



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
2.0	29-Abril-2019	Sprint 2	G43-2-02

Índex de continguts

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



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



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



23 Caso de uso : 0021 - ADMIN: Borrar juego	16
23.1 Flujo de eventos	16
23.1.1 Básico	16
23.2 Precondiciones	16
23.3 Postcondiciones	16
24 Caso de uso : 0022 - USUARIO: Comenzar partida de nuevo	17
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

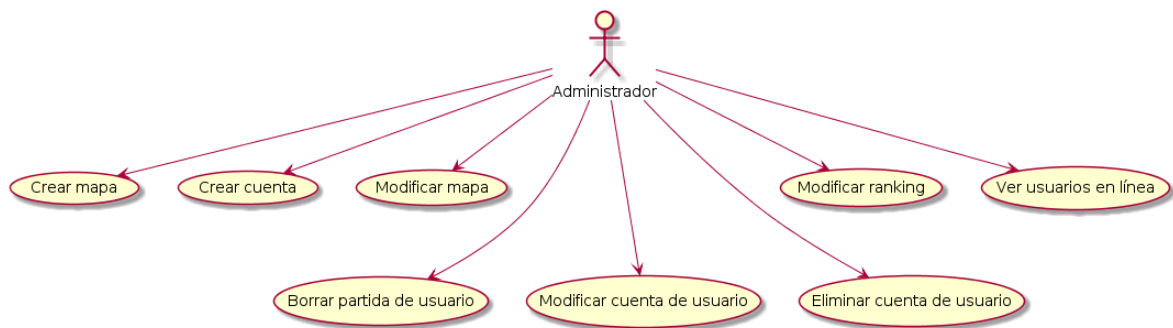
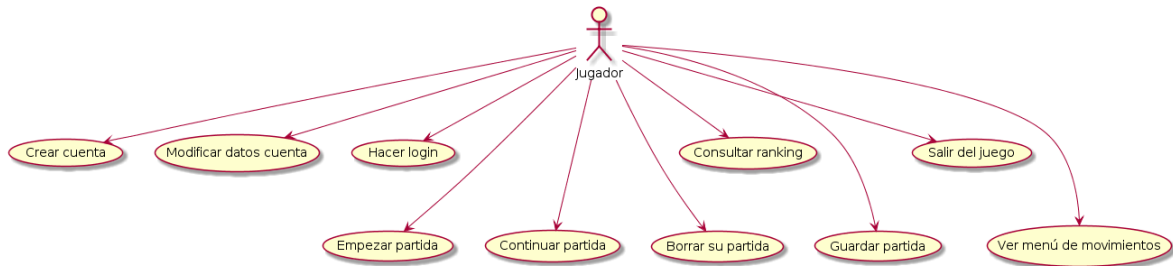
1 Introducció

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, (usuario y contraseña).
2. Paso 2. Si el login es correcto, se accede al sistema, si el usuario no existe, o bien, la contraseña es incorrecta se muestra un mensaje de 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 (nombre del usuario, contraseña).
2. Paso 2. El sistema comprobará que el usuario no exista. En el caso que ese nombre de usuario ya esté registrado, se mostrará un mensaje para que se escoja otro nombre no existente. También se comprobará que la contraseña cumpla los requisitos de seguridad, se mostrará un mensaje en caso que no cumpla las condiciones necesarias.
3. Paso 3. El administrador especificará todas las características de la cuenta.
4. Paso 4. 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. Paso 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. Paso 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 administrador 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.