



# Especificaciones

## Abreviatures

UAB	Universitat Autònoma de Barcelona	ES	Enginyeria del Software

## Historial de Revisions

Version	Date	Comments	Autor
1.0	08-Abril-2019	Sprint 1	G43-2-02

## Índex de continguts

<b>1</b>	<b>Introducció</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Diagrama de casos de uso</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Caso de uso : 0001 - Identificación de usuario</b>	<b>7</b>
3.1	Flujo de eventos . . . . .	7
3.1.1	Básico . . . . .	7
3.1.2	Alternativo . . . . .	7
3.2	Precondiciones . . . . .	7
3.3	Postcondiciones . . . . .	7
<b>4</b>	<b>Caso de uso : 0002 - ADMIN: creación y modificación de mapas</b>	<b>7</b>
4.1	Flujo de eventos . . . . .	7
4.1.1	Básico . . . . .	7
4.2	Precondiciones . . . . .	7
4.3	Postcondiciones . . . . .	7
<b>5</b>	<b>Caso de uso : 0003 - ADMIN: Eliminar cuentas</b>	<b>8</b>
5.1	Flujo de eventos . . . . .	8
5.1.1	Básico . . . . .	8
5.2	Precondiciones . . . . .	8
5.3	Postcondiciones . . . . .	8
<b>6</b>	<b>Caso de uso : 0004 - ADMIN: Crear cuenta</b>	<b>8</b>
6.1	Flujo de eventos . . . . .	8
6.1.1	Básico . . . . .	8
6.1.2	Alternativo . . . . .	8
6.2	Precondiciones . . . . .	8
6.3	Postcondiciones . . . . .	8
<b>7</b>	<b>Caso de uso : 0005 - USUARIO: Empezar partida</b>	<b>9</b>
7.1	Flujo de eventos . . . . .	9
7.1.1	Básico . . . . .	9
7.2	Precondiciones . . . . .	9
7.3	Postcondiciones . . . . .	9
<b>8</b>	<b>Caso de uso : 0006 - USUARIO: Borrar su partida</b>	<b>9</b>
8.1	Flujo de eventos . . . . .	9
8.1.1	Básico . . . . .	9
8.2	Precondiciones . . . . .	9
8.3	Postcondiciones . . . . .	9



<b>9 Caso de uso : 0007 - ADMIN: Modificar contraseña</b>	<b>9</b>
9.1 Flujo de eventos	9
9.1.1 Básico	9
9.2 Precondiciones	10
9.3 Postcondiciones	10
<b>10 Caso de uso : 0008 - ADMIN: Modificar ranking</b>	<b>10</b>
10.1 Flujo de eventos	10
10.1.1 Básico	10
10.2 Precondiciones	10
10.3 Postcondiciones	10
<b>11 Caso de uso : 0009 - USUARIO: Modificar o eliminar datos</b>	<b>10</b>
11.1 Flujo de eventos	10
11.1.1 Básico	10
11.2 Precondiciones	11
11.3 Postcondiciones	11
<b>12 Caso de uso : 0010 - SISTEMA: Gestionar juego</b>	<b>11</b>
12.1 Flujo de eventos	11
12.1.1 Básico	11
12.2 Precondiciones	11
12.3 Postcondiciones	11
<b>13 Caso de uso : 0011 - SISTEMA: Gestionar niveles</b>	<b>11</b>
13.1 Flujo de eventos	11
13.1.1 Básico	11
13.2 Precondiciones	11
13.3 Postcondiciones	11
<b>14 Caso de uso : 0012 - ADMIN: Modificar o eliminar datos</b>	<b>12</b>
14.1 Flujo de eventos	12
14.1.1 Básico	12
14.2 Precondiciones	12
14.3 Postcondiciones	12
<b>15 Caso de uso : 0013 - USUARIO: Continuar partida</b>	<b>12</b>
15.1 Flujo de eventos	12
15.1.1 Básico	12
15.2 Precondiciones	12
15.3 Postcondiciones	12

## Índex de figures



Perdidos en la ignorancia

Especificaciones

Ref : GG-SL-N-UC

Versió: v1.0

Data: April 20, 2019

Pag. 4 of 12

---

Índex de taules

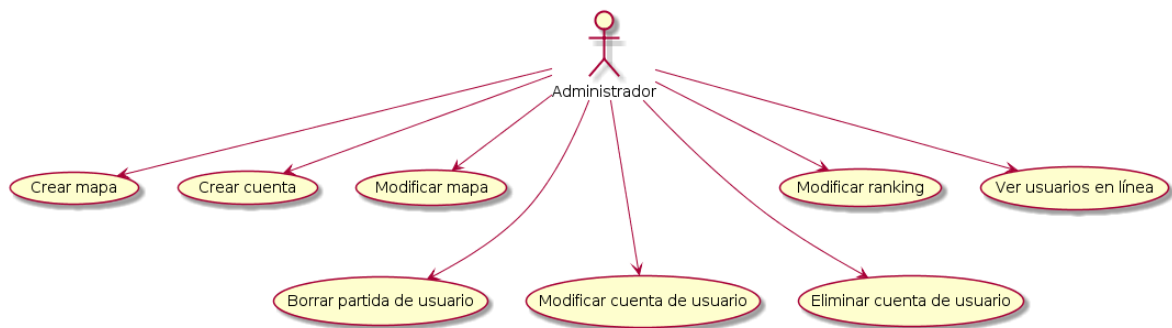
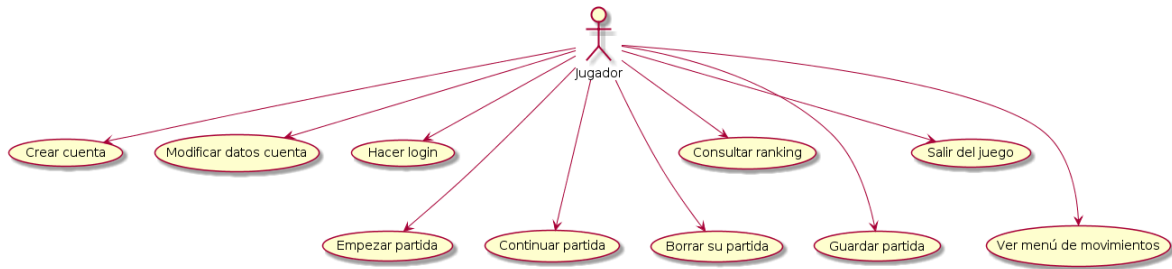
## **1 Introducció**

En este documento se pretende detallar de forma minuciosa el comportamiento deseado de todos los casos de uso del sistema. De esta forma, será mucho más fácil saber que debe hacer cada módulo cuando se quiera dividir el conjunto de tareas a programar.

Además, esto ayuda a anticiparse a posibles necesidades y problemas, lo que agiliza el proyecto y ayuda a determinar con mayor exactitud las herramientas a utilizar y tiempo a invertir.

En este mismo documento se proporcionará los diagramas de casos de uso, para detectar de forma sencilla los actores que intervienen y sus respectivas acciones.

## 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.

## **9 Caso de uso : 0007 - ADMIN: Modificar contraseña**

### **9.1 Flujo de eventos**

#### **9.1.1 Básico**

1. Paso 1 El administrador seleccionará la opción de modificar contraseña.
2. Paso 2 El sistema mostrará todos los usuarios.

3. Paso 3 El administrador seleccionará el usuario del cual quiere modificar la contraseña.
4. Paso 4 El administrador modificará la contraseña del usuario.
5. Paso 5 El sistema modificará la contraseña del usuario.

## 9.2 Precondiciones

- No hay precondiciones.

## 9.3 Postcondiciones

- Se redirige al administrador al menú principal.

# 10 Caso de uso : 0008 - ADMIN: Modificar ranking

## 10.1 Flujo de eventos

### 10.1.1 Básico

1. Paso 1 El administrador seleccionará la opción de modificar ranking.
2. Paso 2 El sistema mostrará el ranking.
3. Paso 3 El administrador modificará el ranking.
4. Paso 4 El sistema actualizará el ranking.

## 10.2 Precondiciones

- No hay precondiciones.

## 10.3 Postcondiciones

- Se redirige al administrador al menú principal.

# 11 Caso de uso : 0009 - USUARIO: Modificar o eliminar datos

## 11.1 Flujo de eventos

### 11.1.1 Básico

1. Paso 1 El usuario seleccionará la opción de modificar datos de la cuenta.
2. Paso 2 El sistema mostrará los datos del usuario.
3. Paso 3 El usuario modificará o eliminará aquellos datos que crea necesarios.
4. Paso 4 El sistema actualizará los nuevos datos o eliminará aquellos seleccionados.

## 11.2 Precondiciones

- No hay precondiciones.

## 11.3 Postcondiciones

- Se redirige al usuario al menú principal.

# 12 Caso de uso : 0010 - SISTEMA: Gestionar juego

## 12.1 Flujo de eventos

### 12.1.1 Básico

1. El sistema se engarará de gestionar todo lo que está relacionado con el juego, tanto el ranking, como las diferentes cuentas de usuarios, etc.

## 12.2 Precondiciones

- No hay precondiciones.

## 12.3 Postcondiciones

- No hay postcondiciones.

# 13 Caso de uso : 0011 - SISTEMA: Gestionar niveles

## 13.1 Flujo de eventos

### 13.1.1 Básico

1. El sistema se engarará de gestionar los diferentes niveles del juego, de menor a mayor dificultad.

## 13.2 Precondiciones

- No hay precondiciones.

## 13.3 Postcondiciones

- No hay postcondiciones.

## **14 Caso de uso : 0012 - ADMIN: Modificar o eliminar datos**

### **14.1 Flujo de eventos**

#### **14.1.1 Básico**

1. Paso 1 El usuario seleccionará la opción de estados de los usuarios.
2. Paso 2 El sistema mostrará en que estado se encuentra cada usuario (jugando, esperando, etc.).

### **14.2 Precondiciones**

- No hay precondiciones.

### **14.3 Postcondiciones**

- Se redirige al administrador al menú principal.

## **15 Caso de uso : 0013 - USUARIO: Continuar partida**

### **15.1 Flujo de eventos**

#### **15.1.1 Básico**

1. Paso 1 El usuario seleccionará la opción de continuar partida.
2. Paso 2 El sistema mostrará en que nivel se encuentra el usuario y su puntuación.
3. Paso 3 El usuario decide si quiere seguir con la partida, o iniciar una de nueva.

### **15.2 Precondiciones**

- No hay precondiciones.

### **15.3 Postcondiciones**

- Se redirige al usuario a la partida anterior o a una nueva.