

FICHA DE CASO DE USO	
ID	1
NOMBRE	Registro de usuario.
DESCRIPCIÓN	Se crea un nuevo perfil en la página web del juego.
FLUJO NORMAL	
ACTORES	Usuario (jugador).
PRECONDICIONES	-
ACTIVACIÓN	El usuario crea su cuenta.
DESCRIPCIÓN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario por medio de la página crea su Nickname.</li> <li>2. El usuario escoge su usuario y contraseña.</li> </ol>
POSTCONDICIONES	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El Nickname debe ser único.</li> </ol>
FLUJO ALTERNATIVO 1	
DESCRIPCIÓN	Se informa que el Nickname ya está en uso.
POSTCONDICIONES	No se crea el usuario en base de datos hasta que se cree completamente la cuenta.
FLUJO ALTERNATIVO 2	
DESCRIPCIÓN	Se cancela la creación de la cuenta.

FICHA DE CASO DE USO	
ID	2
NOMBRE	Inicio de sesión.
DESCRIPCIÓN	Se inicia sesión en el video juego.
FLUJO NORMAL	
ACTORES	Usuario (jugador).
PRECONDICIONES	El jugador debe tener una cuenta creada.
ACTIVACIÓN	El inicia sesión con su cuenta.
DESCRIPCIÓN	1. El jugado inicia sesión con su correo y contraseña.
POSTCONDICIONES	-
FLUJO ALTERNATIVO 1	
DESCRIPCIÓN	Se informa que el usuario o contraseña son inválidos.
POSTCONDICIONES	Se muestra un aviso informativo.
FLUJO ALTERNATIVO 2	
DESCRIPCIÓN	Se informa de que no existe un usuario y debe crearse.

FICHA DE CASO DE USO	
ID	3
NOMBRE	Jugar
DESCRIPCIÓN	Se le permite al usuario jugar
FLUJO NORMAL	
ACTORES	Usuario (jugador).
PRECONDICIONES	Inicio de sesión.
ACTIVACIÓN	El usuario empieza el juego
DESCRIPCIÓN	1. El usuario empieza a jugar.
POSTCONDICIONES	2. Se dirige al jugador a la creación de su personaje.
FLUJO ALTERNATIVO 1	
DESCRIPCIÓN	-
POSTCONDICIONES	-
FLUJO ALTERNATIVO 2	
DESCRIPCIÓN	-

FICHA DE CASO DE USO	
ID	4
NOMBRE	Creación del personaje.
DESCRIPCIÓN	Se le permite al jugador crear su personaje.
FLUJO NORMAL	
ACTORES	Usuario (jugador).
PRECONDICIONES	-
ACTIVACIÓN	El usuario crea su personaje.
DESCRIPCIÓN	1. Se le permite al jugador crear su personaje, en base a las razas definidas.
POSTCONDICIONES	1. Debe completarse al 100% la creación del personaje, y se dirigirá al tutorial.
FLUJO ALTERNATIVO 1	
DESCRIPCIÓN	Se informa que el personaje está incompleto
POSTCONDICIONES	No muestra un mensaje informativo.
FLUJO ALTERNATIVO 2	
DESCRIPCIÓN	-

FICHA DE CASO DE USO	
ID	5
NOMBRE	Eliminación del personaje.
DESCRIPCIÓN	Se le permite al jugador eliminar su personaje.
FLUJO NORMAL	
ACTORES	Usuario (jugador).
PRECONDICIONES	Debe existir un personaje creado.
ACTIVACIÓN	El usuario elimina su personaje.
DESCRIPCIÓN	1. Se le permite al jugador eliminar su personaje.
POSTCONDICIONES	-
FLUJO ALTERNATIVO 1	
DESCRIPCIÓN	-
POSTCONDICIONES	-
FLUJO ALTERNATIVO 2	
DESCRIPCIÓN	-

FICHA DE CASO DE USO	
ID	6
NOMBRE	Personalización del personaje.
DESCRIPCIÓN	Se le permite al jugador personalizar su personaje.
FLUJO NORMAL	
ACTORES	Usuario (jugador).
PRECONDICIONES	Tener un personaje creado.
ACTIVACIÓN	El usuario personaliza su personaje.
DESCRIPCIÓN	1. Se le permite al jugador personalizar su personaje a gusto con los objetos disponibles.
POSTCONDICIONES	-
FLUJO ALTERNATIVO 1	
DESCRIPCIÓN	Se cancela la personalización.
POSTCONDICIONES	Se deja el personaje sin cambios.
FLUJO ALTERNATIVO 2	
DESCRIPCIÓN	-

FICHA DE CASO DE USO	
ID	7
NOMBRE	Explorar el mapa.
DESCRIPCIÓN	El jugador puede explorar el mapa hasta donde esta permitido por su nivel.
FLUJO NORMAL	
ACTORES	Usuario (jugador).
PRECONDICIONES	-
ACTIVACIÓN	El usuario explora el mapa
DESCRIPCIÓN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El jugador puede explorar el mapa.</li> <li>2. El jugador se enfrentará a los enemigos.</li> <li>3. El jugador completara misiones.</li> </ol>
POSTCONDICIONES	-
FLUJO ALTERNATIVO 1	
DESCRIPCIÓN	-
POSTCONDICIONES	-
FLUJO ALTERNATIVO 2	
DESCRIPCIÓN	-

FICHA DE CASO DE USO	
ID	8
NOMBRE	Comprar objetos.
DESCRIPCIÓN	El jugador puede comprar objetos en la(s) tiendas definidas.
FLUJO NORMAL	
ACTORES	Usuario (jugador).
PRECONDICIONES	Tener “Dinero” para comprar los objetos.
ACTIVACIÓN	El usuario compra objetos.
DESCRIPCIÓN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El jugador puede comprar objetos si tiene el dinero suficiente.</li> <li>2. El jugador puede vender objetos.</li> </ol>
POSTCONDICIONES	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Si se compra un objeto se añade al inventario del personaje.</li> <li>2. Si vende un objeto se actualiza el inventario y su “cartera”.</li> </ol>
FLUJO ALTERNATIVO 1	
DESCRIPCIÓN	No alcanza el dinero.
POSTCONDICIONES	No muestra un mensaje informativo.
FLUJO ALTERNATIVO 2	
DESCRIPCIÓN	-



FICHA DE CASO DE USO	
ID	9
NOMBRE	Gestionar inventario.
DESCRIPCIÓN	El usuario gestiona el inventario del personaje.
FLUJO NORMAL	
ACTORES	Usuario (jugador).
PRECONDICIONES	-
ACTIVACIÓN	El jugador gestiona su inventario.
DESCRIPCIÓN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El jugador puede equipar objetos.</li> <li>2. El jugador puede tomar consumibles.</li> <li>3. El jugador puede tirar objetos.</li> </ol>
POSTCONDICIONES	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se actualiza el inventario del personaje.</li> <li>2. Se actualiza el personaje.</li> </ol>
FLUJO ALTERNATIVO 1	
DESCRIPCIÓN	-
POSTCONDICIONES	-
FLUJO ALTERNATIVO 2	
DESCRIPCIÓN	-

FICHA DE CASO DE USO	
ID	10
NOMBRE	Acceder a Pvp.
DESCRIPCIÓN	El usuario Ingresa a la arena Pvp.
FLUJO NORMAL	
ACTORES	Usuario (jugador).
PRECONDICIONES	-
ACTIVACIÓN	El jugador entra a la arena Pvp.
DESCRIPCIÓN	1. El jugador se enfrenta a otros jugadores online.
POSTCONDICIONES	1. Se actualiza el ranking del jugador.
FLUJO ALTERNATIVO 1	
DESCRIPCIÓN	El jugador es derrotado.
POSTCONDICIONES	Sale automáticamente de Pvp.
FLUJO ALTERNATIVO 2	
DESCRIPCIÓN	El jugador gana.

FICHA DE CASO DE USO	
ID	11
NOMBRE	Gestionar misiones.
DESCRIPCIÓN	El usuario gestiona sus misiones.
FLUJO NORMAL	
ACTORES	Usuario (jugador).
PRECONDICIONES	-
ACTIVACIÓN	El jugador gestiona sus misiones.
DESCRIPCIÓN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El jugador puede aceptar misiones.</li> <li>2. El jugador puede darse de baja en misiones.</li> <li>3. El jugador puede completar misiones.</li> </ol>
POSTCONDICIONES	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se actualizan las misiones disponibles.</li> <li>3. Se verifican logros.</li> </ol>
FLUJO ALTERNATIVO 1	
DESCRIPCIÓN	-
POSTCONDICIONES	-
FLUJO ALTERNATIVO 2	
DESCRIPCIÓN	-