



Perdidos en la ignorancia

Ref : GG-SL-N-UC

Versió: v1.0

Data: April 21, 2019

Especificaciones

Pag. 1 of 17

# 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>6</b>
<b>2</b>	<b>Diagrama de casos de uso</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Caso de uso : 0001 - Identificación de usuario</b>	<b>8</b>
3.1	Flujo de eventos . . . . .	8
3.1.1	Básico . . . . .	8
3.1.2	Alternativo . . . . .	8
3.2	Precondiciones . . . . .	8
3.3	Postcondiciones . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Caso de uso : 0002 - ADMIN: creación y modificación de mapas</b>	<b>8</b>
4.1	Flujo de eventos . . . . .	8
4.1.1	Básico . . . . .	8
4.2	Precondiciones . . . . .	8
4.3	Postcondiciones . . . . .	8
<b>5</b>	<b>Caso de uso : 0003 - ADMIN: Eliminar cuentas</b>	<b>9</b>
5.1	Flujo de eventos . . . . .	9
5.1.1	Básico . . . . .	9
5.2	Precondiciones . . . . .	9
5.3	Postcondiciones . . . . .	9
<b>6</b>	<b>Caso de uso : 0004 - ADMIN: Crear cuenta</b>	<b>9</b>
6.1	Flujo de eventos . . . . .	9
6.1.1	Básico . . . . .	9
6.1.2	Alternativo . . . . .	9
6.2	Precondiciones . . . . .	9
6.3	Postcondiciones . . . . .	9
<b>7</b>	<b>Caso de uso : 0005 - USUARIO: Empezar partida</b>	<b>10</b>
7.1	Flujo de eventos . . . . .	10
7.1.1	Básico . . . . .	10
7.2	Precondiciones . . . . .	10
7.3	Postcondiciones . . . . .	10
<b>8</b>	<b>Caso de uso : 0006 - USUARIO: Borrar su partida</b>	<b>10</b>
8.1	Flujo de eventos . . . . .	10
8.1.1	Básico . . . . .	10
8.2	Precondiciones . . . . .	10
8.3	Postcondiciones . . . . .	10



---

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



---

<b>16 Caso de uso : 0014 - USUARIO: Gestión de partidas existentes</b>	<b>13</b>
16.1 Flujo de eventos	13
16.1.1 Básico	13
16.2 Precondiciones	14
16.3 Postcondiciones	14
<b>17 Caso de uso : 0015 - USUARIO: Nueva partida</b>	<b>14</b>
17.1 Flujo de eventos	14
17.1.1 Básico	14
17.2 Precondiciones	14
17.3 Postcondiciones	14
<b>18 Caso de uso : 0016 - USUARIO: Visualización del ranking</b>	<b>14</b>
18.1 Flujo de eventos	14
18.1.1 Básico	14
18.2 Precondiciones	14
18.3 Postcondiciones	14
<b>19 Caso de uso : 0017 - USUARIO: Modificación de los ajustes</b>	<b>15</b>
19.1 Flujo de eventos	15
19.1.1 Básico	15
19.2 Precondiciones	15
19.3 Postcondiciones	15
<b>20 Caso de uso : 0018 - USUARIO: Volver al menú principal</b>	<b>15</b>
20.1 Flujo de eventos	15
20.1.1 Básico	15
20.2 Precondiciones	15
20.3 Postcondiciones	15
<b>21 Caso de uso : 0019 - USUARIO: Salir del juego</b>	<b>15</b>
21.1 Flujo de eventos	15
21.1.1 Básico	15
21.2 Precondiciones	16
21.3 Postcondiciones	16
<b>22 Caso de uso : 0020 - USUARIO: Guardado manual</b>	<b>16</b>
22.1 Flujo de eventos	16
22.1.1 Básico	16
22.2 Precondiciones	16
22.3 Postcondiciones	16



---

<b>23 Caso de uso : 0021 - ADMIN: Borrar juego</b>	<b>16</b>
23.1 Flujo de eventos . . . . .	16
23.1.1 Básico . . . . .	16
23.2 Precondiciones . . . . .	16
23.3 Postcondiciones . . . . .	16
<b>24 Caso de uso : 0022 - USUARIO: Comenzar partida de nuevo</b>	<b>17</b>
24.1 Flujo de eventos . . . . .	17
24.1.1 Básico . . . . .	17
24.2 Precondiciones . . . . .	17
24.3 Postcondiciones . . . . .	17

Índex de figures

Índex de taules

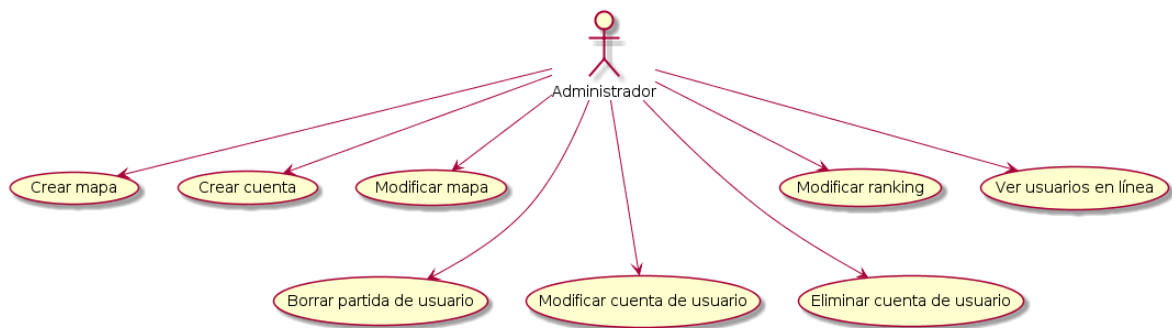
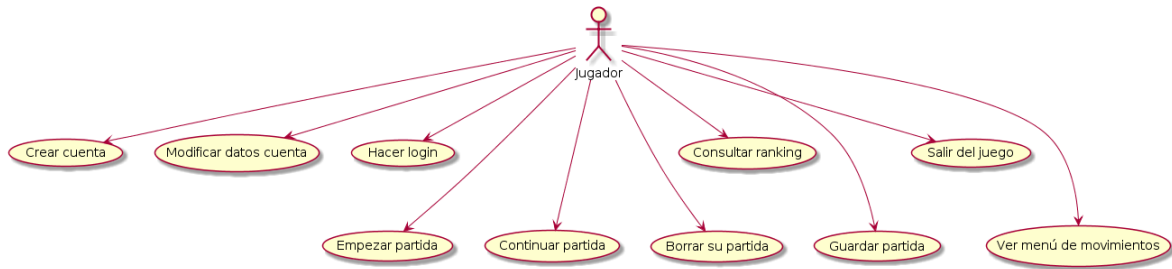
## **1 Introducció**

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.

## **16 Caso de uso : 0014 - USUARIO: Gestión de partidas existentes**

### **16.1 Flujo de eventos**

#### **16.1.1 Básico**

1. Paso 1 El jugador tendrá en el menú la opción para gestionar sus partidas existentes.
2. Paso 2 El sistema mostrará una lista de las partidas existentes.

## 16.2 Precondiciones

- No hay precondiciones.

## 16.3 Postcondiciones

- Se le enseña al usuario las partidas existentes.

# 17 Caso de uso : 0015 - USUARIO: Nueva partida

## 17.1 Flujo de eventos

### 17.1.1 Básico

1. Paso 1 El usuario seleccionará la opción de partida nueva.
2. Paso 2 El sistema permitirá al usuario iniciar una nueva partida sin que la anterior se borre (si la anterior se guarda).

## 17.2 Precondiciones

- No hay precondiciones.

## 17.3 Postcondiciones

- Se inicia una partida nueva y la anterior queda registrada.

# 18 Caso de uso : 0016 - USUARIO: Visualización del ranking

## 18.1 Flujo de eventos

### 18.1.1 Básico

1. Paso 1 El usuario seleccionará la opción de ver los ranking.
2. Paso 2 El sistema mostrará todos los rankings del jugador.
3. Paso 3 El usuario decide si quiere seguir jugando o salir.

## 18.2 Precondiciones

- No hay precondiciones.

## 18.3 Postcondiciones

- Se le muestra al usuario los rankings acumulados.

## **19 Caso de uso : 0017 - USUARIO: Modificación de los ajustes**

### **19.1 Flujo de eventos**

#### **19.1.1 Básico**

1. Paso 1 El usuario seleccionará la opción de modificar ajustes.
2. Paso 2 El sistema permitirá al usuario hacer las modificaciones (de ajustes) que él crea convenientes.
3. Paso 3 El usuario podrá hacer las modificaciones necesarias y decidirá si quiere jugar una partida o salir.

### **19.2 Precondiciones**

- No hay precondiciones.

### **19.3 Postcondiciones**

- El usuario hace modificaciones de ajustes mediante una opción en el menú.

## **20 Caso de uso : 0018 - USUARIO: Volver al menú principal**

### **20.1 Flujo de eventos**

#### **20.1.1 Básico**

1. Paso 1 El usuario seleccionará la opción de menú principal.
2. Paso 2 El sistema redireccionara al usuario al menú principal.
3. Paso 3 El usuario podrá elegir alguna de las opciones existentes de este menú (el principal).

### **20.2 Precondiciones**

- No hay precondiciones.

### **20.3 Postcondiciones**

- El usuario podrá acceder al menú principal.

## **21 Caso de uso : 0019 - USUARIO: Salir del juego**

### **21.1 Flujo de eventos**

#### **21.1.1 Básico**

1. Paso 1 El usuario seleccionará la opción de salir del juego.

2. Paso 2 El juego se cerrará.

## 21.2 Precondiciones

- No hay precondiciones.

## 21.3 Postcondiciones

- El usuario podrá salir del juego cuando quiera.

# 22 Caso de uso : 0020 - USUARIO: Guardado manual

## 22.1 Flujo de eventos

### 22.1.1 Básico

1. Paso 1 El usuario guardará la partida manualmente.
2. Paso 2 El sistema guardará la partida jugada hasta ese momento.
3. Paso 3 El usuario escogerá si salir del juego o continuar jugando.

## 22.2 Precondiciones

- No hay precondiciones.

## 22.3 Postcondiciones

- El usuario podrá guardar la partida manualmente.

# 23 Caso de uso : 0021 - ADMIN: Borrar juego

## 23.1 Flujo de eventos

### 23.1.1 Básico

1. Paso 1 El admin podrá borrar el juego como administrador.
2. Paso 2 El sistema se borrará por completo.

## 23.2 Precondiciones

- No hay precondiciones.

## 23.3 Postcondiciones

- El administrador tendrá la opción de eliminar el juego.



## **24 Caso de uso : 0022 - USUARIO: Comenzar partida de nuevo**

### **24.1 Flujo de eventos**

#### **24.1.1 Básico**

1. Paso 1 El usuario tendrá opción de empezar la partida de nuevo.
2. Paso 2 El sistema se actualizará con una nueva partida.

### **24.2 Precondiciones**

- No hay precondiciones.

### **24.3 Postcondiciones**

- El usuario empezará la misma partida de nuevo si desea.