|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Mover jugador |
| **Objetivo** | Guardar la última Tecla que presiono el jugador para mover el tanque |
| **Precondiciones** | Haber creado la partida  Que el tanque este vivo |
| **Condición terminación exitosa** | El tanque se mueve en la dirección especificada |
| **Condición de terminación fallida** |  |
| **Desencadenador** | El usuario presiona una tecla |
| **Flujo Principal** | 1. El usuario presiona una tecla 2. Si la tecla es permitida, la tecla se guarda a su equivalente de dirección. 3. El tanque jugador cambia su posición x,y dependiendo de la dirección 4. El sistema llama a la función framPaint() para colocar el objeto en su nueva posición |
| **Extensiones** | 2.1La tecla invalida es ignorada y el jugador no se mueve a una nueva posición |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Disparar |
| **Objetivo** | Crear una instancia de bala, para que luego colisione con un objeto en el juego |
| **Precondiciones** | Haber creado la partida  Que un tanque este vivo  Que el tanque halla llamado la función disparar() |
| **Condición terminación exitosa** | La bala es creada y agregada a la lista de balas del sistema |
| **Condición de terminación fallida** |  |
| **Desencadenador** | El usuario presiona una tecla |
| **Flujo Principal** | 1. El usuario presiona una tecla 2. Si la tecla es permitida, la tecla llama la función disparar() 3. La bala es creada y se muestra en pantalla 4. El sistema guarda la bala en la lista de balas 5. El sistema valida que la bala choque con los otros objetos 6. La bala se va moviendo en la pantalla 7. La bala desparece una vez que choque con un objeto o los bordes de la ventana |
| **Extensiones** | 2.1La tecla invalida es ignorada y la bala no es creada |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Usar Poder |
| **Objetivo** | Usar el poder para modificar los objetos en el juego |
| **Precondiciones** | Haber creado la partida  Que el jugador este vivo  Que el jugador halla pasado encima del poder  Que el poder este en pantalla |
| **Condición terminación exitosa** | El jugador usa el poder. |
| **Condición de terminación fallida** |  |
| **Desencadenador** | El jugador pasa por un poder |
| **Flujo Principal** | 1. El jugador se moviliza dentro de la ventana 2. El jugador pasa por un poder 3. El poder, dependiendo de su tipo, cambia los elementos de la ventana. |
| **Extensiones** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Dibujar Objetos |
| **Objetivo** | Dibujar los objetos en la ventana |
| **Precondiciones** | Haber creado la partida  Haber creado los objetos |
| **Condición terminación exitosa** | Todos los objetos se muestran en pantalla |
| **Condición de terminación fallida** |  |
| **Desencadenador** | El jugador pasa cerca de un poder |
| **Flujo Principal** | 1. Se crea la partida 2. Se crean los objetos 3. El sistema recorre las listas de objetos y valida que aun estén vivos 4. Los objetos vivos se dibujan en pantalla |
| **Extensiones** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Reiniciar juego |
| **Objetivo** | El juego vuelve a su estado inicial |
| **Precondiciones** | La partida debe estar creada |
| **Condición terminación exitosa** | Se crea una nueva partida |
| **Condición de terminación fallida** |  |
| **Desencadenador** | El jugador presiona la tecla “R” para reiniciar la partida |
| **Flujo Principal** | 1. El jugador selecciona la opción de “Reiniciar” 2. El sistema recibe el comando y regresa a su estado original de inicio. |
| **Extensiones** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Seleccionar nivel |
| **Objetivo** | El juego carga una ventana con un diseño de tablero dependiendo del nivel |
| **Precondiciones** | La partida debe estar creada |
| **Condición terminación exitosa** | Se carga el nuevo nivel |
| **Condición de terminación fallida** |  |
| **Desencadenador** | El usuario selecciona un Nivel del menú |
| **Flujo Principal** | 1. El jugador selecciona un nivel desde el menú 2. El sistema recibe el comando 3. El sistema borra la partida actual y carga un mapa nuevo |
| **Extensiones** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Cargar Jugador2 |
| **Objetivo** | El jugador2 aparece en la pantalla |
| **Precondiciones** | La partida debe estar creada |
| **Condición terminación exitosa** | El jugador2 se coloca en la pantalla y puede moverse y disparar como el jugador1 |
| **Condición de terminación fallida** |  |
| **Desencadenador** | El jugador selecciona Addition->Agregar jugador2 |
| **Flujo Principal** | 1. El jugador selecciona agregar jugador2 del menú Addition 2. El sistema recibe el comando y hace que el jugador2 aparezca en pantalla |
| **Extensiones** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Crear nuevo juego |
| **Objetivo** | El juego crea una nueva partida |
| **Precondiciones** | La partida debe estar creada |
| **Condición terminación exitosa** | Se crea una nueva partida |
| **Condición de terminación fallida** |  |
| **Desencadenador** | El jugador selecciona “Crear nueva partida” |
| **Flujo Principal** | 1. El jugador selecciona la opción de “Crear Partida” del menú “Juego” 2. El sistema recibe el comando 3. El sistema borra la ventana y crea una nueva 4. El sistema crea nuevos objetos 5. Los objetos son colocados en la pantalla |
| **Extensiones** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Pausa |
| **Objetivo** | La ventana se congela y los tanques no se mueven |
| **Precondiciones** | La partida debe estar creada |
| **Condición terminación exitosa** | La ventana se congela y ningún tanque se mueve |
| **Condición de terminación fallida** |  |
| **Desencadenador** | El jugador selecciona la opción Pausa del menú Pause/Continue |
| **Flujo Principal** | El jugador selecciona la opción de “Pausa”  El sistema recibe el comando y detiene todos los objetos  No se mueve ningún objeto hasta que el usuario le de “Continuar” |
| **Extensiones** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Continuar |
| **Objetivo** | Los tanques se pueden mover en pantalla |
| **Precondiciones** | La partida debe estar creada |
| **Condición terminación exitosa** | Se “libera” el movimiento de los tanques en la pantalla |
| **Condición de terminación fallida** |  |
| **Desencadenador** | El jugador presiona la opción “Continuar” del menú “Pausa/Continuar” |
| **Flujo Principal** | 1. El jugador selecciona “Continuar” 2. El sistema recibe el comando 3. El sistema libera el movimiento de los tanques |
| **Extensiones** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Mostrar ayuda |
| **Objetivo** | El juego muestra una ventana con la información de cómo mover los tanques |
| **Precondiciones** | La partida debe ser creada |
| **Condición terminación exitosa** | Se muestra una ventana con la información sobre las teclas |
| **Condición de terminación fallida** |  |
| **Desencadenador** | El jugador |
| **Flujo Principal** | 1. El jugador selecciona la opción de “Reiniciar” 2. El sistema recibe el comando y regresa a su estado original de inicio. |
| **Extensiones** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Salir |
| **Objetivo** | La ventana se cierra |
| **Precondiciones** | La partida debe ser creada |
| **Condición terminación exitosa** | La ventana se cierra |
| **Condición de terminación fallida** |  |
| **Desencadenador** | El jugador presiona “x” en la ventana o selecciona “Salir” del menú de “juego” |
| **Flujo Principal** | 1. El jugador selecciona la opción de “Salir” 2. El sistema recibe el comando y la ventana se cierra |
| **Extensiones** |  |