nueva ronda
5. El usuario se clasifica a la siguiente ronda
6. Finaliza la última ronda
7. Finaliza la partida
8. Se muestran los resultados por pantalla

Escenario alternativo

Alternativa 1:

1. Cuando el jugador pierde la partida se simula y se muestran los resultados.

Identificador

CU15. Ganar

Contexto de uso

Cuando un usuario consigue clasificarse para la siguiente ronda.

Precondiciones y activación

- El usuario esté en partida.
- El usuario termina la ronda quedando en primera o segunda posición, o bien, termina la última ronda.

Garantías de éxito / Postcondición

El usuario pasa a la siguiente ronda y se inicia el minijuego, o en el caso de ser la última ronda, se vería el podio.

Escenario principal

1. El usuario inicia una partida.
2. El usuario selecciona barco y país.
3. El usuario comienza el juego.
4. El usuario consigue acabar la carrera entre los dos primeros.
5. El usuario llega a la final y la termina.

Escenarios alternativos

- El usuario no se clasifica de ronda o no llega a la final.

Identificador

CU16. Perder

Contexto de uso

Cuando un usuario no consigue clasificarse, este perderá

Precondiciones y activación

- El usuario está en el transcurso de una partida.
- El usuario no consigue acabar una ronda que no sea final entre los dos primeros.

Garantías de éxito / Postcondición

El usuario queda eliminado de la partida, simulándose el resto de partida y procediendo al mostrado del resultado.

Escenario principal

6. El usuario inicia una partida.
7. El usuario selecciona barco y país.
8. El usuario comienza el juego.
9. El usuario no consigue acabar la carrera entre los dos primeros.

Escenarios alternativos

- El usuario sí consigue clasificarse.
- Se simula la ronda.
- Finaliza la ronda.
- El usuario obtiene la posibilidad de jugar un minijuego.