|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Realizar traslación / CUS-1 |
| **Actor:** | Usuario |
| **Descripción:** | Describe el movimiento de traslación que puede hacer el usuario en cada una de las escenas de la aplicación. |
| **Flujo Principal:** | |  |  | | --- | --- | | **Eventos Actor** | **Eventos Sistema** | | 1.-Ejecutar un movimiento a través de la palanca de dirección del control Bluetooth. | 1.-Identificar el tipo de movimiento, direccionar al script que contiene el método que cumple con tal función y ejecutarlo. | | 2.-Dejar de ejecutar el movimiento. | 2.-Suspender la ejecución del método. | |
| **Alternativa:** |  |
| **Precondición:** | La aplicación se encuentra en ejecución en el Smartphone y éste se encuentra anclado en los lentes de realidad virtual.  El control de juego se encuentra enlazado al móvil a través de conectividad Bluetooth. |
| **Poscondición:** | El usuario puede percibir que se inicia el movimiento hacia donde lo haya solicitado. |
| **Presunción:** | El usuario previamente asimilo como se debe operar el control para ejecutar los movimientos. |

# Caso de uso: Realizar traslación.

## Caso de uso: Realizar rotación.

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Realizar rotación / CUS-2 |
| **Actor:** | Usuario |
| **Descripción:** | Describe el movimiento de rotación que puede hacer el usuario en cada una de las escenas de la aplicación. |
| **Flujo Principal:** | |  |  | | --- | --- | | **Eventos Actor** | **Eventos Sistema** | | 1.-Ejecutar un giro a través de los lentes de realidad virtual de dirección del control Bluetooth. | 1.-Identificar el tipo de giro, direccionar al script que contiene el método que cumple con tal función y ejecutarlo. | | 2.-Dejar de ejecutar el giro. | 2.-Suspender la ejecución del método. | |
| **Alternativa:** |  |
| **Precondición:** | La aplicación se encuentra en ejecución en el Smartphone y éste se encuentra anclado en los lentes de realidad virtual. |
| **Poscondición:** | El usuario puede percibir que se inicia el giro en el sentido que lo haya solicitado. |
| **Presunción:** | El usuario previamente asimilo como se deben operar los lentes de realidad virtual para ejecutar los giros. |

# Caso de uso: Realizar interacción.

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Realizar interacción / CUS-3 |
| **Actor:** | Usuario |
| **Descripción:** | Describe la interacción que puede tener el usuario de la aplicación con algunos de los objetos que encontrará al interior de ésta. Tales acciones pueden incluir movimientos de los objetos a gusto del usuario, cambios de tamaño y posición o ejecución de animaciones. |
| **Flujo Principal:** | |  |  | | --- | --- | | **Eventos Actor** | **Eventos Sistema** | | 1.-Ejecutar un evento que actúe sobre un objeto contenido en una de las escenas de la aplicación. | 1.-Identificar el tipo de interacción, direccionar al script que contiene el método que cumple con tal función y ejecutarlo. | | 2.-Dejar de ejecutar el evento. | 2.-Suspender la ejecución del método. | |
| **Alternativa:** |  |
| **Precondición:** | La aplicación se encuentra en ejecución en el Smartphone y éste se encuentra anclado en los lentes de realidad virtual. |
| **Poscondición:** | El usuario puede percibir que se inicia el cambio sobre el objeto seleccionado. |
| **Presunción:** | El usuario previamente asimilo como se deben operar dichos eventos para interactuar con los objetos. |