**DESCRIPCION DE UN CASO DE USO**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **<Identificador>** | <Nombre descriptivo> | | | |
| **Descripción** | El sistema deberá permitir a [lista actores]en [instante en el que se puede realizar el caso de uso][funcionalidad que define el caso de uso] según se describe en el siguiente caso de uso: | | | |
| **Precondición** | <precondición del caso de uso> | | | |
| **Secuencia**  **Normal** | **Paso** | **Acción** | | |
| 1 | {<acción a realizar>, realizar el caso de uso[caso de uso]} | | |
| 2 | <Situación que produce una alternativa> | | |
|  | 2a | | Si[Situación que produce una alternativa]el sistema deberá {<acciona a realizar>,realizar el [caso de uso]} |
| 2b | | Si[Situación que produce una alternativa]el sistema deberá {<acciona a realizar>,realizar el [caso de uso]} |
| … | | … |
| … | … | | |
| N | … | | |
| **PostCondiciòn** | <postcondicion del caso de uso> | | | |
| **Excepciones** | **Paso** | | **Acción** | |
| P | | En el caso de que [situación que provoca la excepción]el sistema deberá  {<acción a realizar >, realizar el caso de uso [caso de uso]] | |
| … | | ... | |
| Q | | … | |
| **Rendimiento** | El sistema deberá realizar la/s acción/es descrita/s en {los pasos[primer paso] al [último paso], el paso[número de paso]} en un máximo de [cota de tiempo] | | | |
| **Frecuencia** | Este caso de uso se espera que se lleve a cabo una medida de [número de veces] al [unidad temporal] | | | |
| **Importancia** | {vital, importante, quedaría bien} | | | |
| **Urgencia** | {inmediatamente, hay presión, puede esperar} | | | |
| **Comentarios** | <otras consideraciones en formato libre> | | | |

**DESCRIPCION DE UN CASO DE USO 1**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **<Identificador>** | <Pantalla de “Selección de Personaje”> | | |
| **Descripción** | El sistema deberá permitir a los usuarios en el instante que se accede a la pantalla de selección elegir al personaje correspondiente según se describe en el siguiente caso de uso: | | |
| **Precondición** | <Seleccionar opción de “Nueva partida” en el menú de pantalla > | | |
| **Secuencia**  **Normal** | **Paso** | **Acción** | |
| 1 | <Presionar las fechas de movimiento para elegir personaje> | |
| 2 | <Al momento de decidir el personaje oprimir Enter para seleccionarlo y jugar> | |
| **PostCondiciòn** | <Comenzar el juego con el personaje seleccionado > | | |
| **Excepciones** | **Paso** | | **Acción** |
|  | | Ninguna. En el caso de que el usuario no elija un personaje no sucederá nada en específico. |
| **Rendimiento** | El sistema deberá realizar las acciones descritas en los pasos 1 y 2 para continuar , inmediatamente | | |
| **Frecuencia** | De la selección de Personaje se espera que se lleve a cabo cada vez que un usuario quiera comenzar una nueva partida | | |
| **Importancia** | Vital<No es opcional pasar por esa pantalla> | | |
| **Urgencia** | Inmediata | | |
| **Comentarios** | <Ninguno> | | |

Texto entre corchetes debe ser sustituido de manera consistente

Texto entre llaves indica que se debe escoger una opción entre las que se presentan

Texto entre símbolos<>indica comentario aclaratorio al apartado de la plantilla a la que pertenece

DESCRIPCION DE UN CASO DE USO 2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **<Identificador>** | <Pantalla de Menú Principal > | | |
| **Descripción** | El sistema deberá permitir a los usuarios en el instante en el que se accede al menú elegir la opción deseada según se describe en el siguiente caso de uso: | | |
| **Precondición** | <Ejecutar el compilador para ingresar al Menú> | | |
| **Secuencia**  **Normal** | **Paso** | **Acción** | |
| 1 | Compilar programa | |
| 2 | Elegir una opción del Menú{Nueva Partida, Opciones, Salir} | |
| **PostCondiciòn** | <Dependiendo de la opción elegida, el programa pasara a una pantalla u otra> | | |
| **Excepciones** | **Paso** | | **Acción** |
|  | | En el caso de que se elija “Salir” se finalizara la ejecución del programa |
| **Rendimiento** | El sistema deberá realizar las acciones descritas en el paso 1y 2. Y estas se llevaran a cabo de manera inmediata | | |
| **Frecuencia** | Este caso de uso se espera que se lleve a cabo cada vez que el usuario compile el juego. | | |
| **Importancia** | Vital | | |
| **Urgencia** | Inmediata | | |
| **Comentarios** | <Dicha pantalla presentara un Menú musicalizado con el Título del juego > | | |

DESCRIPCION DE UN CASO DE USO 3

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **<Identificador>** | <Mostrar Corazones(vidas) del Personaje> | | |
| **Descripción** | El sistema muestra a los usuarios en el instante que comiencen con un nivel de pelea (a saber, niveles 3,6 y 9) la cantidad de corazones que tiene su personaje, figurando estos en el extremo superior derecho de la pantalla debajo de otro icono. | | |
| **Precondición** | <Alcanzar uno de los niveles de pelea> | | |
| **Secuencia**  **Normal** | **Paso** | **Acción** | |
| 1 | Terminar los dos niveles previos a cada escenario de pelea | |
| 2 | Generar un enemigo determinado en cada nivel | |
| **PostCondiciòn** | <Si la cantidad de corazones del personaje del usuario lega a cero se muestra la pantalla de derrota. Si la cantidad de corazones del enemigo llega a cero se limpian de la pantalla tanto los del enemigo como los del usuario> | | |
| **Excepciones** | **Paso** | | **Acción** |
|  | | Cada personaje tiene cierta cantidad de puntos de vida preestablecidos |
| **Rendimiento** | El sistema deberá realizar las acciones descritas en los pasos 1, 2 de manera inmediata | | |
| **Frecuencia** | Este caso de uso se espera que se lleve a cabo cada vez que se genere un enemigo. | | |
| **Importancia** | Importante | | |
| **Urgencia** | Poca | | |
| **Comentarios** | <Ninguno> | | |

DESCRPICION DE UN CASO DE USO 4

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **<Identificador>** | <Controlar al Personaje principal> | | |
| **Descripción** | El sistema deberá permitir a los usuarios en el instante que controlen al Personaje del juego superar a los enemigos y escenarios que se presenten según se describe en el siguiente caso de uso: | | |
| **Precondición** | <Selección del Personaje > | | |
| **Secuencia**  **Normal** | **Paso** | **Acción** | |
| 1 | Mover al personaje con las teclas ASDW(izquierda, abajo, derecha, arriba) o las flechas direccionales según se desee. | |
| 2 | Golpear con la tecla Ctrl. | |
|  | 3 | Interactuar con objeto con la tecla E | |
| **PostCondiciòn** | <Pasar a nivel correspondiente> | | |
| **Excepciones** | **Paso** | | **Acción** |
| P | | Ninguna |
| **Rendimiento** | El sistema deberá realizar las acciones descritas en los 1, 2 de manera inmediata respectivamente | | |
| **Frecuencia** | Este caso de uso se espera que se lleve a cabo al comienzo de cada partida en cada nivel correspondiente | | |
| **Importancia** | Vital | | |
| **Urgencia** | Inmediata | | |
| **Comentarios** | <Ninguno> | | |

DESCRIPCION DE CASO DE USO 5

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **<Identificador>** | <Menú de Opciones> | | |
| **Descripción** | El sistema deberá permitir a los usuarios en el instante que accedan a l Menu de opciones elegir que opción desea tomar | | |
| **Precondición** | <Menú Principal > | | |
| **Secuencia**  **Normal** | **Paso** | **Acción** | |
| 1 | Acceder al Menú Principal | |
| 2 | Seleccionar{Nueva Partida, Opciones, Salir} la entrada opciones | |
| **PostCondiciòn** | <{Menú de Opciones: sonido, acerca de, atrás}> | | |
| **Excepciones** | **Paso** | | **Acción** |
| p | | No es necesario el acceso al Menú de opciones |
| **Rendimiento** | El sistema deberá realizara la acción descrita en el paso 1 de forma inmediata y el paso 2 al momento de ingresar a Opciones | | |
| **Frecuencia** | Este caso de uso se espera que se lleve a cabo cuando el usuario lo vea conveniente para su uso | | |
| **Importancia** | Quedaría Bien | | |
| **Urgencia** | inmediata | | |
| **Comentarios** | <Ninguno> | | |

DESCRIPCION DEL CASO DE USO 6

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **<Identificador>** | <Laberintos(puzzles)> | | |
| **Descripción** | El sistema deberá permitir a los usuarios cruzar laberintos en diferentes mapas de menor a mayor complejidad | | |
| **Precondición** | <Nivel de juego > | | |
| **Secuencia**  **Normal** | **Paso** | **Acción** | |
| 1 | Acceder a Nueva Partida | |
| 2 | Una vez seleccionado el personaje, comenzara el nivel | |
| 2a | Al final del nivel, aparecerá el mapa con el respectivo laberinto | |
| **PostCondiciòn** | <Siguiente nivel de juego> | | |
| **Excepciones** | **Paso** | | **Acción** |
| p | | Ninguna |
| **Rendimiento** | El sistema deberá realizara la acción descrita en el paso 1,2 y 2ª inmediatamente | | |
| **Frecuencia** | Este caso de uso se espera que se lleve a cabo en cada nivel con mayor complejidad | | |
| **Importancia** | Importante | | |
| **Urgencia** | inmediata | | |
| **Comentarios** | <Ninguno> | | |