Casos de uso funcionales

CU001 – Generar Gato Robot

CU002 – Comprar unidad de autoproducción

CU003 – Contratar personal

CU004 – Adquirir actualizaciones tecnológicas

CU005 – Mostrar estado del juego

CU006 – Guardar partida

CU007 – Cargar partida

Casos de uso no funcionales

CUNF001 – Compatible con Windows/Linux

CUNF002 – Autoguardado

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titulo: | Generar Gato Robot | |
| Actores Involucrados: | Jugador | |
| Objetivo: | |  |
| Crear un gato robot, de forma manual | |  |
| Precondición: | |  |
| El juego debe estar iniciado | |  |
| Poscondición: | |  |
| Aumentan la cantidad de gatos robots | |  |
| Escenario Principal | | Flujo Alternativo |
| 1. El jugador hace click en el botón/imagen que simboliza al gato robot  2. El sistema incrementa el contador de gatos robots  3. El sistema actualiza en pantalla el total acumulado | | 1.1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titulo: | Comprar unidad de autoproducción | |
| Actores Involucrados: | Jugador | |
| Objetivo: | |  |
| Generar gatos robots de forma automática | |  |
| Precondición: | |  |
| El jugador tiene suficientes cantidad de gatos robots | |  |
| Poscondición: | |  |
| El jugador obtiene mas producción por segundo | |  |
| Escenario Principal | | Flujo Alternativo |
| 1. El jugador selecciona una opción de compra  2. El sistema descuenta el costo en gatos robots  3. El sistema activa la producción automática correspondiente | | 1.1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titulo: | Contratar personal | |
| Actores Involucrados: | Jugador | |
| Objetivo: | |  |
| Mejorar la eficiencia de las fabricas | |  |
| Precondición: | |  |
| El jugador posee la cantidad de gatos necesaria para contratar | |  |
| Poscondición: | |  |
| La producción aumenta según el rol contratado | |  |
| Escenario Principal | | Flujo Alternativo |
| 1. El jugador selecciona el apartado de Contratar  2. El sistema descuenta el costo  3. El sistema aplica los beneficios (ej. +10% prod) | | 1.1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titulo: | Adquirir actualizaciones tecnológicas | |
| Actores Involucrados: | Jugador | |
| Objetivo: | |  |
| Potenciar la producción con avances tecnológicos | |  |
| Precondición: | |  |
| El jugador debe cumplir los requisitos de poseer la cantidad de gatos robots y personal correspondiente | |  |
| Poscondición: | |  |
| Se modifica la tasa de producción o efecto de clicks | |  |
| Escenario Principal | | Flujo Alternativo |
| 1. El jugador selecciona una mejora disponible  2. El sistema descuenta el costo en gatos robots  3. El sistema aplica el efecto (ej: +30% prod per sec, mas gatos per click) | | 1.1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titulo: | Mostrar estado del juego | |
| Actores Involucrados: | Jugador | |
| Objetivo: | |  |
| Visualizar el progreso del juego | |  |
| Precondición: | |  |
| El juego debe estar ejecutandose | |  |
| Poscondición: | |  |
| El jugador puede tomar decisiones basadas en la información visualizada | |  |
| Escenario Principal | | Flujo Alternativo |
| 1. El Sistema muestra en pantalla:  - Total gatos robots  - Producción de gatos per second  - Fabricas y personal contratados  - Mejoras desbloqueadas | | 1.1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titulo: | Guardar/Cargar partidas | |
| Actores Involucrados: | Jugador | |
| Objetivo: | |  |
| El jugador hace uso del sistema de guardado para poder seguir en otro momento y/o para tener respaldado su progreso ante cualquier inconveniente | |  |
| Precondición: | |  |
| El juego permite guardar datos de forma local | |  |
| Poscondición: | |  |
| El jugador retoma el juego desde donde lo dejó | |  |
| Escenario Principal | | Flujo Alternativo |
| 1. El jugador selecciona “Guardar partida” o sistema hace uso del autoguardado  2. El jugador puede salir y luego volver a entrar  3. El jugador carga la partida, retomando el progreso hasta donde lo dejó | | 1.1 El jugador selecciona “Cargar partida” en caso de haber guardado anteriormente, y retoma la partida |