|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NÚMERO** | **ACTIVIDAD** | **FECHA DE INICIO** | **FECHA DE FIN** | **%** | **FASE UNO** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | **FASE DOS** | | | | | | | | | | | | | | | | | **FASE TRES** | | | | | | |
| **SEMANA 1** | | | | | | | **SEMANA 2** | | | | | | | **SEMANA 3** | | | | | | | **SEMANA 1** | | | | | | | | **SEMANA 2** | | | | | **SEMANA 3** | | | | **SEMANA 1** | | | | | | |
| **L** | **M** | **X** | **J** | **V** | **s** | **D** | **L** | **M** | **X** | **J** | **V** | **s** | **D** | **L** | **M** | **X** | **J** | **V** | **s** | **D** | **L** | **M** | **X** | **J** | **V** | **S** | **D** | **L** | **V** | **S** | **D** | **L** | **M** | **M** | **J** | **M** | **M** | **L** | **M** | **M** | **J** | **V** | **S** | **D** |
| **1** | **Fase 1** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.1 | análisis de proyecto | 28/08/20 | 28/08/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.2 | definición de la solucion | 28/08/20 | 28/08/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.3 | look & feel de la solución | 29/08/20 | 31/08/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.4 | entrega de entregable1 | 31/08/20 | 31/08/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.5 | documentación y anexos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.5.1 | modelo relacional | 01/09/20 | 03/09/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.5.2 | diagrama de casos de uso | 01/09/20 | 03/09/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.5.3 | casos de uso de alto nivel | 02/09/20 | 03/09/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.5.4 | casos de uso expandidos | 02/09/20 | 03/09/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.5.5 | glosario inicial | 02/09/20 | 03/09/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.6 | creacion de repositorio y proyecto en .NET |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.6.1 | pagina login | 03/09/20 | 04/09/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.6.2 | pagina registro de usuarios | 03/09/20 | 04/09/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.6.3 | pagina de menu | 04/09/20 | 04/09/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.6.4 | pagina partidas: individual y vs | 05/09/20 | 07/09/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.6.5 | creacion de tablero y movimiento de fichas | 06/09/20 | 07/09/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.6.6 | pagina torneos | 07/09/20 | 07/09/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.6.7 | reportes | 08/09/20 | 10/09/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.6.8 | carga de archivos Xml: guardar y cargar | 09/09/20 | 10/09/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.6.9 | diseño de color a paginas | 10/09/20 | 10/09/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.6.10 | prueba de sistema web | 11/09/20 | 12/09/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.7 | entrega de entregable 2 (sistema web) | 12/09/20 | 12/09/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2** | **Fase 2** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2.1 | analisis de fase | 17/09/18 | 18/09/18 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2.2 | correcciones de fase 1 | 18/09/18 | 19/09/18 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2.3 | modelo conceptual inicial | 19/09/18 | 20/09/18 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2.4 | entrega de entregable 1 fase 2 | 21/09/18 | 21/09/18 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.4 | implementacion de partida vs | 02/10/20 | 03/10/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.5 | implementacion de partida contra maquina | 03/10/20 | 04/10/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.6 | conexion base de datos resultado partidas | 04/10/20 | 05/10/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.7 | modelo connceptual terminado | 07/10/20 | 08/10/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.8 | elaboracion de diagrama de clase | 08/10/20 | 08/10/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.9 | actualizacion de documentacion | 09/10/20 | 09/10/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.10 | pruebas de fase | 10/10/20 | 10/10/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.11 | entrega de fase 2 | 10/10/20 | 10/10/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **3** | **Fase 3** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.1 | análisis de fase | 16/10/20 | 16/10/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.2 | implementación de cronómetros | 17/10/20 | 18/10/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.3 | implementación de reto inverso y inicio personalizado | 18/10/20 | 18/10/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.4 | actualización de documentación | 19/10/20 | 19/10/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.5 | entrega de entregable 1 | 19/10/20 | 19/10/20 | 100 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.6 | implementación de tablero xtremo | 20/10/20 | 26/10/20 | 0 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.7 | archivos xml a nuevos requerimientos | 26/10/20 | 28/10/20 | 0 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.8 | implementación de torneo parte1 | 29/10/20 | 02/11/20 | 0 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.9 | implementación de torneo parte 2 | 02/11/20 | 03/11/20 | 0 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.10 | conexión a base de datos de torneo y modalidad xtrema | 04/11/20 | 05/11/20 | 0 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.11 | prueba a sistema final | 05/11/20 | 06/11/20 | 0 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.12 | actualización de documentación | 06/11/20 | 07/11/20 | 0 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.13 | entrega de fase 3 | 07/10/20 | 07/10/20 | 0 % |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Documentación

1. **Definición de la solución**
   1. **Objetivos generales**

* Desarrollar una plataforma capaz de realizar las funciones del juego de mesa othello.
* Aplicar los conceptos necesarios de IPC 2 en la construcción de la plataforma.
* Desarrollar en la plataforma othello la modalidad othello Xtream.
  1. **Objetivos específicos**
* Implementar las fases de análisis, diseño y planificación del proyecto, en base a los requerimientos de iGameGT.
* Desarrollar una amplia gama de documentación para entender las conexiones de base de datos; las entidades del modelo relacional; los atributos y requerimientos de la plataforma.
* Realizar una plataforma eficaz y potente para las diferentes funcionalidades (partidas, torneos y reportes), dado que sea atractiva para los jugadores de hoy en día.
* Implementar en la plataforma la opción de cargar y/o guardar partidas por medio de un documento XML, el cual contendrá los atributos del tablero de juego.
* Implementar un tablero mxn
* Implementar tiempo cronometrado a los turnos de los jugadores
* Implementar reto inverso
* Implementar apertura personalizada inicial
  1. **Alcances del Proyecto**

El presente proyecto contempla la construcción de la plataforma web del juego Othello, para la ejecución de las distintas fases del proceso de creación del mismo, por una lógica de programación C# anidado a ASP .Net en base a una plataforma web conectado a SQL server para base de datos. Describiéndolos como la mejor solución para los requerimientos del mismo.

Por medio del análisis de las fases anteriores crear una nueva modalidad en base a la misma lógica del juego, solo que con funcionalidades distintas.

* 1. **Requerimientos Iniciales del Sistema**
     1. **Requerimientos funcionales:**

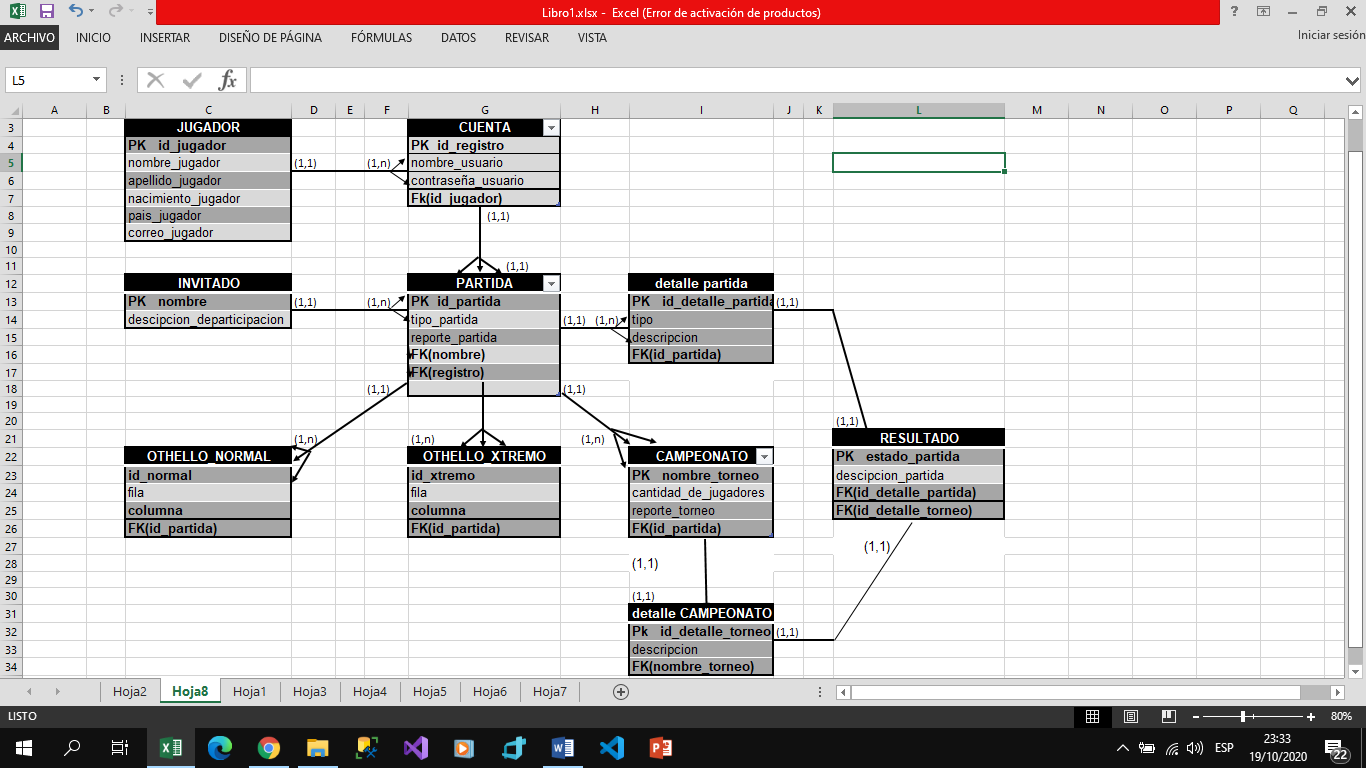
En base a los requerimientos de la plataforma y conociendo la mejor opción para programarlo, las principales funcionalidades a diseñar son las siguientes:

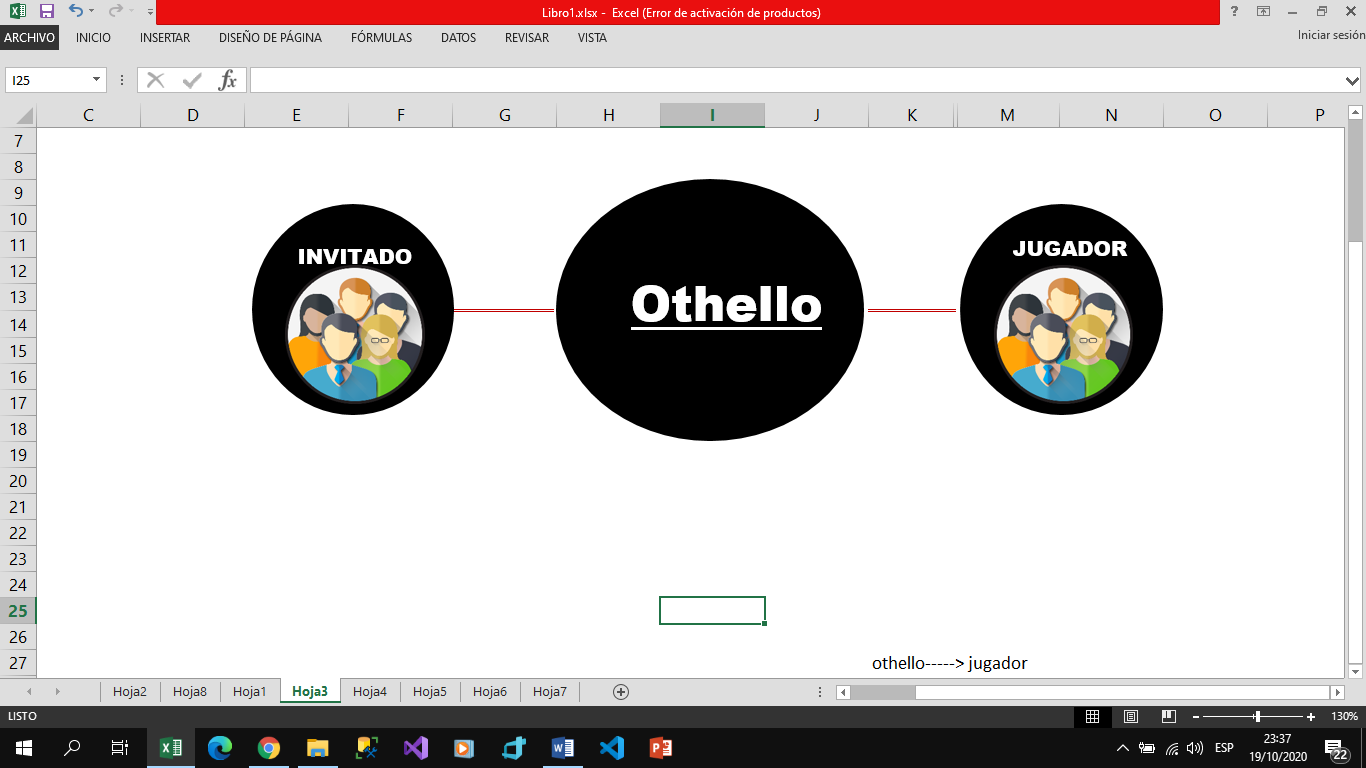
* **Registro de usuarios:** Este contempla un interfaz por el cual el usuario se podrá registrar para poder jugar en la plataforma. Contemplara una conexión a base de datos en sql server.
* **Login:** Esta interfaz contempla los campos que serán leídos por una base datos para dar acceso al juego con sus credenciales.
* **Menú:** Contempla una vista simple por el cual el usuario podrá ir a la opción que más le llame la atención.
* **Partidas:** Esta interfaz contempla el tablero de fichas por el cual tendrá opción a ser jugado por partida versus y contra el sistema. Todo cargado y guardado por un archivo xml.
* **campeonatos:** Esta interfaz contempla partidas vs. Para ver quién es el mejor y así concluir con un ganador del torneo en el juego de Othello. Todo cargado y guardado por un archivo xml.
* **Othello xtremo:** interfaz que será capaz de cargar la modalidad del tablero mxn en base a las nuevas funcionalidades.
* **Reto inverso:** es una función que pertenece a othello xtremo, en la cual termina con el jugador que tiene menos fichas
* **Inicio personalizado:** elección de variedad de colores entre los jugadores para iniciar una partida, que estará ubicada en othello xtremo.
  + 1. **Atributos del sistema**
* **Diseño del sistema:** Es toda la parte colorida de la plataforma, en esta ocasión es una entrega beta no es de gran importancia.
* **Confiabilidad:** La plataforma en si no tiene aún establecido seguridad en caso de virus u otros.
* **Rendimiento:** La funciones de partida no están en su totalidad terminas ya que es una función beta.
* **Uso:** pruebas a la plataforma para ver cómo reacciona ante un usuario cualquiera.
* **Sintaxis de lectura de xml:** al momento de cargar los nuevos xml deben estar en forma apropiada para cargar la información.

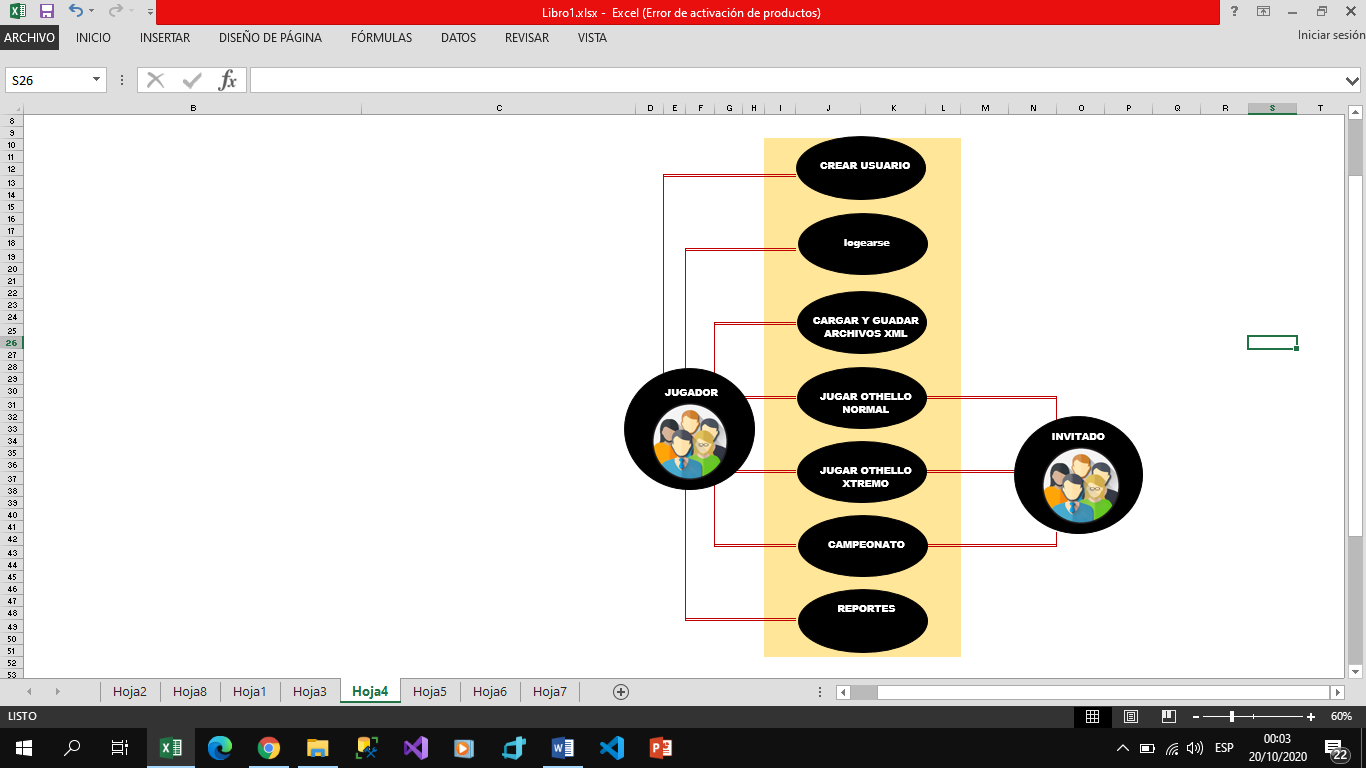
1. **Glosario**

* **Othello:** es un juego entre dos personas, que comparten 64 fichas iguales, de caras distintas, que se van colocando por turnos en un tablero dividido en 64 escaques.
* **Modelo relacional:** sirve para el modelado y la gestión de bases de datos, es un modelo de datos basado en la lógica de predicados y en la teoría de conjuntos
* **Casos de uso:** Un caso de uso es la descripción de una acción o actividad. Un diagrama de caso de uso es una descripción de las actividades que deberá realizar alguien o algo para llevar a cabo algún proceso.
* **Planificación:** es un modelo grafico que sirve para representar una actividad por periodos.
* **look & feel:** es un modelo a escala o tamaño real de un diseño o un dispositivo, utilizado para la demostración, evaluación del diseño, promoción, y para otros fines.
* **Archivos XML:** se componen de etiquetas que nos aportan datos e información que queremos procesar. Estas etiquetas pueden estar de forma individual o anidada.

1. **Modelo relacional**



1. **Diagrama de casos de uso**
2. **Casos de uso de alto nivel**



1. Casos de uso expandidos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Identificador: | | CDU1ELYTE |
| nombre caso de uso: | | **CREAR USUARIO** |
| Descripción: | | El jugador podrá crear su usuario, registrando sus datos personales. |
| Actores: | | Jugador |
|  |  |  |
|  | paso: | Acción: |
|  | 1 | el jugador ingresa sus datos |
| **Secuencia:** | 2 | establecer conexión a la base de datos |
|  | 3 | validar que el nombre de usuario no exista y campos estén definidos |
|  | 4 | guardar la información a su respectiva tabla |
|  |  |  |
|  | paso: | Acción: |
| **Excepciones:** | 2 | [si no se establece conexión], se emitirá mensaje de error en el sistema y se cargara nuevamente la pagina |
|  | 3 | [si el nombre de usuario existe], se emitirá un mensaje que diga que usuario ya existe y regresa al paso 1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Identificador: | | CDU2ELYTE |
| nombre caso de uso: | | **LOGEARSE** |
| Descripción: | | El jugador podrá ingresar a la plataforma por medio de su usuario y contraseña. |
| Actores: | | Jugador |
|  |  |  |
|  | paso: | Acción: |
|  | 1 | el jugador ingresa sus credenciales |
| **Secuencia:** | 2 | establecer conexión a la base de datos |
|  | 3 | validar que su usuario y contraseña estén correctos |
|  | 4 | Direccionar a menú de la plataforma. |
|  |  |  |
|  | paso: | Acción: |
| **Excepciones:** | 2 | [Si no se establece conexión], se emitirá mensaje de error en el sistema y se cargara nuevamente la página. |
|  | 3 | [Si el nombre de usuario no existe], se emitirá un mensaje que diga que su usuario no existe y regresa al paso 1. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Identificador: | | CDU3ELYTE |
| nombre caso de uso: | | **CARGAR Y GUARDAR XML** |
| Descripción: | | El jugador puede cargar una partida definida por ellos o puede descargar una partida en progreso. |
| Actores: | | Jugador |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  | paso: | Acción: |
|  | 1 | el jugador selecciona la opción cargar o guardar |
| **Secuencia:** | 2 | en el navegador que aparece se selecciona el archivo a cargar |
|  | 3 | validar estructura del archivo XML |
|  | 4 | si la opción es guardar, descargara el XML a la ruta por defecto del sistema |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  | paso: | Acción: |
| **Excepciones:** | 2 | [si elige archivo que no sea XML], se emitirá mensaje de error que diga, ruta no valida y regresa al paso 1 |
|  | 3 | [Si la estructura del archivo no está bien], se emitirá un mensaje que diga que el archivo no funciona. Y regresa al paso 1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Identificador: | | CDU4ELYTE |
| nombre caso de uso: | | **JUGAR OTHELLO NORMAL** |
| Descripción: | | el jugador podrá jugar una partida en la plataforma contra el sistema o un invitado |
| Actores: | | Jugador, invitado |
|  |  |  |
|  | paso: | Acción: |
|  | 1 | el jugador inicia marcando una ficha o cargando una partida y se le asigna un color aleatoriamente |
| **Secuencia:** | 2 | El sistema seguirá marcando fichas aleatoriamente después del jugador, con otro color. |
|  | 3 | al tener el tablero lleno se marcara el ganador y los puntos obtenidos |
|  |  |  |
|  | paso: | Acción: |
| **Excepciones:** | 2 | [Si presiona una ficha contraria], se emitirá mensaje de error que diga que no puede presionar esa ficha. |
|  | 3 | [Si el tablero está lleno y hay igual número de fichas de color opuesto al del jugador], se emitirá un mensaje que diga que se haga una nueva partida para desempatar. Y regresara al paso 1. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Identificador: | | TRL\_4 |
| nombre caso de uso: | | **JUGAR OTHELLO NORMAL** |
| Descripción: | | el jugador podrá jugar una partida en la plataforma contra el sistema o un invitado |
| Actores: | | Jugador, invitado |
|  |  |  |
|  | paso: | Accion: |
|  | 1 | el jugador inicia marcando una ficha o cargando una partida y se le asigna un color aleatoriamente |
|  | 2 | el sistema seguira marcando fichas aleatoriamente despues del jugador, con otro color. |
|  | 3 | al tener el tablero lleno se marcara el ganador y los puntos obtenidos |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  | paso: | Accion: |
|  | 2 | [si presiona una ficha contraria], se emitira mensaje de error que diga que no puede presionar esa ficha. |
|  | 3 | [si el tablero esta lleno y hay igual numero de fichas de color opuesto al de el jugador], se emitira un mensaje que diga que se haga una nueva partida para desempatar. Y regresara al paso 1. |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Identificador: | | HJ |
| nombre caso de uso: | | **JUGAR OTHELLO XTREMO** |
| Descripcion: | | el jugador podra jugar una partida en la plataforma contra otro jugador o invitado |
| Actores: | | Jugador, invitado |
|  |  |  |
|  | paso: | Accion: |
|  | 1 | el jugador logeado ingresa un tamaño mxn para el tablero |
|  | 2 | el jugador logeado elige sus colores a usar |
|  | 3 | e jugador invitado elige sus colores |
|  | 4 | se inicia la partida iniciando con un tiempo para cada jugador |
|  | 5 | al llenar el tablero y no tener posibilidad de jugar, gana el que tenga menos fichas. |
|  |  |  |
|  | paso: | Accion: |
| exepciones | 1 | [si ingresa un tablero no apto], se emitira mensaje que dira que no puede usar este tablero |
|  | 3 | [si el jugador invitado elige colores del contario], se emitira un mensaje que diga error y regresa al paso 2 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Identificador: | | erty\_8 |
| nombre caso de uso: | | **campeonato** |
| Descripcion: | | el jugador podra jugar en un campeonato |
| Actores: | | Jugador |
|  |  |  |
|  | paso: | Accion: |
|  | 1 | crea un torneo con un nombre unico |
|  | 2 | se valida nombre del torneo |
|  | 3 | jugadores invitados pueden unirce o via xml |
|  | 4 | inicia modalidad de batalla |
|  | 5 | resultado rankiado de jugadores |
|  | 6 | termina el torneo |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  | paso: | Accion: |
|  | 2 | [si el nombre del torneo ya existe], se emitira mensaje de error que diga que ingrese otro nombre y regresa al paso 1 |
|  | 4 | [si no hay como mínimo 4 jugadores no se podrá jugar], se emitirá mensaje que diga que necesita mas jugadores y regresa al paso 3 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Identificador: | | CDU8ELYTE |
| nombre caso de uso: | | **reportes** |
| Descripción: | | El jugador podrá consultar sus resultados de partidas y torneos. |
| Actores: | | Jugador |
|  |  |  |
|  | paso: | Acción: |
|  | 1 | elegir opción de resultado |
| **Secuencia:** | 2 | ir a opción resultados ganados |
|  | 3 | ir a opción resultados perdidos |
|  | 4 | ir a opción torneos |
|  |  |  |
|  | paso: | Acción: |
| **Excepciones:** | 2,3,4 | [Si no tiene torneos o registros de partidas], se emitirá mensaje de error que diga que no tiene partidas establecidas. Y regresa al paso 1 |

**MODELO CONCEPTUAL:**

