

Casos de Uso

RF1- Jugabilidad

Descripción: El sistema permite que los usuarios puedan generar combinaciones para descifrar un código secreto generado por el sistema.

Actores: Usuario, sistema.

Flujo principal:

1. El sistema genera un código secreto
2. El usuario selecciona una combinación de colores predeterminados para el sistema
3. El usuario coloca la combinación en la fila correspondiente de la parte inferior.
4. El sistema verifica que los datos estén ingresados.
5. El sistema verifica que los datos sean correctos
6. Presenta las combinaciones de colores que son correctas e incorrectas mediante la interfaz.

Flujo alterno 1:

1. Si la combinación es correcta, ya no se puede ingresar una nueva combinación de colores.

Flujo alterno 2:

1. Si la combinación es incorrecta, el usuario debe analizar una nueva combinación de colores
3. Se vuelve al paso 1 del flujo principal

Excepciones

1. Si se acierta la combinación de colores en cualquier fila, el juego termina.

RF2-Selección de niveles

Descripción: El sistema permite a los usuarios observar su progreso en base a cuántos niveles ha completado y cuáles no.

Actores: Usuario, Sistema.

Flujo Principal:

1. El sistema expone tres niveles
2. El usuario selecciona uno de los 3 niveles de los predeterminados para el sistema.
3. El sistema agrega o quita colores según lo seleccionado por el usuario.

Flujo alternativo 1:

1. Si hay una partida en progreso sin terminar, y se selecciona otro nivel diferente al actual, esta se borrará.

Excepciones:

1. Si se encuentra ubicado en uno de los niveles que se quiere seleccionar el sistema no borrará la partida en progreso.

RF3-Verificación de ganado o perdido

Descripción: El sistema permite validar si el usuario gana el nivel o por el contrario pierde.

Actores: Usuario. Sistema

Flujo principal:

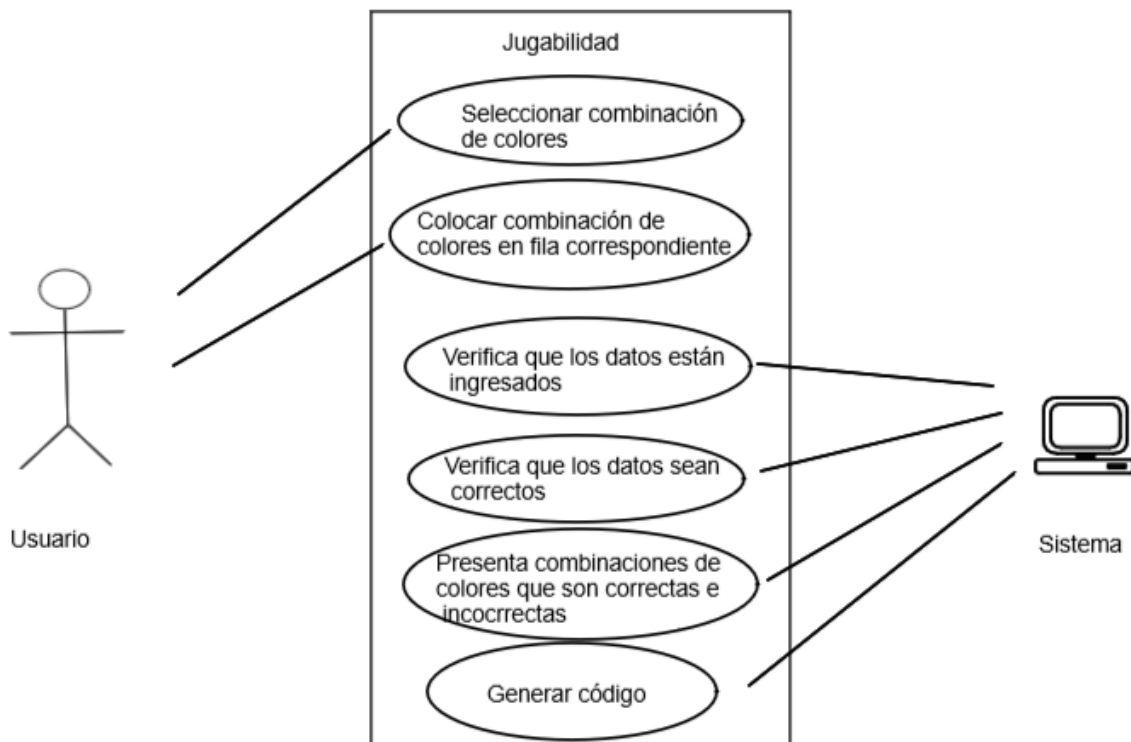
1. El usuario ingresa un código
2. El sistema verifica el código ingresado por el usuario
3. Si el código ingresado es igual al del sistema, esta muestra el mensaje de partida ganada
4. Si el código ingresado es diferente al del sistema, esta muestra el mensaje de partida perdida.

Excepciones

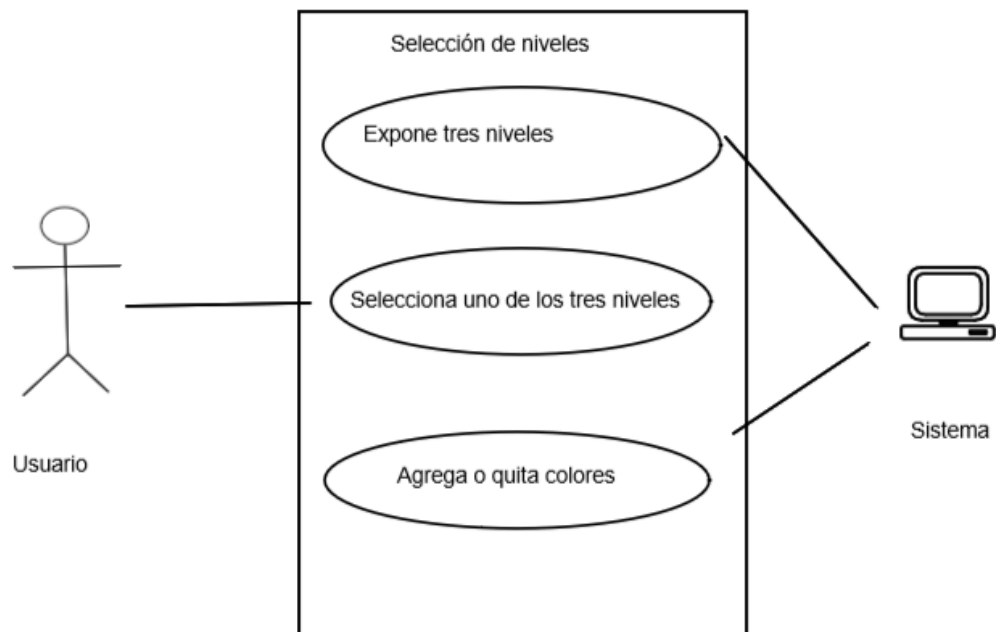
1. Si el usuario abandona la partida en progreso, pierde automáticamente el nivel.

Diagramas de casos de uso

RF1- Jugabilidad



RF2- Selección de niveles



RF3-Verificación de ganado o perdido

