

Especificación de requerimientos de software

Chicas Unicornio

Emilia Salazar

Lucía Barrenechea

Fernanda Osorio

Fernanda Cortés

Arantza Parra

1. *Obtenga una lista de historias-de-usuario del cliente o dueño del producto (product owner) siguiendo la metodología de SCRUM.*
2. *De la lista anterior, obtenga el product-backlog al filtrar los requerimientos funcionales y no-funcionales siguiendo la metodología de SCRUM.*

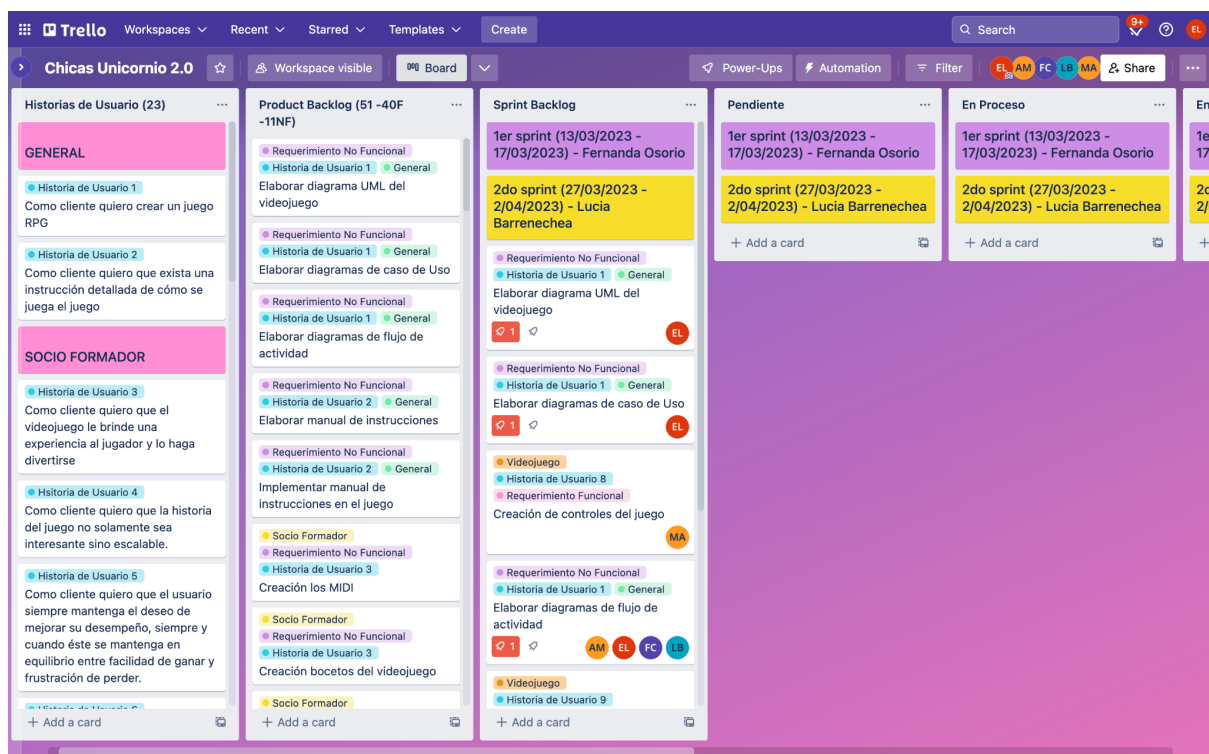
<i>General</i>		
<i>Historia de Usuario</i>		<i>Requerimientos</i>
<i>1</i>	<i>Como cliente quiero crear un juego RPG</i>	<ul style="list-style-type: none">- <i>Elaborar diagrama UML del videojuego</i>- <i>Elaborar diagramas de caso de Uso</i>- <i>Elaborar diagramas de flujo de actividad</i>
<i>2</i>	<i>Como cliente quiero que exista una instrucción detallada de cómo se juega el juego</i>	<ul style="list-style-type: none">- <i>Elaborar manual de instrucciones</i>- <i>Implementar manual de instrucciones en el juego</i>
<i>Socio Formador</i>		
<i>Historia de Usuario</i>		<i>Requerimientos</i>
<i>3</i>	<i>Como cliente quiero que el videojuego le brinde una experiencia al jugador y lo haga divertirse</i>	<ul style="list-style-type: none">- <i>Creación los MIDI</i>- <i>Creación bocetos del videojuego</i>- <i>Creación de interacciones</i>
<i>4</i>	<i>Como cliente quiero que la historia del juego no solamente sea interesante sino escalable.</i>	<ul style="list-style-type: none">- <i>Diseño de NPC</i>- <i>Implementación de NPC</i>
<i>5</i>	<i>Como cliente quiero que el usuario siempre mantenga el deseo de mejorar su desempeño, siempre y cuando éste se mantenga en equilibrio entre facilidad de ganar y frustración de perder.</i>	<ul style="list-style-type: none">- <i>Implementación de rangos de valores en estadísticas</i>- <i>Asignación de ítems a las estadísticas.</i>

6	Como cliente quiero que el juego tenga incorporados distintos elementos que hagan que el usuario busque la mejor estrategia y lo rete.	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de Ítems - Implementación de ítems - Diseño de estadísticas - Implementación de estadísticas - Diseño de obstáculos - Implementación de Obstáculos
7	Como cliente quiero que la experiencia del videojuego sea no lineal, que cada vez que se juegue sea una experiencia diferente para el usuario.	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño de pantallas - Implementación de Pantallas - Implementación de obstáculos y estadísticas random
Videojuego		
Historia de Usuario		Requerimientos
8	Como cliente quiero que el videojuego implemente distintas mecánicas RPG	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño de mecánicas - Implementación de mecánicas - Asignar midi a mecánicas - Creación de controles del juego
9	Como cliente quiero que exista un sprite que vaya evolucionando durante el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño de personaje y evoluciones - Diseño de villanos y evoluciones - Implementación de sprite de personaje principal - Implementación de sprite de villanos.
10	Como cliente quiero que se puedan recolectar distintos ítems y tener un inventario.	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño de inventario - Implementación del inventario
11	Como cliente quiero que el usuario pueda armar al personaje lo más fuerte posible para atravesar de mejor manera el nivel.	<ul style="list-style-type: none"> - Implementación de combinaciones de armadura
Database		
Historia de Usuario		Requerimientos
12	Como cliente quiero que se almacene la información y que pueda ser consultada a través de la página web o directamente desde el videojuego.	<ul style="list-style-type: none"> - Crear el modelo de datos a partir de un diagrama entidad relación uml.(cada columna e información que guardar)->dependencia función para conectar a WEB - Implementar la base de datos en mysql

13	<i>Como cliente quiero que la información se guarde de forma fácil, y segura, al igual que minimizar la mayor cantidad de errores.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Identificar qué datos se guardarán en la base de datos</i> - <i>Crear las tablas con restricciones de integridad</i> - <i>Implementar normalización hasta la tercera forma normal</i>
14	<i>Como cliente quiero que se guarde la información de manera distribuida.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Identificar las tablas que se crearán para distribuir los datos</i>
15	<i>Como cliente quiero que la base de datos pueda enviar y recibir información del videojuego en la página web.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Injectar datos dummy</i>
16	<i>Como cliente quiero que se pueda eliminar, insertar y actualizar información en la base de datos.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Implementar CRUD en la base de datos</i>
17	<i>Como cliente quiero que sea accesible la base de datos.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Conectar la base de datos a la página web para que se pueda acceder desde el juego y la página</i>
<i>Web</i>		
<i>Historia de Usuario</i>		<i>Requerimientos</i>
18	<i>Como cliente quiero que exista una página web con un login para el juego</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Implementación de la página principal con login</i>
19	<i>Como cliente quiero que la página tenga un ambiente interactivo y sea visualmente atractivo</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Configurar el servidor que va a alojar la página web.</i> - <i>Establecer la paleta de colores y fonts de la página web</i>
20	<i>Como cliente quiero que la página web muestre gráficos con estadísticas de los datos recolectados por el juego</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Implementar la base de datos para desplegar la información necesaria de las estadísticas en la página web a la hora de jugar el juego</i>
21	<i>Como cliente quiero que se creen perfiles de usuario para relacionarlos con los datos del juego</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Creación de el usuario</i> - <i>Mandar la información del usuario a la base de datos</i>

22	Como cliente quiero que el juego se pueda jugar en su totalidad desde la página web	<ul style="list-style-type: none"> - Conectar unity y mysql a la página web - Embeber todas las funciones a la página web para que se juegue todo desde ahí
23	Como cliente quiero que la página web tenga un manual de usuario y un about	Diseño de pantallas Implementación de pantallas

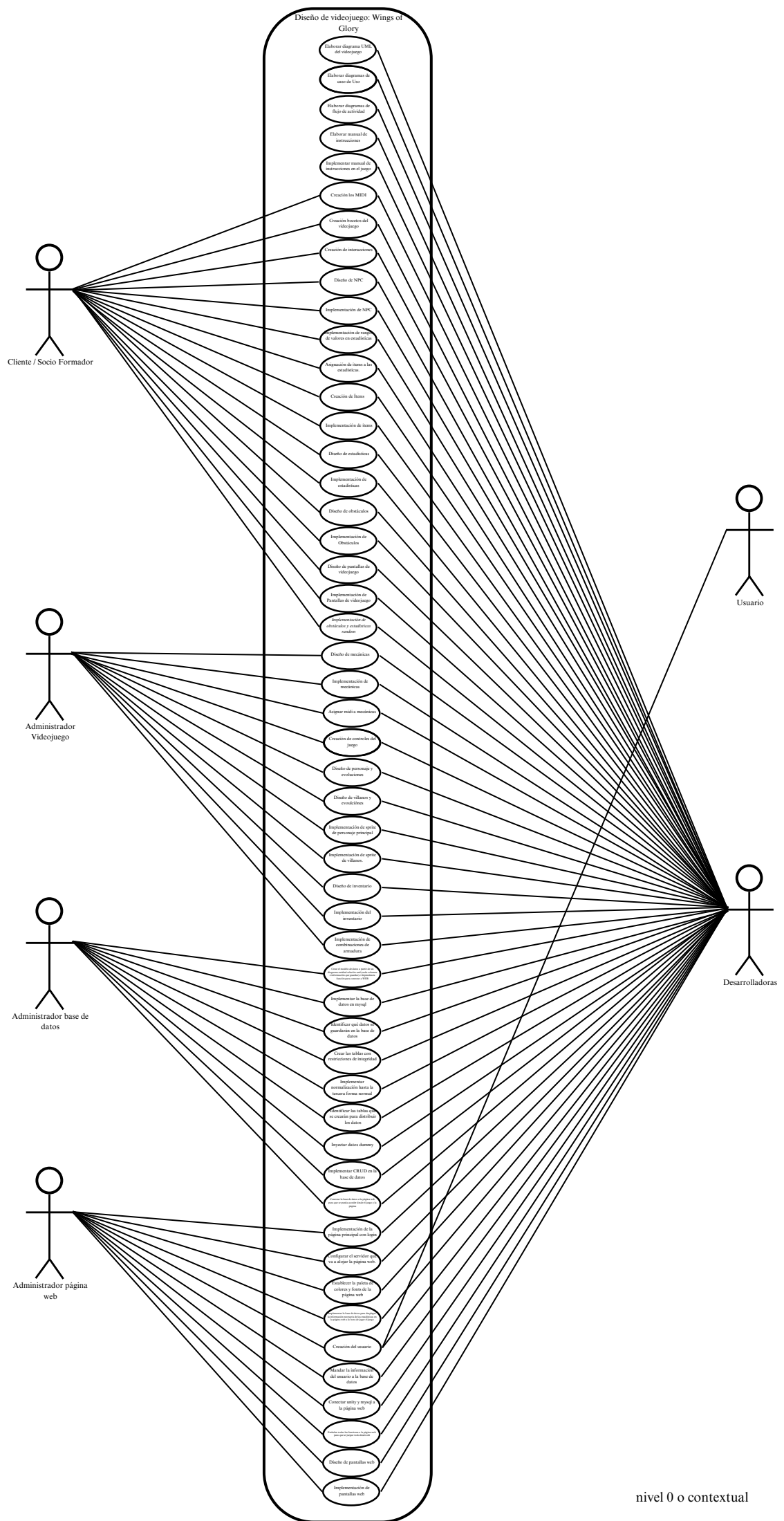
- Añada las historias-de-usuario y el product-backlog como columnas en un tablero virtual (Trello por ejemplo; aunque puede usar otro si ya tiene experiencia en la herramienta). Para la columna de product-backlog use etiquetas de tablero para distinguir los requerimientos funcionales de los no funcionales.
- Proponga el sprint-backlog como una lista de subtareas para el primer sprint de su ciclo de desarrollo (semana 5 o 7 a más tardar) y muéstrelo como otra columna en el tablero virtual. No olvide que esta columna también debería tener etiquetas de tablero para distinguir requerimientos funcionales de los no funcionales.
- Agregue las columnas: pendiente, en-proceso, en-revisión, finalizado al tablero virtual, donde moverá las tareas de la columna del sprint-backlog durante el desarrollo del sprint. Importante mencionar, que los pasos 3 y 4 deberán hacerse para cada sprint, por lo que se espera un tablero distinto por cada sprint con las siguientes columnas: historias-de-usuario, product-backlog, sprint-backlog, pendiente, en-proceso, en-revisión, finalizado.



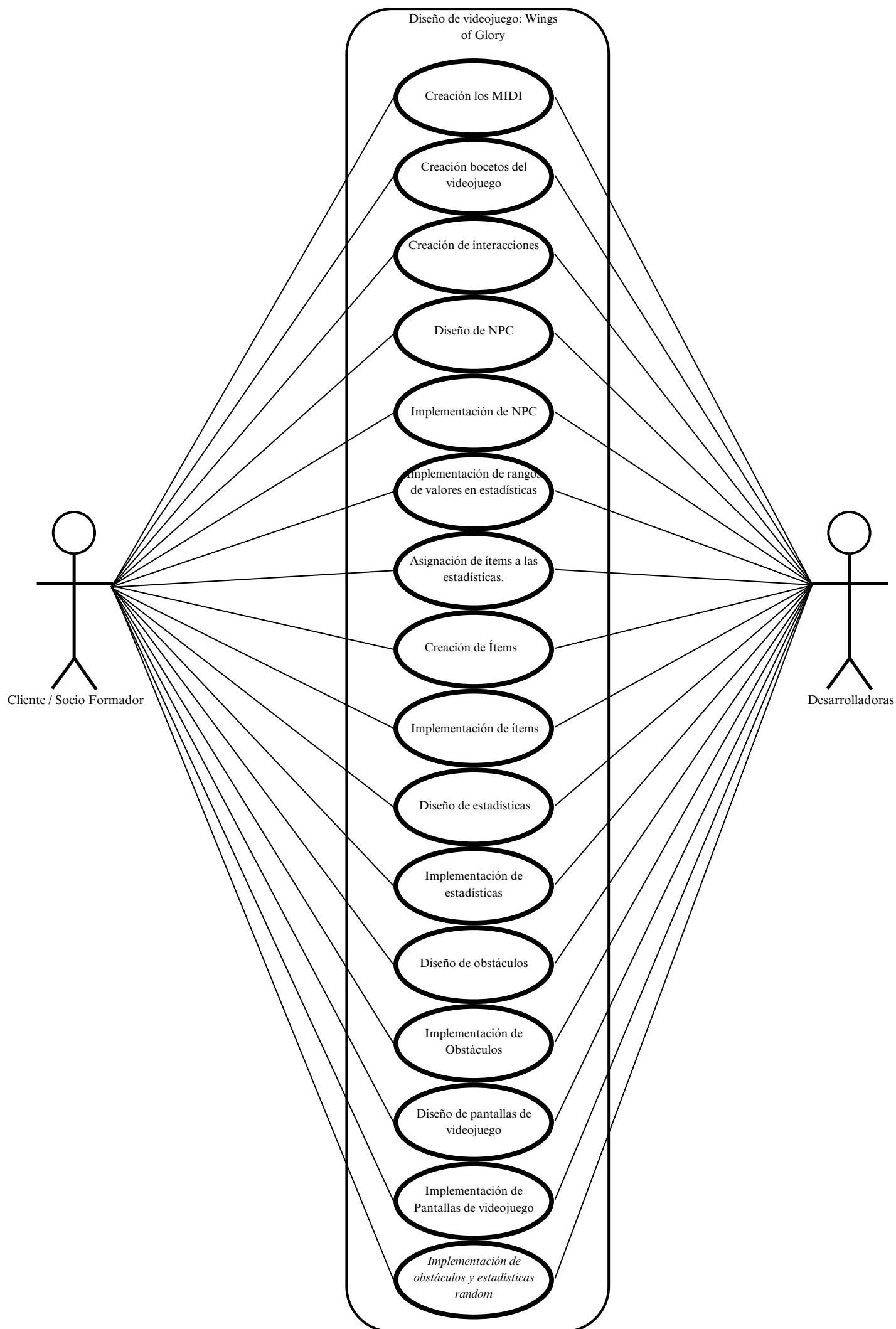
link:

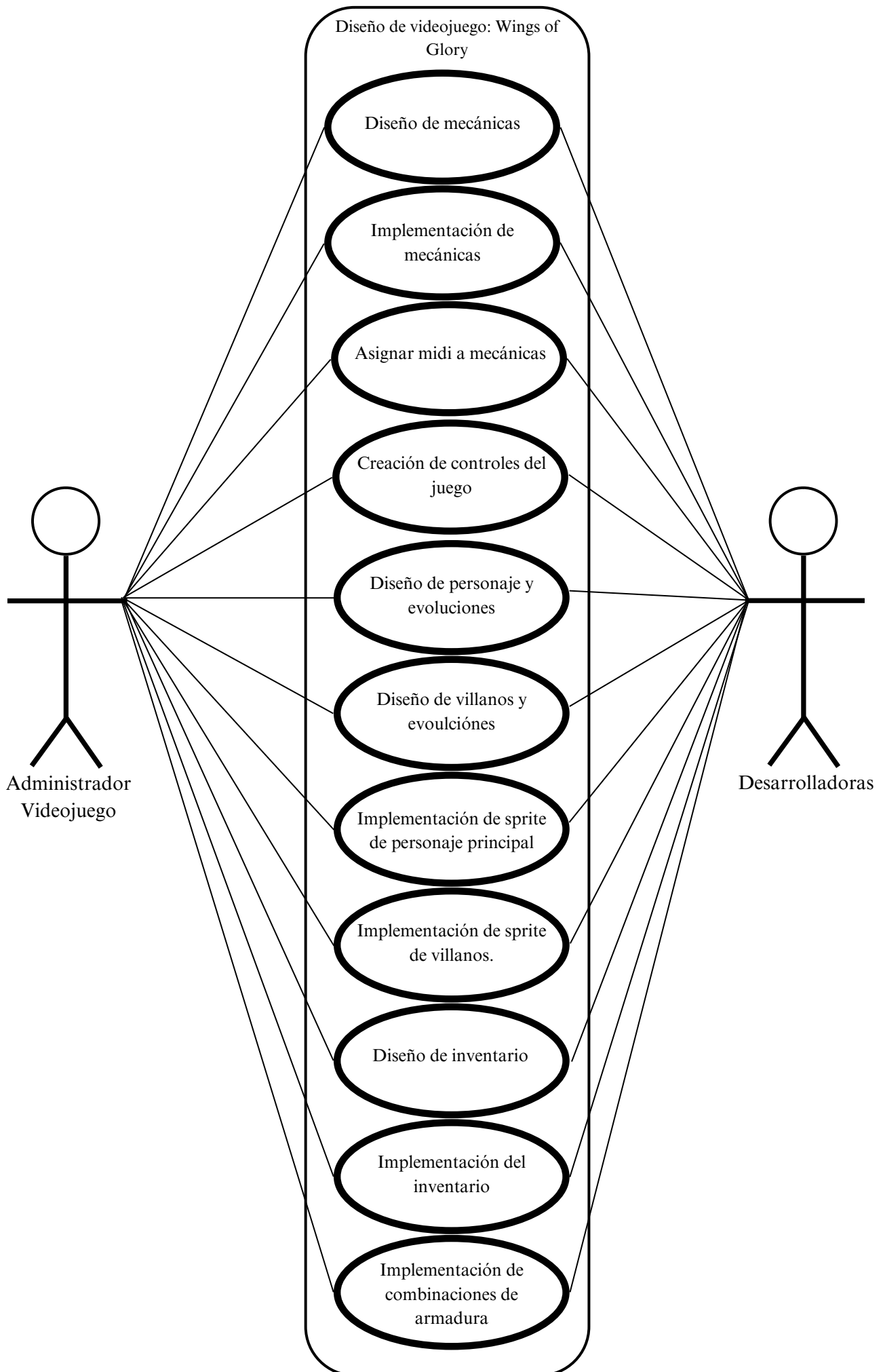
<https://trello.com/invite/b/NIoZcV6P/ATTIdf1955806ad26f56d3e1c77de5808f27009E3DEF/chicas-unicornio-20>

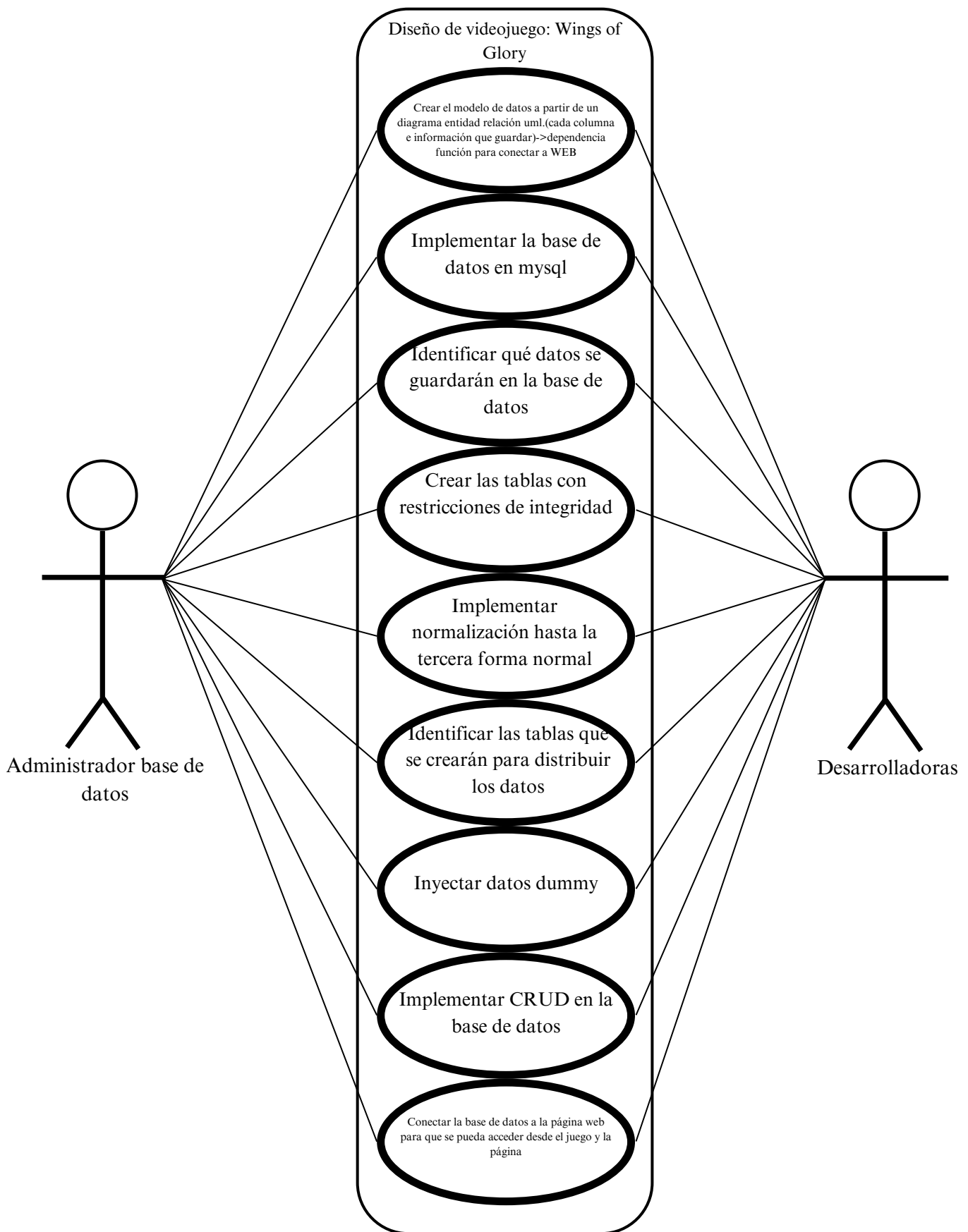
6. *Cree un diagrama de casos de uso general en UML que muestre a los actores y casos asociados al sistema propuesto para el socio formador.*
7. *Para cada caso de uso (ovalito en el diagrama) desarrolle una tabla descriptiva como las vistas en clase, donde se haga énfasis en los actores, disparadores del caso y flujo de ejecución.*

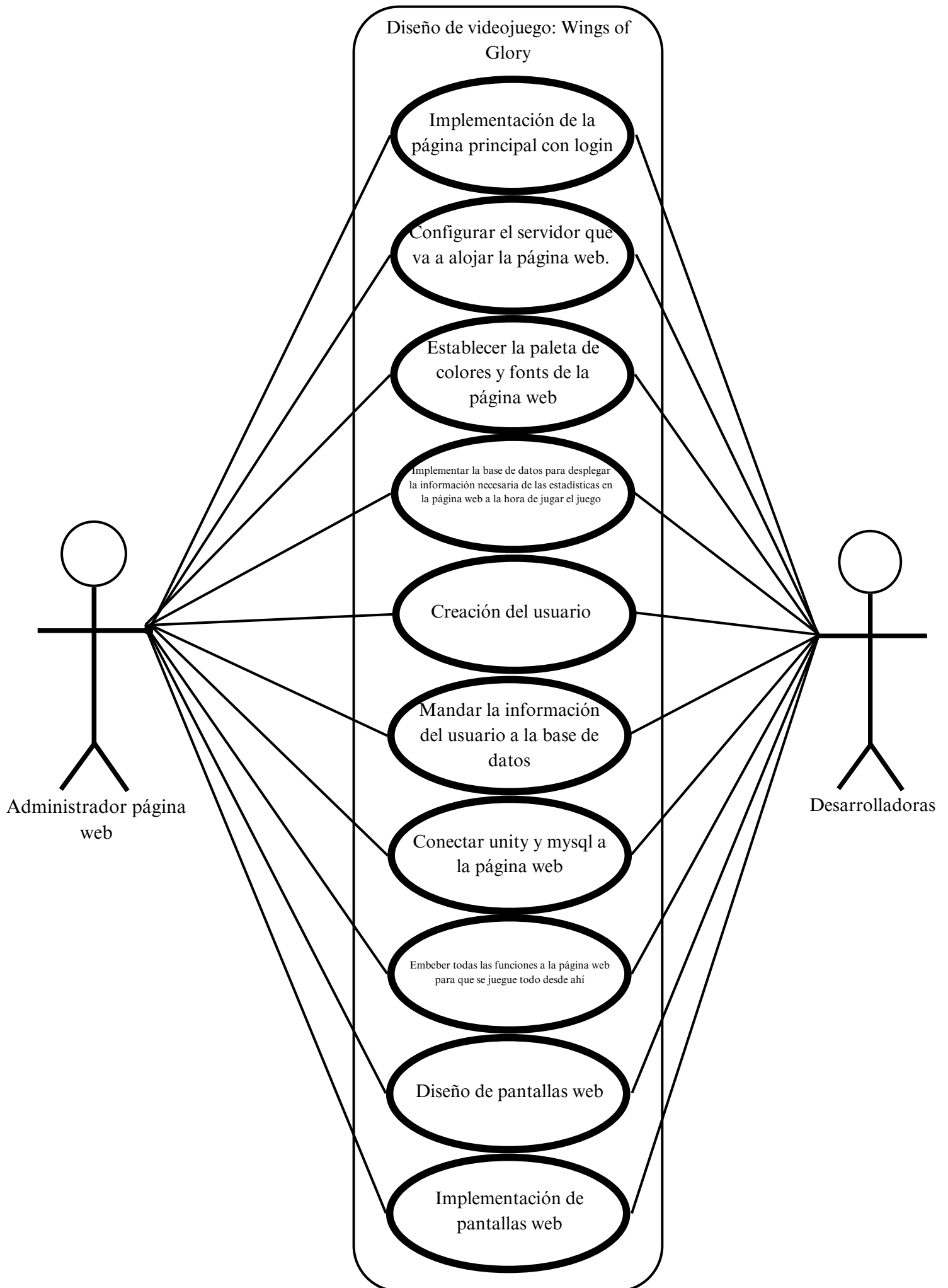


nivel 0 o contextual









Requerimientos Numerados

1. Elaborar diagrama UML del videojuego
2. Elaborar diagramas de caso de Uso
3. Elaborar diagramas de flujo de actividad
4. Elaborar manual de instrucciones
5. Implementar manual de instrucciones en el juego
6. Creación los MIDI
7. Creación bocetos del videojuego
8. Creación de interacciones
9. Diseño de NPC
10. Implementación de NPC
11. Implementación de rangos de valores en estadísticas
12. Asignación de ítems a las estadísticas.
13. Creación de Ítems
14. Implementación de ítems
15. Diseño de estadísticas
16. Implementación de estadísticas
17. Diseño de obstáculos
18. Implementación de Obstáculos
19. Diseño de pantallas
20. Implementación de Pantallas
21. Implementación de obstáculos y estadísticas random
22. Diseño de mecánicas
23. Implementación de mecánicas
24. Asignar midi a mecánicas
25. Creación de controles del juego
26. Diseño de personaje y evoluciones
27. Diseño de villanos y evoulciones
28. Implementación de sprite de personaje principal
29. Implementación de sprite de villanos.
30. Diseño de inventario
31. Implementación del inventario
32. Implementación de combinaciones de armadura
33. Identificar que datos se guardaran en la base de datos
34. Crear el modelo de datos a partir de un diagrama entidad relación uml.(cada columna e información que guardar)->dependencia función para conectar a WEB
35. Identificar las tablas que se crearán para distribuir los datos
36. Crear las tablas con restricciones de integridad
37. Implementar normalización hasta la tercera forma normal
38. Implementar la base de datos en mysql
39. Inyectar datos dummy
40. Implementar CRUD en la base de datos
41. Conectar la base de datos a la página web para que se pueda acceder desde el juego y la página
42. Implementación de la página principal con login
43. Configurar el servidor que va a alojar la página web.
44. Establecer la paleta de colores y fonts de la página web
45. Implementar la base de datos para desplegar la información necesaria de las estadísticas en la página web a la hora de jugar el juego
46. Creación de el usuario
47. Mandar la información del usuario a la base de datos
48. Conectar unity y mysql a la página web
49. Embeber todas las funciones a la página web para que se juegue todo desde ahí
50. Diseño de pantallas web
51. Implementación de pantallas web

User Case Name	Elaborar diagrama UML del videojuego	
Related Requirements	-----	
Goal in Context	Crear un diagrama UML que contenga los requerimientos que sean pertinentes al desarrollo del videojuego	
Preconditions	Es necesario definir por completo el desarrollo del videojuego y las mecánicas del mismo para que así sea posible encontrar todos los requerimientos sobre el videojuego	
Successful End Condition	El diagrama contiene todos los requerimientos necesarios para el correcto y funcional desarrollo del videojuego	
Failed End Condition	El diagrama debe ser modificado para incluir los requerimientos que no se tomaron en cuenta.	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administrador de Videojuego	
Trigger	Las Desarrolladoras deben de poder desarrollar y explayar los requerimientos dependiendo de las necesidades del Administrador de Videojuego	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definir por completo el videojuego y sus mecánicas
	2	Definir los requerimientos que serán necesarios
	3	Desarrollar el diagrama UML incluyendo cada uno de los requerimientos definidos en el paso anterior
Extensions	-----	

User Case Name	Elaborar diagramas de caso de Uso	
Related Requirements	1	
Goal in Context	Los diagramas contienen todos los requerimientos definidos	
Preconditions	Haber definido los requerimientos de cada área y sus actores	
Successful End Condition	Cada diagrama tiene los requerimientos definidos por área y sus actores y no es necesario modificarlos a lo largo del desarrollo del proyecto	
Failed End Condition	Es necesario modificar los diagramas ya que no incluyen sus requerimientos completos o los actores correctos	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administradores	
Trigger	Las Desarrolladoras definen los requerimientos a partir de las necesidades de los administradores	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Escuchar las necesidades de cada administrador
	2	Definir los requerimientos de cada una de las áreas
	3	Elaborar diagramas de uso para cada área y sus actores
Extensions	-----	

User Case Name	Elaborar diagramas de flujo de actividad	
Related Requirements	1,2	
Goal in Context	Los diagramas de flujo de actividad muestran de manera gráfica como fluir� el desarrollo del videojuego y c�mo las administraciones se conectan entre si	
Preconditions	Tener listos diagramas de caso de uso UML y requerimientos	
Successful End Condition	Los diagramas de flujo muestran correctamente como se relacionan los requerimientos y las diferentes administraciones del videojuego para cumplir con todas las necesidades	
Failed End Condition	Los diagramas deben ser modificados y no muestran de manera correcta el flujo ni conexi�n entre las administraciones	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administradores	
Trigger	Los administradores exponen sus necesidades, las desarrolladoras tendr�n que definir los requerimientos pertinentes y relacionarlos entre si mediante un diagrama de flujo de actividades	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Escuchar las necesidades de cada administrador/administradora
	2	Definir los requerimientos y sus diagramas de casos de uso UML
	3	Elaborar diagrama de flujo de actividades
Extensions	-----	

User Case Name	Elaborar manual de instrucciones	
Related Requirements	1,2,3	
Goal in Context	Crear un manual que le permita al usuario saber cómo navegar dentro del juego y saber el funcionamiento.	
Preconditions	Se debe establecer y definir el funcionamiento de todas las mecánicas, interacciones y personajes para poder escribir el manual de instrucciones detalladamente.	
Successful End Condition	Se elabora un manual que contiene todo detallado a cerca de el funcionamiento del juego, que le permita al usuario tener un entendimiento de esta y su navegación dentro de el se haga muy fácil.	
Failed End Condition	La manera en la que están escritas las instrucciones no hacen entendible el funcionamiento del juego.	
Primary Actors	Desarrolladoras.	
Secondary Actors	Usuario.	
Trigger	El usuario desde la página web presiona el botón de manual de instrucciones el cual provoca que éste se despliegue.	
Main Flow	Steps	Actions
	1.	Definir mecánicas, interacciones y funcionamiento
	2.	Escribir de manera detallada cada instrucción.
Extensions	-----	

User Case Name	Implementar manual de instrucciones en el juego	
Related Requirements	4	
Goal in Context	Generar un manual sobre cómo jugar el videojuego que incluya las definiciones de items, cómo ganar, cómo perder y cómo jugar	
Preconditions	Tener definidas las mecánicas, estadísticas y items del juego. Así como implementar en Unity para definir movimiento del RPC.	
Successful End Condition	El manual explica de manera completa cómo ganar y jugar el juego, así como el uso de los items y las teclas necesarias	
Failed End Condition	El manual no tiene las indicaciones necesarias para que el jugador termine el juego y lo juegue.	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Usuario	
Trigger	El usuario necesita las instrucciones del juego para ganar, las desarrolladoras deberán incluir las instrucciones y mecánicas en el manual.	
Main Flow	Steps	Actions
	1	definir por completo el videojuego y sus mecánicas
	2	implementar en Unity para determinar las teclas para jugar
	3	Diseñar un manual completo que contenga las instrucciones
Extensions	-----	

User Case Name	Creación los MIDI	
Related Requirements	-----	
Goal in Context	Crear formatos de sonido MIDI que hagan al videojuego interactivo	
Preconditions	definir las mecánicas y movimientos del videojuego	
Successful End Condition	Los midi se reconocen de manera correcta para cada acciones y movimiento dentro del videojuego	
Failed End Condition	El formato de sonido no es el correcto o no corresponde a las mecánicas descritas en el juegp	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Usuario	
Trigger	El usuario tiene que poder reconocer que acciones realiza dentro del videojuego, las Desarrolladoras hacen esto posible a través de sonidos MIDI	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definir mecánicas y movimientos del videojuego
	2	Separar los movimientos y mecánicos conforme que representan para el usuario
	3	Crear sonidos MIDI que representen diversas mecánicas del juego.
Extensions	-----	

User Case Name	Creación bocetos del videojuego	
Related Requirements	-----	
Goal in Context	Bocetar como se verá el videojuego en pantalla para usuario	
Preconditions	Tener definidos los personajes, NPC's, mecánicas, obstáculos y diseño	
Successful End Condition	El boceto se puede usar para seguir desarrollando el videojuego de manera correcta	
Failed End Condition	Es necesario modificar el boceto para que pueda ser implementado en Unity y en el videojuego final	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administrador de Videojeugo	
Trigger	El administrador de videojuego explica que tipo de juego busca y cómo debe verse. Las desarrolladoras deben de poder plasmar esas ideas en un boceto del videojuego.	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definición completa del videojuego y sus mecánicas y items
	2	Comprobación de relación entre necesidades del administrador y definición del videojuego
	3	Creación de boceto para videojuego
Extensions	-----	

User Case Name	Creación de interacciones	
Related Requirements	1,2,3	
Goal in Context	Los NPC se relacionan entre si y con el usuario	
Preconditions	Definir completamente los personajes del videojuego y como estos se relacionan entre si	
Successful End Condition	Se observan claramente como las acciones de un personaje afectan el camino del otro, en este caso los NPC al usuario.	
Failed End Condition	Es necesario agregar explicaciones y hacer modificaciones para lograr una relación entre los personajes y el usuario	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Usuario	
Trigger	Las desarrolladoras generan interacciones visibles y entendibles en el videojuego, así el usuario puede recorrer el juego.	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definir los personajes NPC y el personaje de rol del videojuego
	2	Establecer las relaciones e interacciones entre los personajes
	3	Comprobar las relaciones y que estas brinden información al usuario
Extensions	-----	

User Case Name	Diseño de NPC	
Related Requirements	1,7	
Goal in Context	Diseñar los personajes que aparecerán en el juego para contar la historia y ayudar al usuario a navegar dentro de éste.	
Preconditions	Crear la historia y contexto de nuestro juego, al igual que establecer las instrucciones que vamos a dar, de esta manera se pueden diseñar los NPC's acorde a lo que se busca expresar.	
Successful End Condition	Diseñar NPC's que permitan contar una historia y ayudar al usuario dentro del juego.	
Failed End Condition	Diseñar NPC's que no muestren la información clara y que no vayan con el juego.	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Usuario	
Trigger	Cuando el usuario comience el juego o llegue a un punto dentro del mapa en donde se encuentre a un NPC, éste debe desplegar el mensaje correspondiente.	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Establecer mensajes que se busquen desplegar
	2	Elegir NPC's que vayan acorde al juego y al mensaje
	3	Bocetar y diseñar los NPC's
Extensions	-----	

User Case Name	Implementación de NPC	
Related Requirements	9	
Goal in Context	Los personajes que no juegan o NPC deben formar parte del videojuego y tomar un rol con respecto al usuario	
Preconditions	Definir completamente el desarrollo y mecánicas del videojuego	
Successful End Condition	Los NPC forman parte real en la historia del videojuego e interactúan con el usuario	
Failed End Condition	Los NPC no muestran información relevante o no están implementados	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Usuario	
Trigger	Las desarrollaras diseñan NPC que interactuando con el usuario generan parte de la historia del videojeugo	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definir el videojuego y las interacciones de los NPC con el usuario
	2	Generar NPC de calidad que pueden ser implementados en el programa Unity para el desarrollo del videojuego
	3	Hacer que los NPC formen parte del videojuego y la historia del mismo
Extensions	-----	

User Case Name	Implementación de rangos de valores en estadísticas	
Related Requirements	1,14	
Goal in Context	Cada uno de los items/gadgets tiene diferentes valores que afectan las estadísticas del usuario, estos valores asignados aleatoriamente están determinados dentro de un rango.	
Preconditions	Definir todos los items, así como las estadísticas del jugador y cómo estas afectan en el desarrollo del videojuego	
Successful End Condition	Los rangos se asignan correctamente y sus valores afectan las estadísticas del jugador	
Failed End Condition	Los rangos no se mantienen y las estadísticas del jugador no cambian su desempeño en el juego	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Usuario	
Trigger	Las Desarrolladoras asignan aleatoriamente los rangos con los que el jugador debe recorrer el videojuego	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definir los rangos de valores que tiene cada uno de los items
	2	Hacer que los rangos de valores aleatorios afecten las estadísticas del videojuego y el usuario
	3	Agregar estos valores a Unity y a la base de datos para el desarrollo del videojuego y así el usuario
Extensions	-----	

User Case Name	Asignación de ítems a las estadísticas.	
Related Requirements	11,13	
Goal in Context	Los items del videojuego afectan las estadísticas del usuario y la base de datos	
Preconditions	Definir previamente el rango de valores para cada item	
Successful End Condition	Los items en el videojuego afectan las estadísticas del usuario y la base de datos	
Failed End Condition	No se establece una relación entre los items y las estadísticas usuario y base de datos	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administrador de Base de datos	
Trigger	Las desarrolladoras asignan los valores de los items a la estadísticas que afectan la base de datos requerida por el Administrador	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definir el rango de valores de los items y la implementación de la base de datos
	2	Implementar los valores de los items en las estadísticas del usuario y la base de datos
Extensions	-----	

User Case Name	Creación de Ítems	
Related Requirements	-----	
Goal in Context	Creación completa de items dentro del videojuego y su historia	
Preconditions	Definición completa de videojuego e historia del mismo	
Successful End Condition	Los items forman parte relevante de la historia y el videojuego	
Failed End Condition	los items no forman parte de la historia ni se relacionan al juego	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administrador de Videojuego	
Trigger	El administrador de videojuego necesita que los items formen parte de la historia	
Main Flow	Steps	Actions
	1	definir la historia del videojuego
	2	relacionar los items y sus valores a la historia
Extensions		

User Case Name	Implementación de ítems	
Related Requirements	13	
Goal in Context	Los ítems están involucrados en el funcionamiento del videojuego	
Preconditions	Creación y definición completa de los ítems	
Successful End Condition	Los ítems funcionan de manera correcta y tienen congruencia con sus funcionalidades.	
Failed End Condition	Los ítems no funcionan y no son congruentes con sus funcionalidades	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administrador de videojuegos	
Trigger	El usuario debe de poder interactuar correctamente con los ítems para que el videojuego funcione de manera correcta.	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definir los ítems y sus funcionamientos
	2	Implementar los sprites y funcionamientos de los ítems en Unity
	3	Verificar que el usuario puede interactuar correctamente con los ítems y estos funcionan de manera correcta.
Extensions	-----	

User Case Name	Diseño de estadísticas	
Related Requirements	1	
Goal in Context	Diseñar las estadísticas de los distintos items para que el funcionamiento del videojuego sea congruente y ayude al usuario a desarrollar estrategia.	
Preconditions	Los items deben de estar creados e implementados.	
Successful End Condition	Las estadísticas son congruentes con los items y tienen una relación clara.	
Failed End Condition	Las estadísticas no son congruentes con los items y no tienen una relación clara.	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administrador de Base de Datos	
Trigger	Cuando el jugador obtenga distintos items debe de obtener distintos puntajes.	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Establecer las estadísticas de acuerdo a los distintos items.
	2	Verificar la congruencia de las estadísticas
	3	Implementar en la base de datos las estadísticas.
Extensions	-----	

User Case Name	Implementación de estadísticas	
Related Requirements	15	
Goal in Context	Implementar las estadísticas de los items en el videojuego para que este funcione de manera correcta.	
Preconditions	Las estadísticas deben de estar previamente establecidas y los items implementados.	
Successful End Condition	Las estadísticas funcionan bien con los items y son congruentes	
Failed End Condition	Las estadísticas no funcionan bien con los items y no son congruentes	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administrador de Videojuegos	
Trigger	Se deben de guardar las estadísticas de lo items en una base de datos para que el usuario pueda desarrollar distintas estrategias así como almacenar su puntaje y progreso en el juego	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Conectar la base de datos con Unity.
	2	Verificar que la conexión es correcta.
	3	Verificar el correcto funcionamiento de las estadísticas en el videojuego.
Extensions	-----	

User Case Name	Diseño de obstáculos	
Related Requirements	1,7	
Goal in Context	Diseñar los obstáculos que aparecerán en el videojuego.	
Preconditions	Los obstáculos deben de estar definidos previamente y deben de tener una relación con las estadísticas de los items.	
Successful End Condition	Los obstáculos son congruentes con el videojuego y los items que puede obtener el usuario.	
Failed End Condition	Los obstáculos no son congruentes con el videojuego y los items que puede obtener el usuario.	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administrador de Videojuegos	
Trigger	Deben de existir distintos obstáculos a lo largo del mapa que incentiven al jugador a desarrollar estrategia.	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Establecer distintos obstáculos de acuerdo a la historia del videojuego
	2	Establecer las estadísticas de los obstáculos.
	3	Diseñar los sprites de los obstáculos.
Extensions	-----	

User Case Name	Implementación de Obstáculos	
Related Requirements	17	
Goal in Context	Los obstáculos forman parte del videojuego y funcionan correctamente	
Preconditions	Definición completa de videojuego y obstáculos	
Successful End Condition	Los obstáculos funcionan de manera correcta en conjunto con el videojuego	
Failed End Condition	Los obstáculos no funcionan de manera correcta ni forman parte del videojuego	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors		
Trigger	El videojuego requiere obstáculos para el jugador y su definición como RPG	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definición completa de videojuego RPG
	2	Creación de Obstáculos
	3	Implementar obstáculos para videojuego en Unity
Extensions	-----	

User Case Name	Diseño de pantallas de videojuego	
Related Requirements	1,7	
Goal in Context	Todas las pantallas necesarias dentro del videojuego están diseñadas	
Preconditions	Cada una de las pantallas deben de estar definidas previamente y deben seguir el estilo del videojuego predefinido	
Successful End Condition	Las pantallas están bien diseñadas y cumplen con su función	
Failed End Condition	Las pantallas no están bien diseñadas	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administrador de Videojuegos	
Trigger	El videojuego necesita distintas pantallas para ser funcional	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Planeación de pantallas
	2	Establecer elementos clave de las pantallas
	3	Creacion de pantallas
Extensions	-----	

User Case Name	Implementación de Pantallas de videojuego	
Related Requirements	19	
Goal in Context	Las pantallas necesarias para el videojuego se implementan en el mismo	
Preconditions	Creación de pantallas de videojuego	
Successful End Condition	Las pantallas se pueden implementar de manera correcta y funcionan acorde a su descripción	
Failed End Condition	No es posible implementar las pantallas diseñandas	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors		
Trigger	El videojuego necesita pantallas funcionales para el uso de usuario	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Diseño de pantallas
	2	Creación de pantallas
	3	Implementación de pantallas
Extensions	-----	

User Case Name	Implementación de obstáculos y estadísticas random	
Related Requirements	11,18	
Goal in Context	Los obstáculos cuentan con valores asignados de manera aleatoria y estos afectan las estadísticas en la base de datos	
Preconditions	Implantación de obstáculos en videojuego, definición completa de sus valores aleatorios en un rango	
Successful End Condition	Los obstáculos con valores aleatorios afectan las estadísticas implementadas	
Failed End Condition	Los obstáculos con valores aleatorios no afectan las estadísticas implementadas	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors		
Trigger	Los obstáculos dentro del videojuego deben de afectar las estadísticas del mismo	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definición completa de obstáculos y sus valores aleatorios dentro de rangos asignados
	2	Implementación de obstáculos en Unity
	3	Implementación de valores aleatorios de los obstáculos en las estadísticas
Extensions	-----	

User Case Name	Diseño de mecánicas	
Related Requirements	1,7	
Goal in Context	El videojuego RPG cuenta con mecánicas que lo definen como tal	
Preconditions	Definición de videojuego y su historia	
Successful End Condition	Las mecánicas del juego lo hacen un RPG y le dan jugabilidad	
Failed End Condition	Las mecánicas del juego no lo hacen un RPG y/o no le dan jugabilidad	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administrador de Videojuego	
Trigger	El administrador del Videojuego necesita un juego que pueda definirse como un juego de rol y se sienta emocionante	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definición de historia del videojuego
	2	Comprobación de necesidades del cliente
	3	Creación de mecánicas para videojuego y su historia
Extensions	-----	

User Case Name	Implementación de mecánicas	
Related Requirements	22	
Goal in Context	Las mecánicas definidas para el videojuego se pueden implementar de manera correcta y funcionan de acuerdo a sus definiciones	
Preconditions	Haber definido previamente la historia y mecánicas del videojuego RPG	
Successful End Condition	Las mecánicas funcionan de manera correcta y apoyan a la historia y jugabilidad del juego.	
Failed End Condition	Las mecánicas no funcionan de manera adecuada ni apoyan a la historia o jugabilidad del juego.	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administrador de Videojuego	
Trigger	El videojuego RPG requiere mecánicas definidas de manera correcta para poder considerarse como tal	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definición de videojuego e historia
	2	Creación de mecánicas necesarias para videojuego
	3	Implementación de mecánicas
Extensions	-----	

User Case Name	Asignar midi a mecánicas	
Related Requirements	6,22	
Goal in Context	Las mecánicas se acompañan de efectos de sonido con formato midi	
Preconditions	Definición e implementación de mecánicas y selección de audio midi	
Successful End Condition	Las mecánicas se acompañan de midi que las hace reconocibles para el usuario	
Failed End Condition	Las mecánicas no se acompañan de midi, o son midi no seleccionados previamente	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors		
Trigger	Los sonidos generar un ambiente de juego agradable y más entendible.	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definición completa de mecánicas de juego e implementación
	2	Selección de midi
	3	asignación a mecánicas
Extensions	---	

User Case Name	Creación de controles del juego	
Related Requirements	1,2	
Goal in Context	El juego funciona con los controles determinados	
Preconditions	Definición completa de videojuego RPG y sus mecánicas	
Successful End Condition	El videojuego funciona correctamente con los controles de juego creados	
Failed End Condition	El videojuego no funciona correctamente con los controles de juego creados	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors		
Trigger	El videojuego RPG requiere distintos controles para usarse	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definición de videojuego y mecánicas
	2	Creación de controles para videojuego
Extensions	-----	

User Case Name	Diseño de personaje y evoluciones	
Related Requirements	1,7	
Goal in Context	Los personajes de videojuego tienen distintas evoluciones y son identificables	
Preconditions	Definición completa de videojuego e historia	
Successful End Condition	Cada personaje es identificable y tiene sus evoluciones correspondientes	
Failed End Condition	Los personajes no son identificables ni tienen sus evoluciones diseñadas	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors		
Trigger	Los personajes dentro del videojuego tienen que poder evolucionar y ser reconocibles para el usuario	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definición completa del videojuego
	2	Diseño de personajes
	3	Diseño de evoluciones de personajes
Extensions	-----	

User Case Name	Diseño de villanos y evoluciones	
Related Requirements	1,7	
Goal in Context	El villano tiene que ser identificable y tener las mismas evoluciones que el personaje principal dentro del videojuego	
Preconditions	Definición completa del diseño y evoluciones del personaje principal	
Successful End Condition	El diseño del villano es identificable así como el de sus evoluciones	
Failed End Condition	Ni el l diseño del villano ni el de sus evoluciones son identificables	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administradores	
Trigger	El villano tiene que ser identificable por el usuario y tener la capacidad de evolucionar	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definición de las características del villano
	2	Diseño del villano
	3	Diseño de las evoluciones del villano
Extensions	-----	

User Case Name	Implementación de sprite de personaje principal	
Related Requirements	26	
Goal in Context	El diseño de personaje principal y sus evoluciones se implementan el videojuego	
Preconditions	Definición completa de videojuego, creación de personajes y sus evoluciones	
Successful End Condition	Los personajes y sus evoluciones funcionan y forman parte del videojuego de manera adecuada	
Failed End Condition	Los personajes y sus evoluciones no funcionan ni forman parte del videojuego de manera adecuada	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors		
Trigger	El videojuego debe de tener los personajes diseñados anteriormente y estos deben de atender a los controles del juego	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Diseño del videojuego
	2	Creación de personajes y sus evoluciones
	3	Implementar los diseños de personajes en el videojuego en Unity y sus funcionamientos
Extensions	-----	

User Case Name	Implementación de sprite de villanos.	
Related Requirements	27	
Goal in Context	Los personajes de los antiheroes forman parte del videojuego y su historia	
Preconditions	Definición completa de videojuego y diseño de los personajes antiheroes	
Successful End Condition	Los antiheroes forman parte del videojuego desarrollado y son un elemento RPG	
Failed End Condition	Los antiheroes no forman parte del videojuego desarrollado y/o no son un elemento RPG	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors		
Trigger	El videojuego definido requiere antiheroes implementados que fungen funciones RPG	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Diseño y creación de videojuego e historia del mismo
	2	Implementación de videojuego
	3	Implementación de sprites de antihéroes y su correcto funcionamiento
Extensions	-----	

User Case Name	Diseño de inventario	
Related Requirements	1,13	
Goal in Context	El personaje tiene acceso a un inventario dentro del videojuego; es un elemento RPG	
Preconditions	Haber definido todos los elementos que forman parte del inventario y sus funcionalidades	
Successful End Condition	Todos los elementos que forman parte del inventario son diseñados y tienen una funcionalidad adecuada; el inventario funciona	
Failed End Condition	El inventario no es diseñado correctamente y no funciona de manera correcta	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Usuario	
Trigger	El videojuego despliega un inventario cuando el usuario lo llama	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definición de elementos dentro del inventario
	2	Diseño de los elementos dentro del inventario
	3	Diseño del inventario
Extensions		

User Case Name	Implementación del inventario	
Related Requirements	30	
Goal in Context	El inventario del videojuego previamente definido funciona y es un elemento RPG	
Preconditions	Creación y definición de videojuego y mecánicas, así como diseño de inventario	
Successful End Condition	El inventario funciona de manera correcta dentro del videojuego	
Failed End Condition	El inventario no funciona de manera correcta dentro del videojuego	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors		
Trigger	El videojuego RPG requiere un elemento RPG de inventario	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definición y creación de videojuego e inventario
	2	Implementación de inventario en videojuego en Unity
Extensions	-----	

User Case Name	Implementación de combinaciones de armadura	
Related Requirements	13,14	
Goal in Context	Diferentes combinaciones de armaduras tienen diferentes efectos en el desarrolloel	
Preconditions	Definición completa de videojuego e inventario de armaduras	
Successful End Condition	Las diferentes combinaciones de armaduras se pueden usar dentro del juego y tienen diferentes efectos en las estadísticas del jugador	
Failed End Condition	Las diferentes combinaciones de armaduras no se pueden usar dentro del juego y/o no tienen diferentes efectos en las estadísticas del jugador	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors		
Trigger	El usuario debe de poder seleccionar diferentes combinaciones de armaduras y ver una diferencia en su desarrollo del juego	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definición de videojuego y sus mecánicas e invetario
	2	Definición de estadísticas de inventario (armaduras)
	3	Implementar diferentes combinaciones de armaduras en el videojuego
Extensions	-----	

User Case Name	Identificar qué datos se guardarán en la base de datos	
Related Requirements	1	
Goal in Context	Identificar que tipo de datos se guardaran en la base de datos.	
Preconditions	Determinar a partir de la creación del videojuego que datos o estadísticas se deben guardar. Deben de ser datos ya existentes.	
Successful End Condition	Enlistar los datos que se guardaran en la base de datos	
Failed End Condition	No considerar todos los datos	
Primary Actors	Desarrolladores	
Secondary Actors	Cliente	
Trigger	analizar el videojuego para encontrar los datos que se guardaran en la tabla de datos	
Main Flow	Steps	Actions
	1.	Analizar la información de los videojuegos
	2.	Encontrar la utilidad de los datos para decidir si se deben implementar en la base de datos.
	3.	Enlistar los datos que se guardaran en la base de datos.
Extensions	----	

User Case Name	Crear el modelo de datos a partir de un diagrama entidad relación uml.(cada columna e información que guardar)->dependencia función para conectar a WEB	
Related Requirements	1, 33	
Goal in Context	Crear un modelo de datos utilizando los datos del videojuego para basarnos en la creación de la base de datos.	
Preconditions	Determinar los datos que seran guardados en la base de datos.	
Successful End Condition	Tener diagramas de entidad relación para cada dato diferente.	
Failed End Condition	No tener diagramas de entidad relación para los datos establecidos.	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Usuario	
Trigger	Los modelos de entidad relación seran hechos por las desarrolladoras.	
Main Flow	Steps	Actions
	1.	Organizar la relación entre cada columna de datos con las otras columnas.
	2.	Dividir los diagramas de entidad relación equitativamente
	3.	Crear los diagramas de entidad relación.
Extensions	-----	

User Case Name	Identificar las tablas que se crearán para distribuir los datos	
Related Requirements	34	
Goal in Context	Identificar a partir de los diagramas de relación-entidad cuantas tablas se pueden crear y como se relacionan entre si.	
Preconditions	Se deben de utilizar los diagramas de relacion entidad para crear tablas donde los datos que contiene se relacionan entre si.	
Successful End Condition	Identificar cuales seran las tablas que se impementaran de forma clara y concisa.	
Failed End Condition	No organizar de forma correcta las tablas creando redundancia.	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Desarrolladoras	
Trigger	Clientes	
Main Flow	Steps	Actions
	1.	Analizar los diagramas de entidad-relación y separarlos
	2.	Identificar las diferentes relaciones y como se pueden relacionar entre si
	3.	Modelar las tablas utilizando todos los diagramas de entidad-relación.
Extensions	-----	

User Case Name	Crear las tablas con restricciones de integridad	
Related Requirements	35	
Goal in Context	Encontrar y determinar las restricciones de integridad para los datos dentro de la base de datos	
Preconditions	Analizar las características de cada dato y las posibles variaciones	
Successful End Condition	Determinar todas las restricciones de integridad.	
Failed End Condition	No determinar todas las restricciones de integridad de manera correcta poniendo en riesgo la base de datos.	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	usuarios	
Trigger	Determinar las restricciones de cada tabla a partir de las modelaciones de las tablas.	
Main Flow	Steps	Actions
	1.	Determinar las restricciones de cada dato
	2.	Registrar las restricciones de integridad de cada dato dentro de la base de datos.
Extensions	-----	

User Case Name	Implementar normalización hasta la tercera forma normal	
Related Requirements	34,36	
Goal in Context	Normalizar las tablas establecidas previamente para evitar tener redundancia dentro de las tablas.	
Preconditions	crear las tablas con utilizando el modelo entidad-relacion	
Successful End Condition	Normalizar las tablas hasta la tercera forma normal de manera correcta	
Failed End Condition	normalizar las tablas de forma incorrecta lo que ocasiona redundancia en las tablas.	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Clientes	
Trigger	Tener las tablas modeladas usando el modelo entidad- relacion para evitar redundancia	
Main Flow	Steps	Actions
	1.	Normalizar las tablas en la primera forma normal
	2.	Normalizar las tablas en la segunda forma normal
	3.	Normalizar las tablas en la tercera forma normal
Extensions	-----	

User Case Name	Implementar la base de datos en mysql	
Related Requirements	34,37	
Goal in Context	Implementar la base de datos en mysql	
Preconditions	Utilizar los diagramas de entidad relación para crear las tablas dentro de las bases de datos	
Successful End Condition	Implementación correcta, optima y eficiente de la base de datos	
Failed End Condition	Creación de una base de datos no eficiente y redundante.	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Clientes	
Trigger	La creacion de tablas finalizadas.	
Main Flow	Steps	Actions
	1.	Revisar los diagramas de entidad relación
	2.	Implementar cada tabla en la instancia dentro del DBMS mySQL.
	3.	Completar la base de datos.
Extensions	-----	

User Case Name	Inyectar datos dummy	
Related Requirements	38	
Goal in Context	Inyectar datos dummy a la base de datos para verificar su correcto funcionamiento	
Preconditions	Creación completa de la base de datos en mysql	
Successful End Condition	Se inyectan los datos dummy a la base de datos y esta funciona de manera correcta	
Failed End Condition	Se inyectan los datos dummy a la base de datos y esta no funciona de manera correcta	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administradores del videojuego	
Trigger	Se ingresan datos a la base de datos	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Creación de base de datos en mysql
	2	Creación de datos dummy
	3	Inyectar datos dummy a la base de datos
Extensions	-----	

User Case Name	Implementar CRUD en la base de datos	
Related Requirements	38	
Goal in Context	La base de datos debe de cumplir con las funciones básicas CRUD	
Preconditions	Implementación correcta de la base de datos	
Successful End Condition	La base de datos es capaz de realizar todas las funciones CRUD	
Failed End Condition	La base de datos no es capaz de realizar todas las funciones CRUD	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administradores del videojuego	
Trigger	Se le piden funciones CRUD a la base de datos	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Implementación de la base de datos
	2	Implementar las funciones "crear" y "leer" en la base de datos
	3	Implementar las funciones "Actualizar" y "Borrar" en la base de datos
Extensions	-----	

User Case Name	Conectar la base de datos a la página web para que se pueda acceder desde el juego y la página	
Related Requirements	38, 47	
Goal in Context	El usuario debe de poder acceder a la base de datos desde el juego y la página web	
Preconditions	Creación de la base de datos, el videojuego y la página web	
Successful End Condition	La base de datos es accesible desde el videojuego y la página web	
Failed End Condition	La base de datos no es accesible desde el videojuego y la página web	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administrador de página web	
Trigger	Se pide acceso a la base de datos desde el juego y/o la página	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Confirmar correcto funcionamiento de la base de datos
	2	Conectar el videojuego con la pagina web
	3	Conectar la base de datos con la página web
Extensions	-----	

User Case Name	Implementación de la página principal con login	
Related Requirements	-----	
Goal in Context	El videojuego debe de contar con una página principal en la que el usuario pueda hacer un login a su cuenta	
Preconditions	Diseño de la página principal y creación de la base de datos	
Successful End Condition	La página principal funciona adecuadamente y permite la realización de un login	
Failed End Condition	La página principal no funciona adecuadamente y/o no permite la realización de un login	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Usuario	
Trigger	El usuario pide acceso a la página principal y al login	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Diseño de la página principal
	2	Implementación de la página principal
	3	Implementación del login
Extensions	-----	

User Case Name	Configurar el servidor que va a alojar la página web.	
Related Requirements	41,42	
Goal in Context	La página web debe de estar alojada en un servidor web	
Preconditions	Implementación de la página web y conexión entre página web y videojuego	
Successful End Condition	El servidor es configurado correctamente y en el se aloja la página web	
Failed End Condition	El servidor no es configurado correctamente y en el se aloja la página web	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administrador de página web	
Trigger	Se intenta acceder a la página web que está alojada en la página web	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Implementación de la página web
	2	Configuración del servidor
Extensions	-----	

User Case Name	Establecer la paleta de colores y fonts de la página web	
Related Requirements	42	
Goal in Context	La página web debe de tener una paleta de colores y fonts que se adecuó al estilo del videojuego	
Preconditions	Definición del estilo visual del videojuego	
Successful End Condition	Se define una paleta de colores y fonts persistente a través de toda la página web	
Failed End Condition	No define una paleta de colores y fonts persistente a través de toda la página web	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administrador de página web	
Trigger	Se necesita una paleta de colores y fonts para la creación de la css de la página web	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definición del estilo visual del videojuego
	2	Establecer una paleta de colores
	3	Establecer los fonts a utilizar
Extensions	-----	

User Case Name	Implementar la base de datos para desplegar la información necesaria de las estadísticas en la página web a la hora de jugar el juego	
Related Requirements	38,41,16	
Goal in Context	Implemtear la base de datos que despliegue la información estadística del videojuego al usuario estar jugando	
Preconditions	Implementación de la base de datos y la página web	
Successful End Condition	La base de datos se despliega en la página web mientras el usuario juega. La información desplegada son las estadísticas del jugador.	
Failed End Condition	La base de datos no se despliega en la página web mientras el usuario juega.	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Usaurio	
Trigger	El Usuario busca desplegar la base de datos dentro de la página web	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Almacenar datos estadísticos en la base de datos
	2	Desplegar la base de datos en la página web
Extensions	-----	

User Case Name	Creación de el usuario	
Related Requirements	42	
Goal in Context	Crear la instancia usuario dentro del videojuego	
Preconditions	Creación de la base de datos y del videojuego. Definición de los parámetros dentro de usuario	
Successful End Condition	Se creó "usuario" exitosamente con todos los parámetros necesarios	
Failed End Condition	No creó "usuario" exitosamente con todos los parámetros necesarios	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Adminstradores	
Trigger	El usuario desea crear una cuenta	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Definir parámetros que conforman al usuario
	2	Creación de "usaurio" con los parametros definidmos
Extensions	-----	

User Case Name	Mandar la información del usuario a la base de datos	
Related Requirements	38,46	
Goal in Context	La información dada por el usuario dentro de "usuario" se manda a la base de datos	
Preconditions	Creación de la base de datos y del usuario	
Successful End Condition	La información dada dentro de "usuario" es mandada de manera exitosa a la base de datos	
Failed End Condition	La información dada dentro de "usuario" no es mandada de manera exitosa a la base de datos	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administrador de página web	
Trigger	El usuario ingresa información a "usuario" y se intenta mandar	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Creación de la base de daos y de usuario
	2	Ingreso de información a "usuario" y mandar información
	3	Asegurar que la información "usuario" llegó a la base de datos
Extensions	-----	

User Case Name	Conectar unity y mysql a la página web	
Related Requirements	38,41,47	
Goal in Context	Se debe de tener acceso a unity y mysql desde la página web	
Preconditions	Implementación de la página web y la base de datos en my sql	
Successful End Condition	Unity y mysql pueden ser accedidos desde la página web	
Failed End Condition	Unity y mysql no pueden ser accedidos desde la página web	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administrador de página web	
Trigger	El usuario intenta acceder a unity y mysql desde la página web	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Creación de la página web
	2	Conectar unity con la página web
	3	Conectar mysql con la página web
Extensions	-----	

User Case Name	Embeber todas las funciones a la página web para que se juegue todo desde ahí	
Related Requirements	48	
Goal in Context	Lograr implementar la base de datos y el videojuego para que todo se maneje desde la página web.	
Preconditions	Tener la página web, el videojuego. la base de datos hecha.	
Successful End Condition	Lograr implementar todo de manera correcta para que se use todo desde la página web.	
Failed End Condition	No embeber de manera correcta por lo que la página web no funciona para acceder al juego cómo la base de datos	
Primary Actors	Desarrolladora	
Secondary Actors	Administrador de página web	
Trigger	Cuando el usuario se meta a la página web, pueda jugar el juego desde ahí.	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Embeber base de datos
	2	Embeber unity
	3	Asegurar que todo funcione desde la página web
Extensions	-----	

User Case Name	Diseño de pantallas web	
Related Requirements	42,44	
Goal in Context	Diseñar la organización de las pantallas y la información que llevará cada una (inicial, about us, manual, etc)	
Preconditions	Tener el RPG hecho y la información establecida.	
Successful End Condition	Diseñar y tener un boceto de cada pantalla y cómo se organizará la información en cada una.	
Failed End Condition	No tener un diseño organizado y específico de cada una de las pantallas de la página web.	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administrador de página web	
Trigger	Cuando el usuario se meta a la página web e interactúe con los distintos recursos y pantallas que existan en ella.	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Establecer la información que se utilizará
	2	Asignar la información a cada pantalla
	3	Diseñar cómo se vería cada pantalla con la información organizada
Extensions	-----	

User Case Name	Implementación de pantallas web	
Related Requirements	50	
Goal in Context	Implementar en html, css y javascript la página web con las pantallas requeridas	
Preconditions	Tener un diseño de pantallas y organización	
Successful End Condition	Lograr embeber adecuadamente las pantallas con la información deseada, así como lograr que sea una página web interactiva con los colores predeterminados, que contenga toda la información requerida.	
Failed End Condition	No lograr implementar de manera correcta las pantallas html, css o javascript	
Primary Actors	Desarrolladoras	
Secondary Actors	Administrador de página web	
Trigger	Cuando el usuario se meta a la página web e interactúe con los distintos recursos y pantallas que existan en ella.	
Main Flow	Steps	Actions
	1	Escribir en html el código de la página web
	2	Utilizar css y javascript para el diseño y la interactividad
	3	Implementar todas las pantallas juntas
Extensions	-----	