



Perdidos en la ignorancia

Ref : GG-SL-N-UC

Versió: v1.0

Data: April 7, 2019

Especificaciones

Pag. 1 of 8

Especificaciones

Abreviatures

UAB	Universitat Autònoma de Barcelona	ES	Enginyeria del Software

Historial de Revisions

Version	Date	Comments	Autor
0.1	1-Feb-2018	Plantilla inicial	ES Team

Índex de continguts

1	Introducció	4
2	Diagrama de casos de uso	5
3	Caso de uso : 0001 - Identificación de usuario	6
3.1	Flujo de eventos	6
3.1.1	Básico	6
3.1.2	Alternativo	6
3.2	Precondiciones	6
3.3	Postcondiciones	6
4	Caso de uso : 0002 - ADMIN: creación y modificación de mapas	6
4.1	Flujo de eventos	6
4.1.1	Básico	6
4.2	Precondiciones	6
4.3	Postcondiciones	6
5	Caso de uso : 0003 - ADMIN: Eliminar cuentas	7
5.1	Flujo de eventos	7
5.1.1	Básico	7
5.2	Precondiciones	7
5.3	Postcondiciones	7
6	Caso de uso : 0004 - ADMIN: Crear cuenta	7
6.1	Flujo de eventos	7
6.1.1	Básico	7
6.1.2	Alternativo	7
6.2	Precondiciones	7
6.3	Postcondiciones	7
7	Caso de uso : 0005 - USUARIO: Empezar partida	8
7.1	Flujo de eventos	8
7.1.1	Básico	8
7.2	Precondiciones	8
7.3	Postcondiciones	8
8	Caso de uso : 0006 - USUARIO: Borrar su partida	8
8.1	Flujo de eventos	8
8.1.1	Básico	8
8.2	Precondiciones	8
8.3	Postcondiciones	8



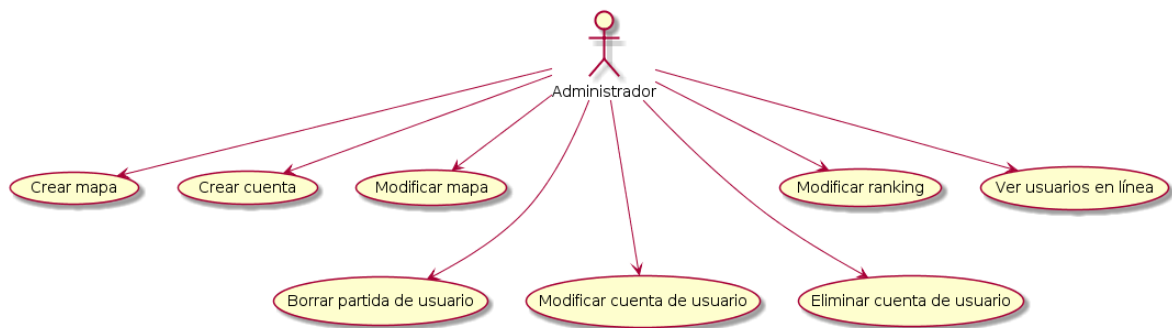
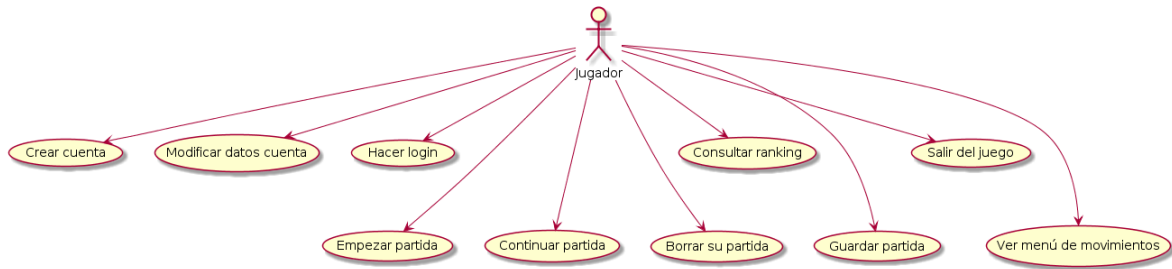
Índex de figures

Índex de taules

1 Introducció

La idea es una especie de Escape Room. Los jugadores tendrán que irse pasando pruebas por cada habitación que se encuentren (niveles). Al pasarse la prueba, podrán acceder a la siguiente pantalla. El ranking va por tiempo y nivel conseguido. En las habitaciones puede haber aleatoriamente objetivos “bonus” que al conseguirlos permitirían al jugador saltarse niveles o pistas, reducir el tiempo final de la prueba, etc. Habrá pruebas contrarreloj aleatoriamente que obligarán al jugador a pasarla en el tiempo establecido. En caso de no conseguirlo, la partida terminará y deberán volver a empezar. El juego es individual. No puedes morir, a menos que te encuentres en una sala contrarreloj. Las puntuaciones serán individuales, pero se almacenarán de forma online, es decir, todo el mundo podrá ver los resultados de los demás. El progreso de los usuarios no se perderá, es decir, la próxima vez que vuelvan podrán continuar por donde lo dejaron. En el juego existirá el rol de administrador que permitirá gestionar los niveles y administrar las cuentas, con privilegios extras.

2 Diagrama de casos de uso



3 Caso de uso : 0001 - Identificación de usuario

3.1 Flujo de eventos

3.1.1 Básico

1. Paso 1 El usuario ingresa sus datos
2. Paso 2 Si el login es correcto, se accede al sistema, sino muestra un error.

3.1.2 Alternativo

En caso de muchos errores se bloqueará la cuenta durante unos minutos.

3.2 Precondiciones

- No hay precondiciones.

3.3 Postcondiciones

- Se redirige al usuario al menú principal.

4 Caso de uso : 0002 - ADMIN: creación y modificación de mapas

4.1 Flujo de eventos

4.1.1 Básico

1. Paso 1 El administrador seleccionará la opción de modificar mapa.
2. Paso 2 El sistema le mostrará los mapas disponibles.
3. Paso 3 El administrador seleccionará el mapa a modificar.
4. Paso 4 El sistema enviará al administrador al editor de mapas.

4.2 Precondiciones

- No hay precondiciones.

4.3 Postcondiciones

- Se redirige al usuario al menú principal.

5 Caso de uso : 0003 - ADMIN: Eliminar cuentas

5.1 Flujo de eventos

5.1.1 Básico

1. Paso 1 El sistema mostrará las cuentas al administrador.
2. Paso 2 El administrador seleccionará la cuenta a eliminar.
3. Paso 3 El sistema borrará la cuenta.

5.2 Precondiciones

- No hay precondiciones.

5.3 Postcondiciones

- Se redirige al usuario al menú principal.

6 Caso de uso : 0004 - ADMIN: Crear cuenta

6.1 Flujo de eventos

6.1.1 Básico

1. Paso 1 El sistema pedirá los datos para la nueva cuenta.
2. Paso 2 El administrador especificará todas las características de la cuenta.
3. Paso 3 El sistema creará la nueva cuenta.

6.1.2 Alternativo

En caso de existir la cuenta, el sistema avisará con un error.

6.2 Precondiciones

- No hay precondiciones.

6.3 Postcondiciones

- Se redirige al usuario al menú principal.

7 Caso de uso : 0005 - USUARIO: Empezar partida

7.1 Flujo de eventos

7.1.1 Básico

1. Paso 1 El usuario seleccionará la opción desde el menú principal.
2. Paso 2 El sistema creará la nueva partida.

7.2 Precondiciones

- No hay precondiciones.

7.3 Postcondiciones

- Se redirige al usuario al menú principal.

8 Caso de uso : 0006 - USUARIO: Borrar su partida

8.1 Flujo de eventos

8.1.1 Básico

1. Paso 1 El usuario seleccionará la opción.
2. Paso 2 El sistema mostrará los mapas de ese usuario.
3. Paso 3 El usuario seleccionará un mapa
4. Paso 4 El sistema borrará el mapa.

8.2 Precondiciones

- No hay precondiciones.

8.3 Postcondiciones

- Se redirige al usuario al menú principal.