|  |  |
| --- | --- |
| **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** | 3-       1. El usuario por medio de la página crea su Nickname.  2. El usuario escoge su usuario y contraseña. |
| **POSTCONDICIONES** | 1. El Nickname debe ser único. |
| **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** | 3-       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** | 3-       1. El usuario empieza a jugar. |
| **POSTCONDICIONES** | 1. 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** | 1. El jugador puede explorar el mapa. 2. El jugador se enfrentará a los enemigos. 3. El jugador completara misiones. |
| **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** | 1. El jugador puede comprar objetos si tiene el dinero suficiente. 2. El jugador puede vender objetos. |
| **POSTCONDICIONES** | 1. Si se compra un objeto se añade al inventario del personaje. 2. Si vende un objeto se actualiza el inventario y su “cartera”. |
| **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** | 1. El jugador puede equipar objetos. 2. El jugador puede tomar consumibles. 3. El jugador puede tirar objetos. |
| **POSTCONDICIONES** | 1. Se actualiza el inventario del personaje. 2. Se actualiza el personaje. |
| **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** | 1. El jugador puede aceptar misiones. 2. El jugador puede darse de baja en misiones. 3. El jugador puede completar misiones. |
| **POSTCONDICIONES** | 1. Se actualizan las misiones disponibles. 2. Se verifican logros. |
| **FLUJO ALTERNATIVO 1** | |
| **DESCRIPCIÓN** | - |
| **POSTCONDICIONES** | - |
| **FLUJO ALTERNATIVO 2** | |
| **DESCRIPCIÓN** | - |