

CASOS DE USO

Proyecto: Mastermind

Programa general

Descripción: Se deberá crear un juego tipo Mastermind, mismo que contendrá funcionalidades tales como pantallas interactivas, elección de niveles con respecto a un nivel de dificultad y mecánicas propias del juego.

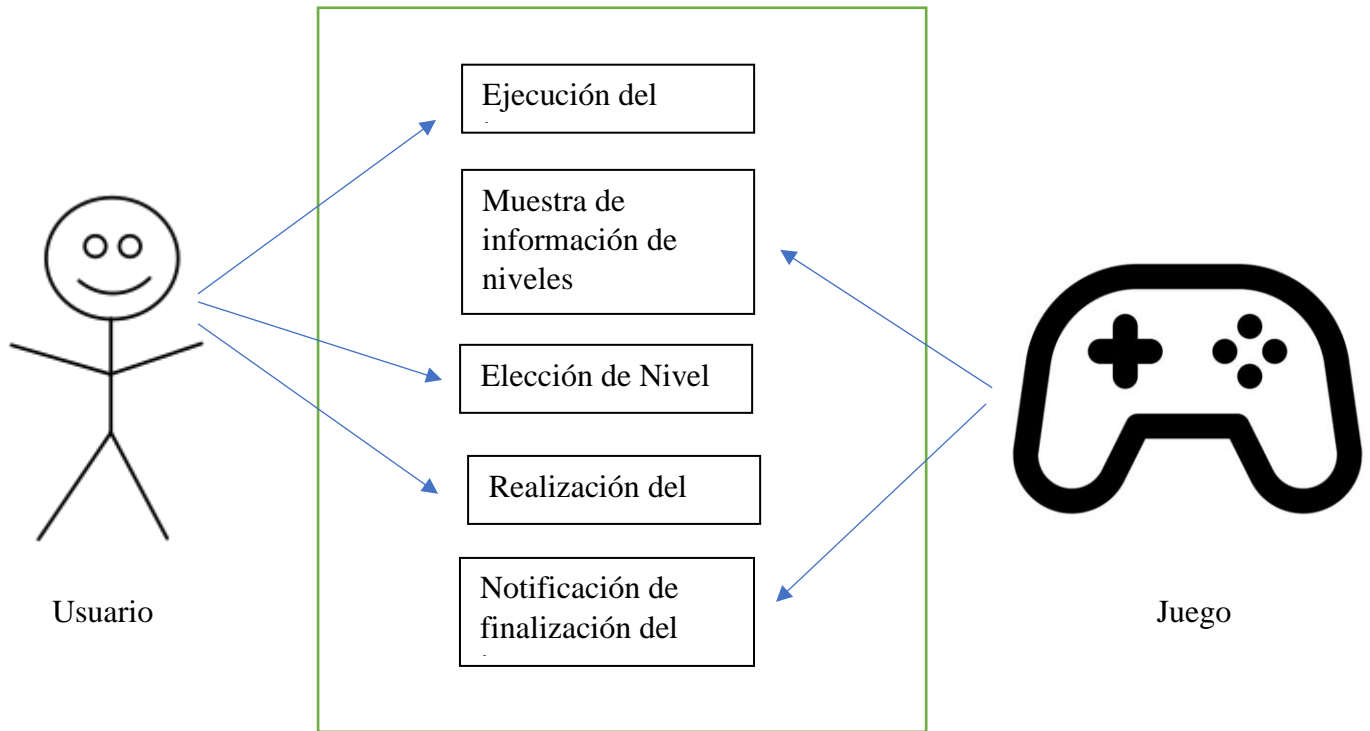
Actores: Usuario y Sistema

Flujo Principal:

1. El usuario ejecuta el juego
2. El sistema muestra la pantalla principal y botón para empezar a jugar
3. El sistema ofrece al usuario distintos niveles
4. El usuario escoge un nivel
5. El sistema muestra la interfaz del nivel y el juego en general
6. El sistema termina el juego al ganarlo o terminar con el número de intentos

Excepciones:

4.1 El usuario deberá empezar inicialmente por el nivel 1 y seguir completando sucesivamente, caso contrario el programa no permitirá ingresar al resto de niveles(bloqueados).



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 alternativo 1:

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

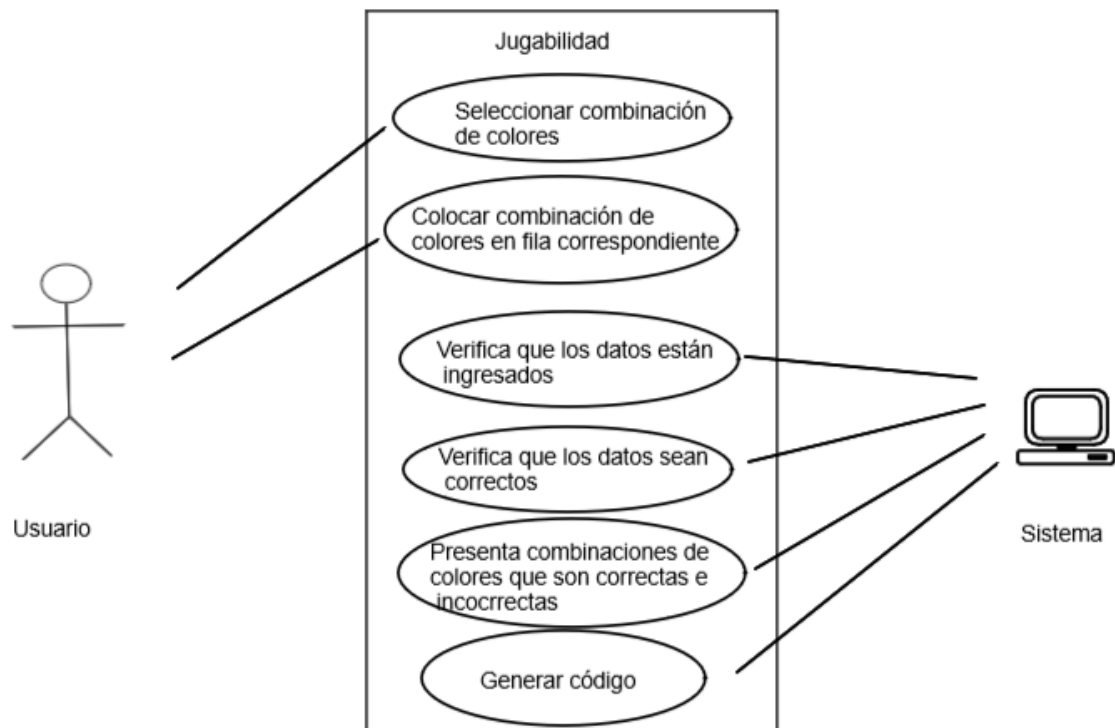
Flujo alternativo 2:

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:

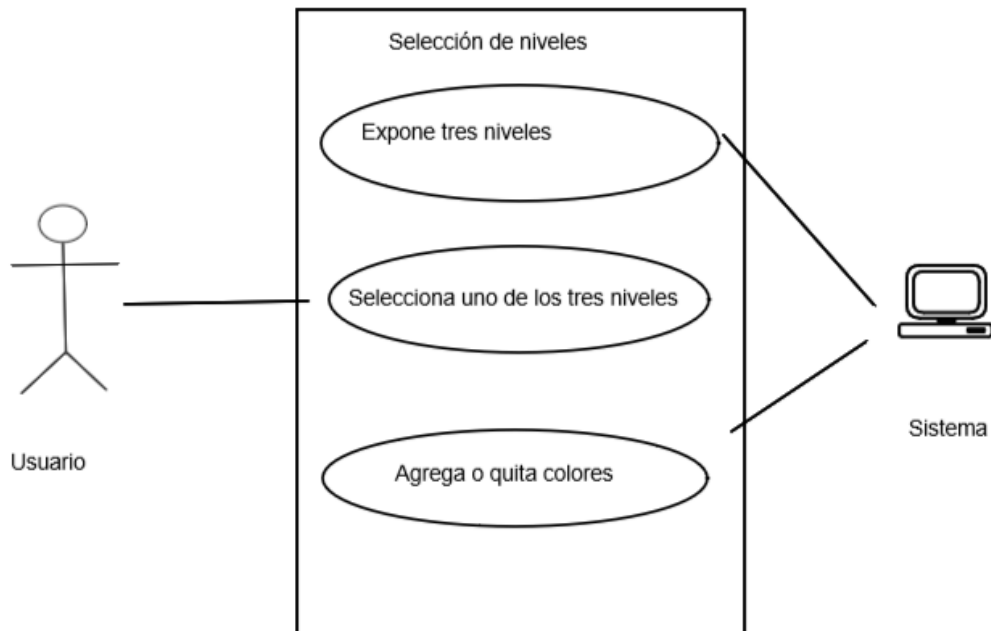
1. El sistema expone tres niveles
2. El usuario selecciona uno de los 3 niveles de los predeterminados para el sistema.
3. El sistema agrega o quita colores según lo seleccionado por el usuario.

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.

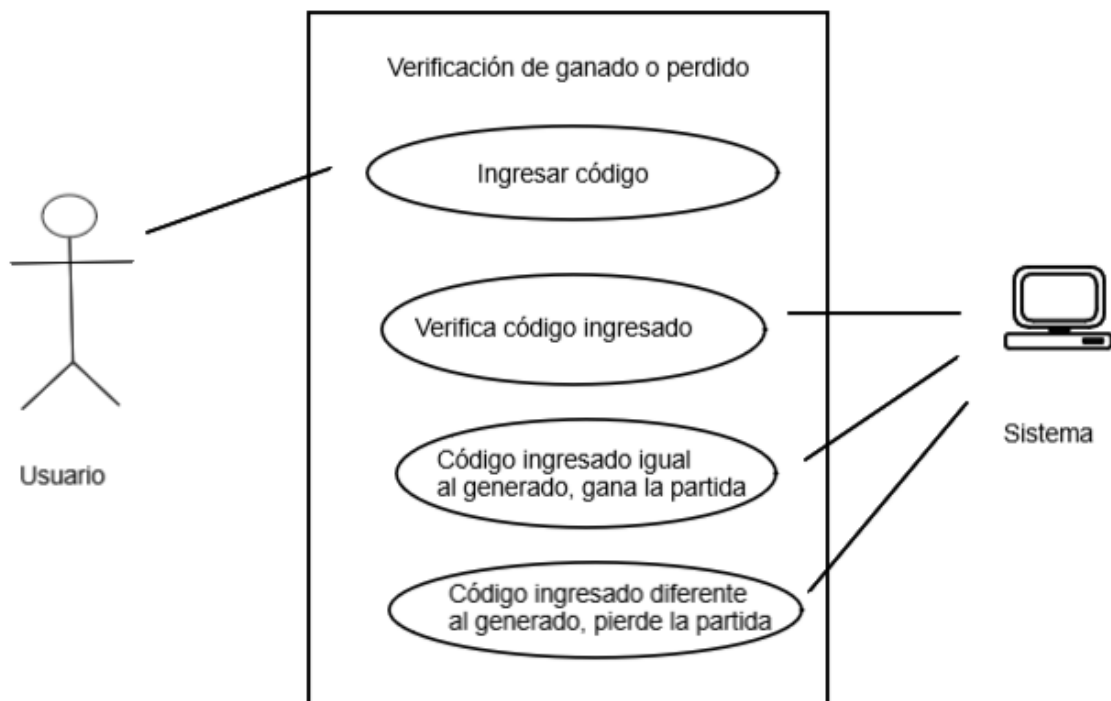
Actores: Usuario. Sistema

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.



RF4-Accesibilidad de idioma

Descripción: El sistema deberá permitir la visualización de todos sus elementos en el idioma español.

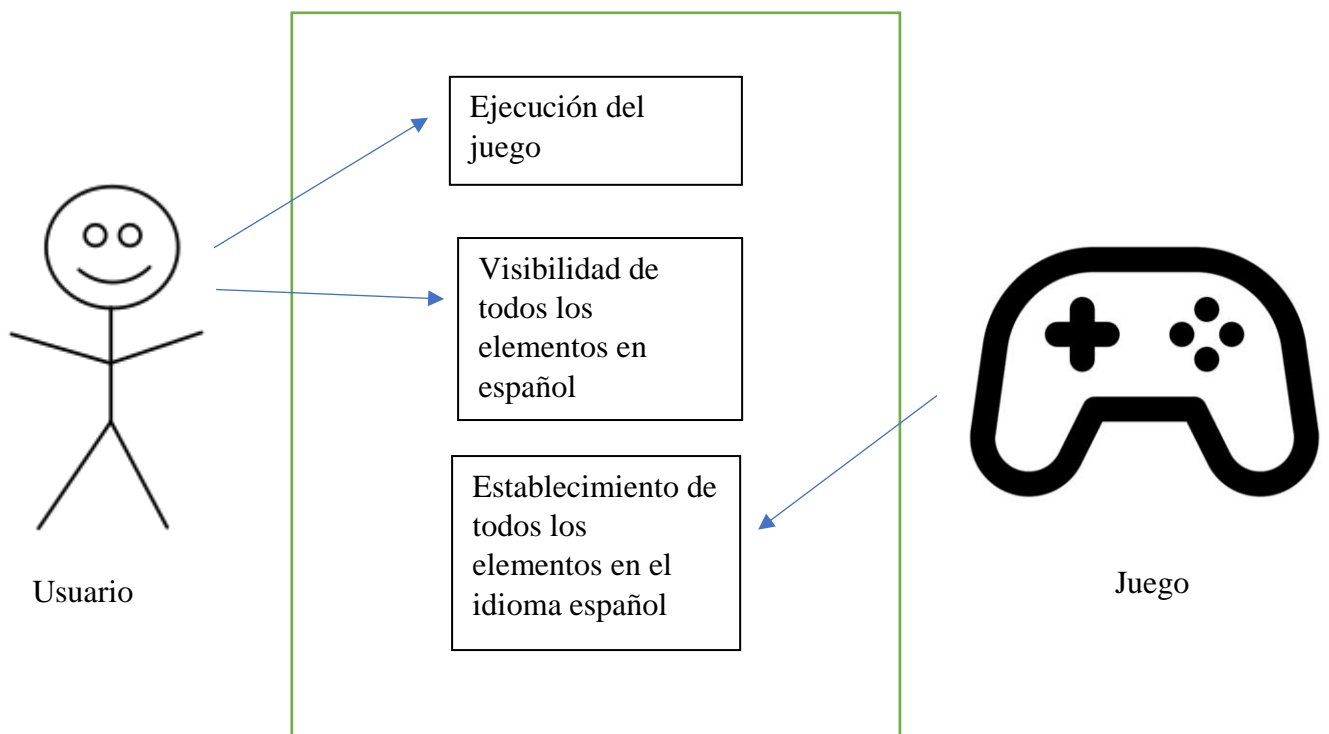
Actores: Usuario. Sistema.

Flujo principal:

1. El usuario ingresa a la aplicación.
2. El usuario podrá observar la pantalla principal y sus opciones en el idioma español.
3. El usuario podrá avanzar hacia la selección de niveles donde igualmente podrá observar las reglas en español.

Excepciones

1. N/a



RF5-Marcado de puntaje

Descripción: El sistema deberá permitir visualizar los puntajes obtenidos para cada nivel.

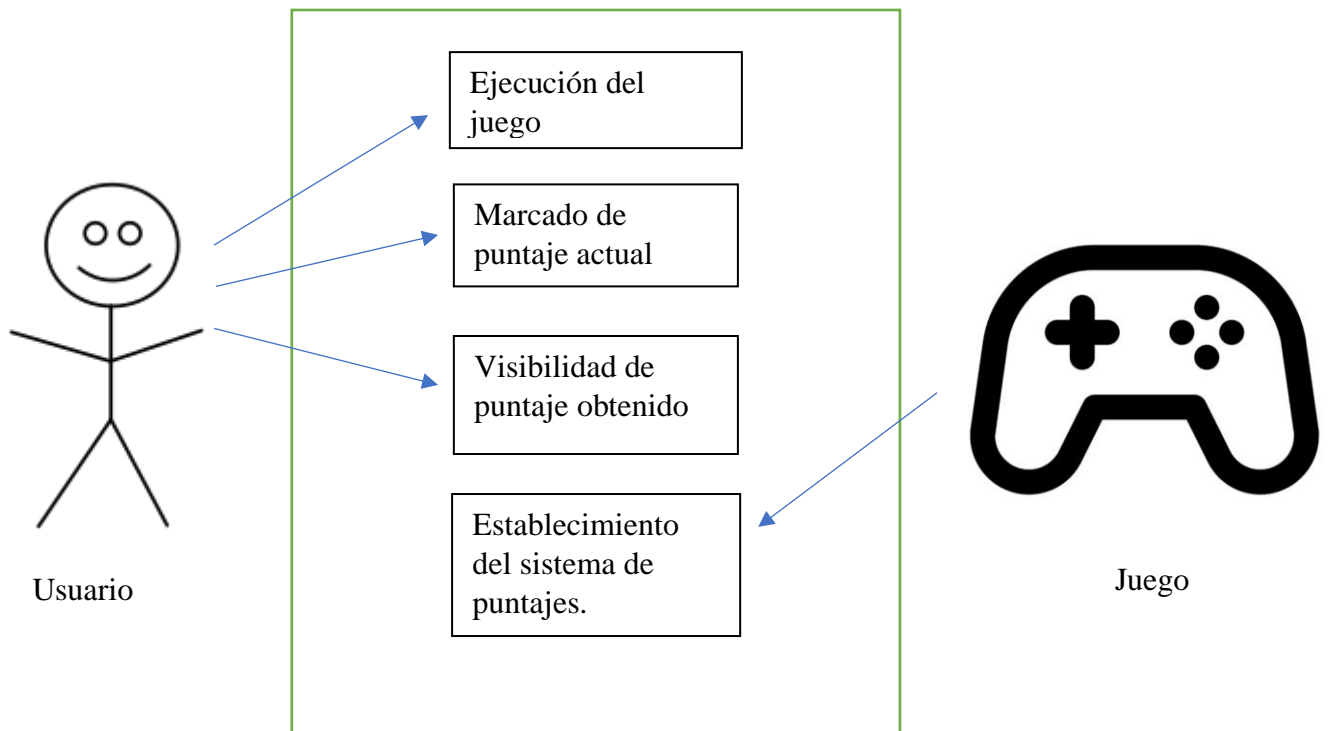
Actores: Usuario. Sistema.

Flujo principal:

1. El usuario podrá jugar algún nivel deseado.
2. A medida que realice sus intentos el usuario podrá visualizar su puntaje actual.
3. Al finalizar el nivel el usuario podrá observar su puntaje obtenido.

Excepciones

1. N/a



RF6-Marcado de mejor puntaje

Descripción: El sistema deberá permitir visualizar el mejor puntaje del usuario en cada nivel que hayan completado.

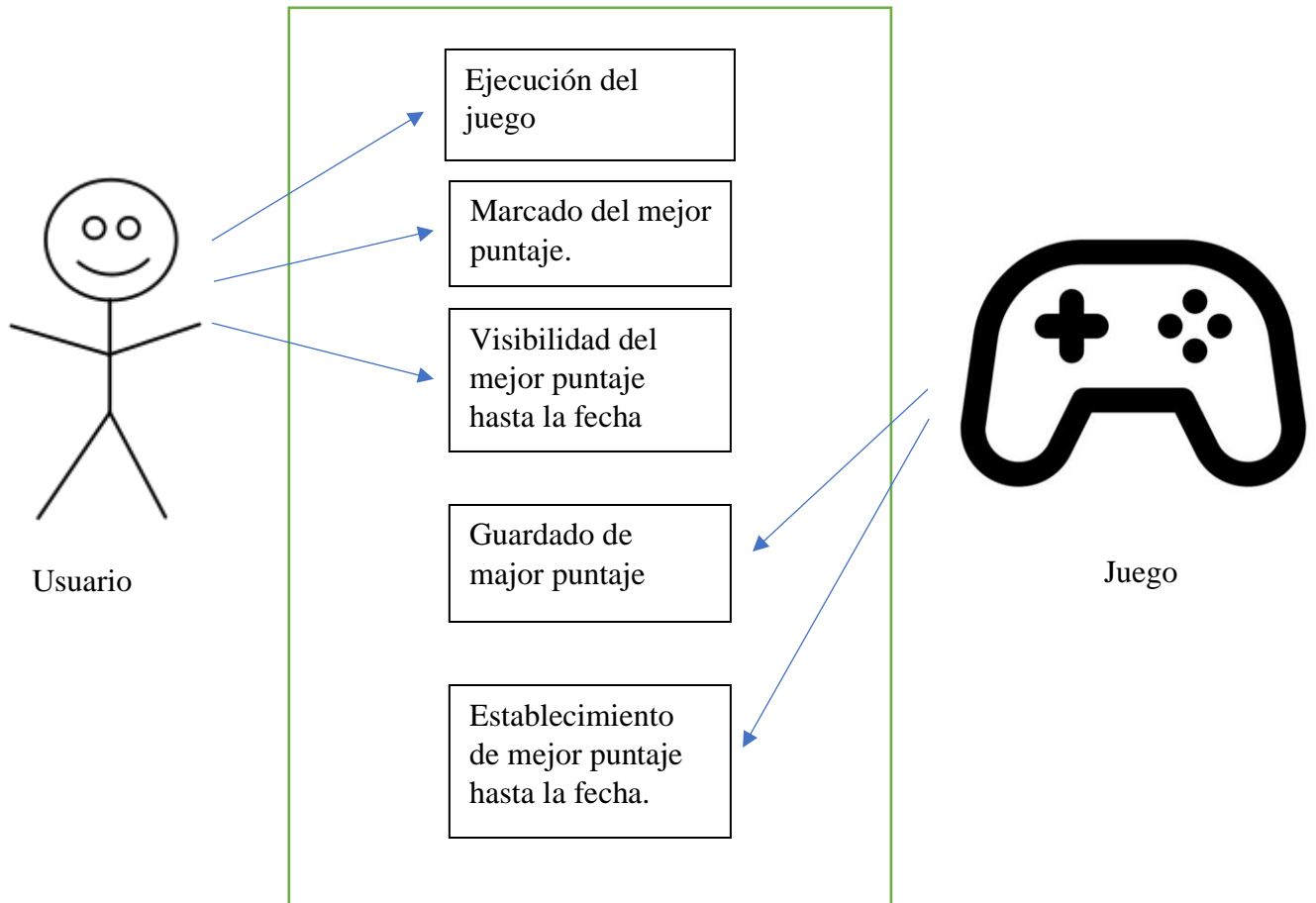
Actores: Usuario. Sistema.

Flujo principal:

1. El usuario podrá jugar algún nivel deseado.
2. A medida que realice sus intentos el usuario podrá visualizar su puntaje actual.
3. Al finalizar el nivel el usuario podrá observar su puntaje obtenido.
4. Si el puntaje del usuario sobrepasa el anterior mejor puntaje entonces se interpone el nuevo mejor puntaje.
5. El usuario podrá observar el mejor puntaje la próxima vez que juegue el mismo nivel.

Excepciones

1. Si el usuario no supera el mejor puntaje hasta la fecha, entonces, no se guardara el puntaje.



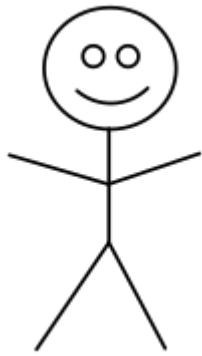
RF7-Tamaño de pantalla

Descripción: Se deberá tener en cuenta la visualización de todo el juego y sus funcionalidades por medio de una pantalla de tamaño relativamente grande.

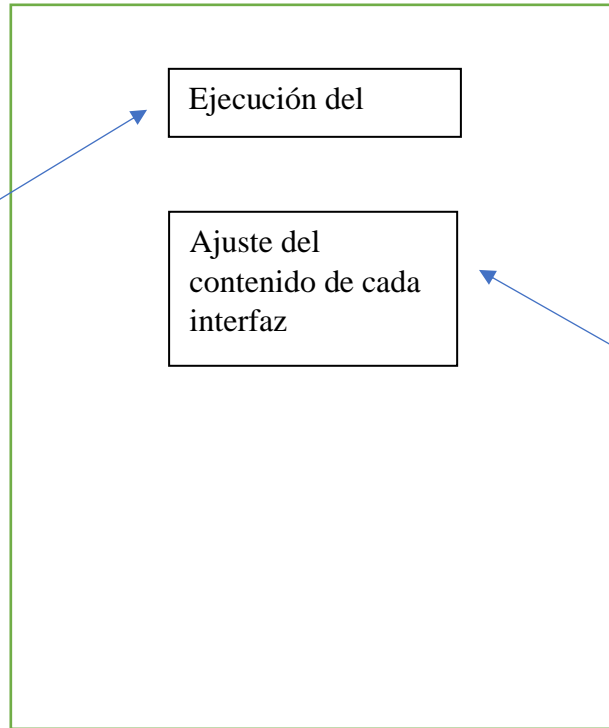
Actores: Usuario y Sistema

Flujo Principal:

1. El usuario ejecuta el juego
2. El sistema muestra por medio de una pantalla porcentualmente grande la interfaz inicial
3. El sistema según el usuario escoja sus opciones mostrará el contenido dentro del mismo tamaño de pantalla adaptado a cada fase del juego.



Usuario



Ejecución del

Ajuste del
contenido de cada
interfaz



Juego