

Battleship

Casos de uso

Edgar Andres Santamaria
Eneko Gomez Ferreira
Jon Ander González Olivera
Alexander Martín Beain
Unai Martín González
Dei Royo Cenarruzabeitia

Casos de uso originales:

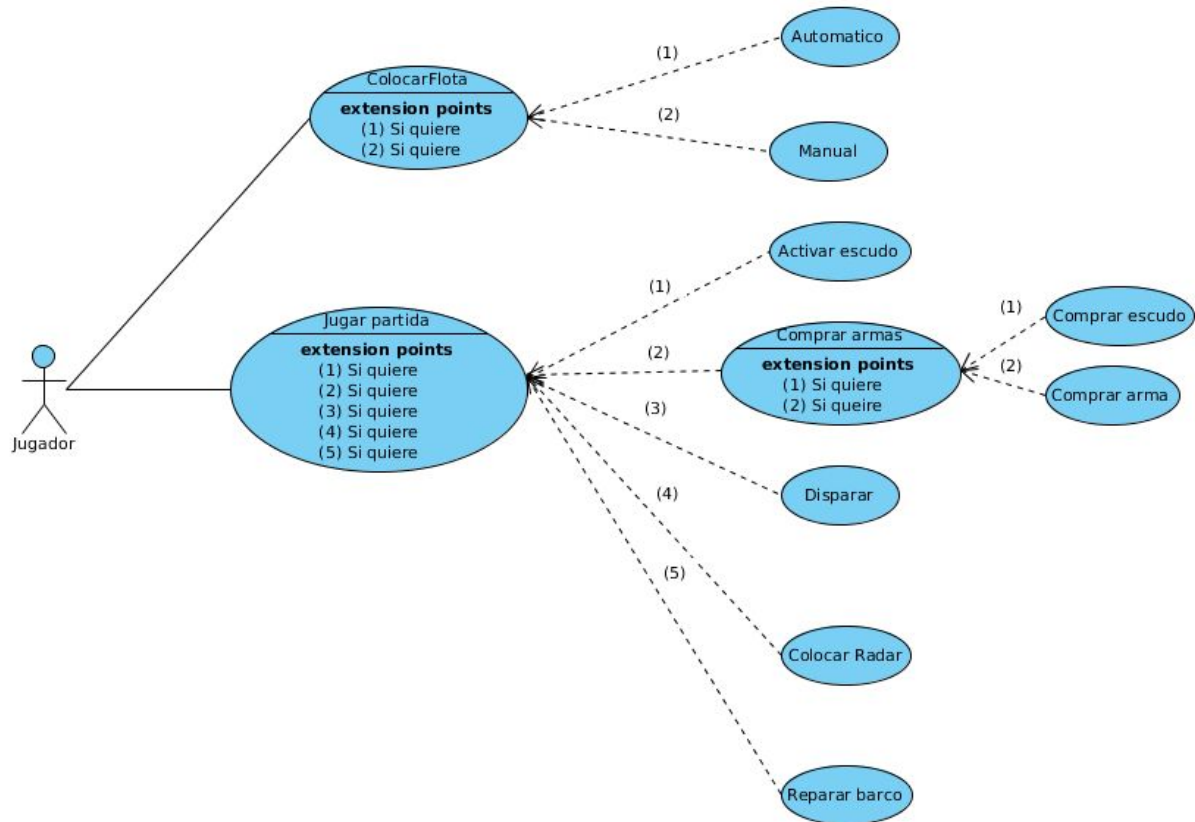
Colocar Flota (manual) :	4
Colocar Flota (automático) :	7
Activar Escudo	9
Comprar escudo	11
Comprar arma	13
Disparar	15
Colocar radar	17
Reparar Barco	19

Casos de uso extendidos:

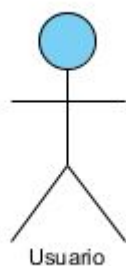
Funcionalidad 1: Identificación y Cambio de contraseña.	23
Funcionalidad 2: variar características	30
Funcionalidad 3: Contrareloj	35
Funcionalidad 4: Mostrar ranking	37
Funcionalidad 5: Retar	40
Aceptar Reto :	42
Funcionalidad 6: Elegir nivel	45
Funcionalidad 7: Compartir por RR.SS.	48

Funcionalidad Inicial

Modelo de casos de uso:



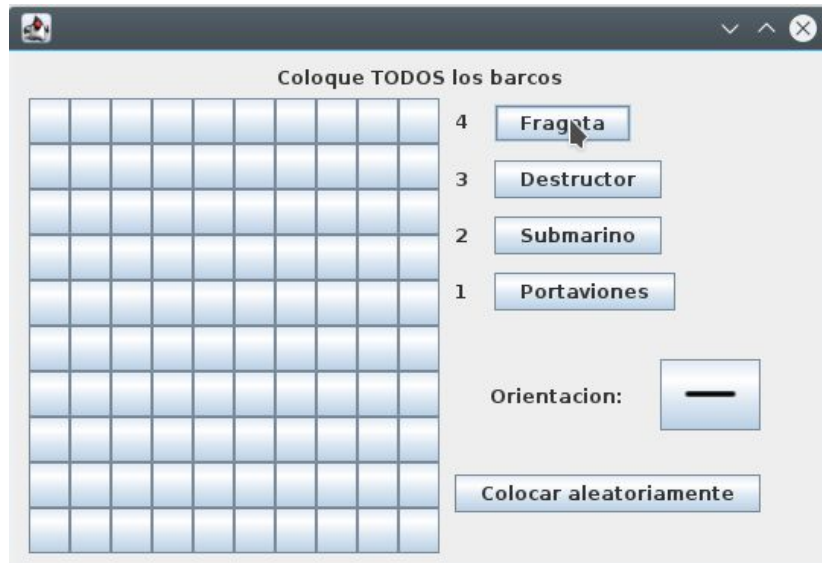
Jerarquía de actores:



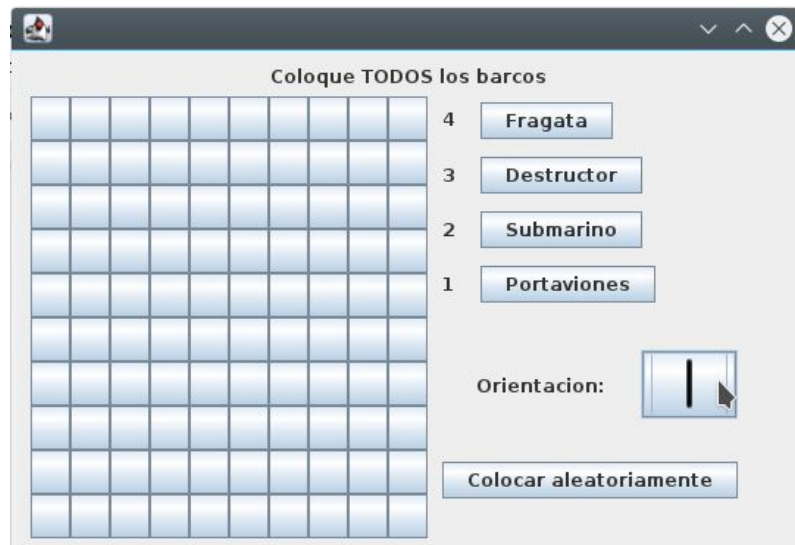
Modelo de casos de uso Originales:

Colocar Flota (manual) :

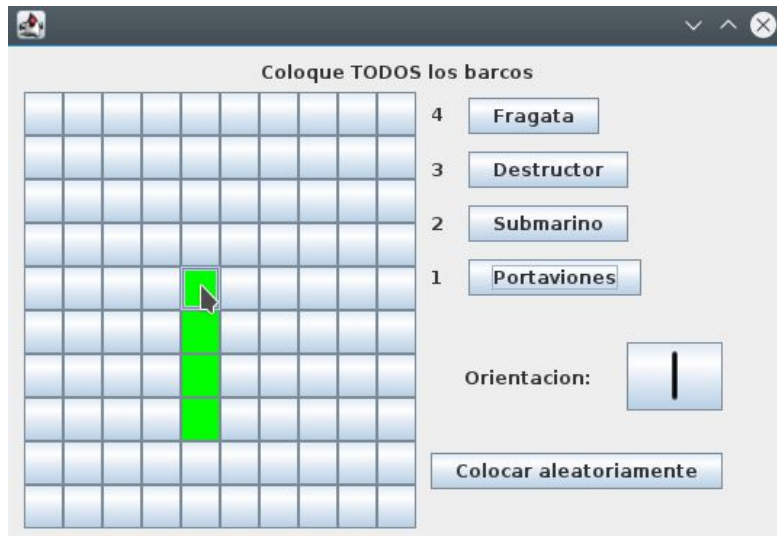
<p>The diagram shows a stick figure actor labeled 'Usuario' connected by a solid line to a use case labeled 'ColocarFlota'. The use case contains the text 'extension points' followed by '(1) Si quiere' and '(2) Si quiere'. A dashed line with an arrow points from a use case labeled 'Manual' to the 'ColocarFlota' use case. The dashed line is labeled with '(2)' near the 'ColocarFlota' use case and 'a' near the 'Manual' use case.</p>	
Nombre: Colocar Flota	
Descripción: El usuario podrá colocar un barco de su flota en su panel aliado.	
Actores: Usuario	
Precondiciones: Ninguno	
Requisitos no funcionales: Ninguno	
Flujo de eventos: <ul style="list-style-type: none">1. Se elige el tipo de barco a colocar (Fragata, destructor, submarino o portaaviones). (Interfaz 1)2. Se elige la dirección del barco (horizontal o vertical). (Interfaz 2)3. Se elige el punto en el que colocarlo en el panel. (Interfaz 3)<ul style="list-style-type: none">a. Si hay un barco colocado, no dejará colocarlo. (Interfaz 4)b. Si no hay un espacio de agua, no dejara colocar el barco. (Interfaz 5)4. Se repite hasta colocar todos los barcos y se inicia la partida. (Interfaz 6)	
Poscondiciones: Se almacena la posición del barco	
Interfaz gráfica:	



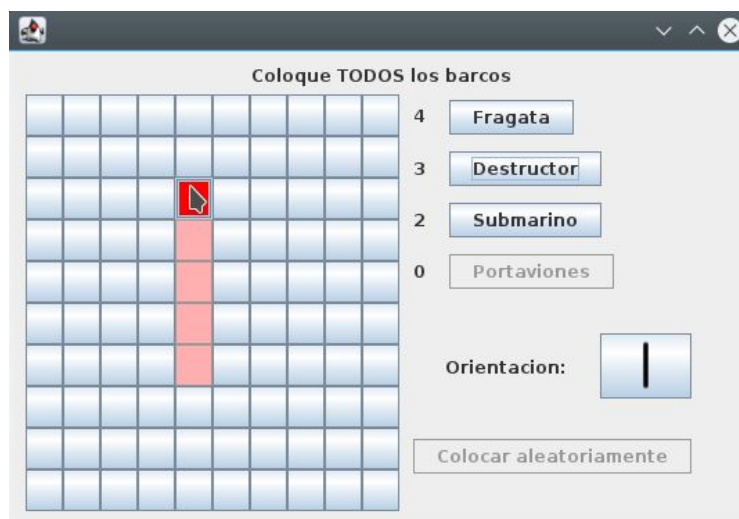
Interfaz 1. Elegir tipo de barco.



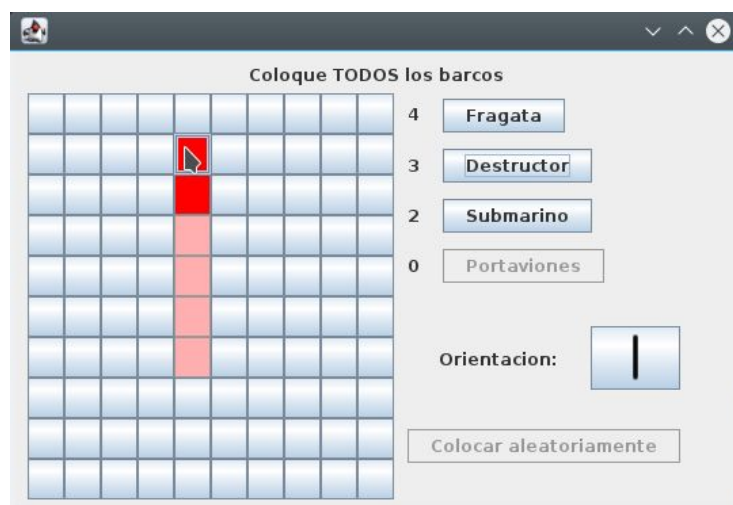
Interfaz 2. Elegir orientación del barco.



Interfaz 3. Elegir dónde colocar el barco.



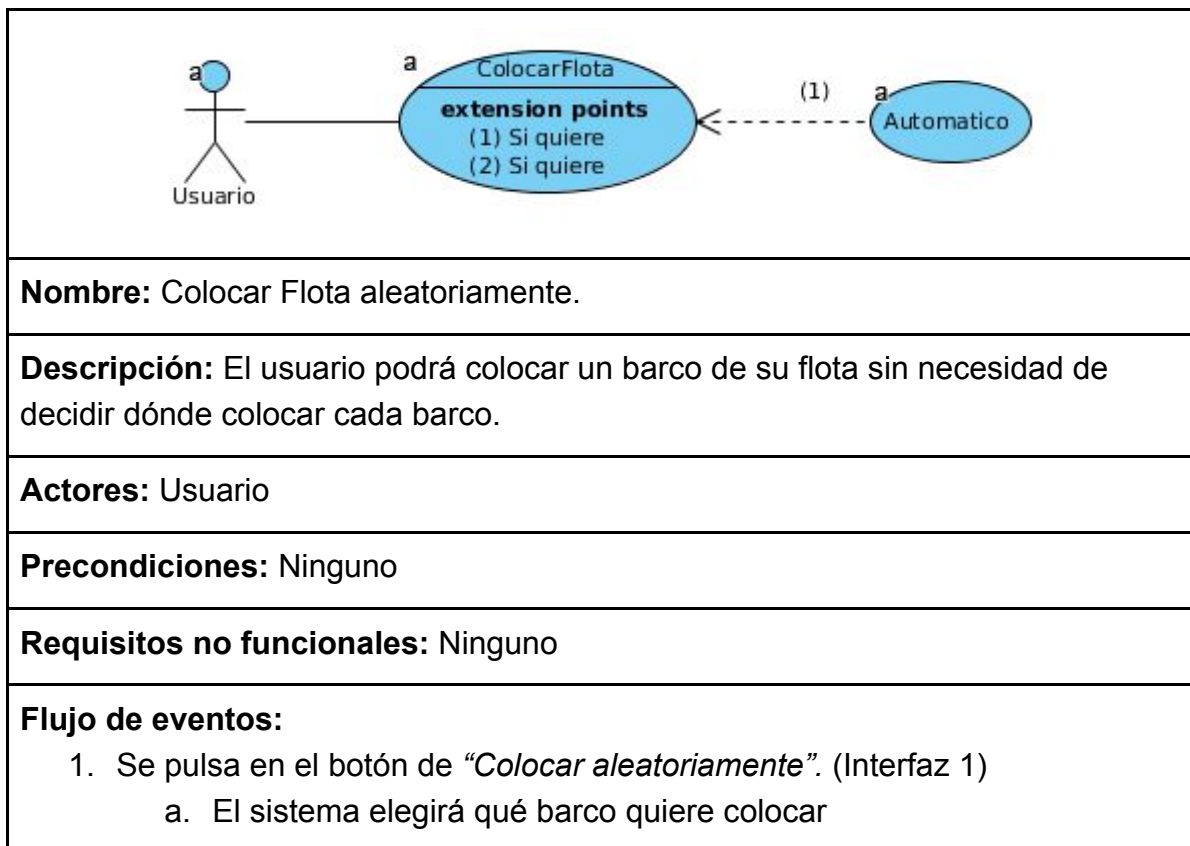
Interfaz 4. No permite colocar el barco.



Interfaz 5. No hay agua entre dos barcos.



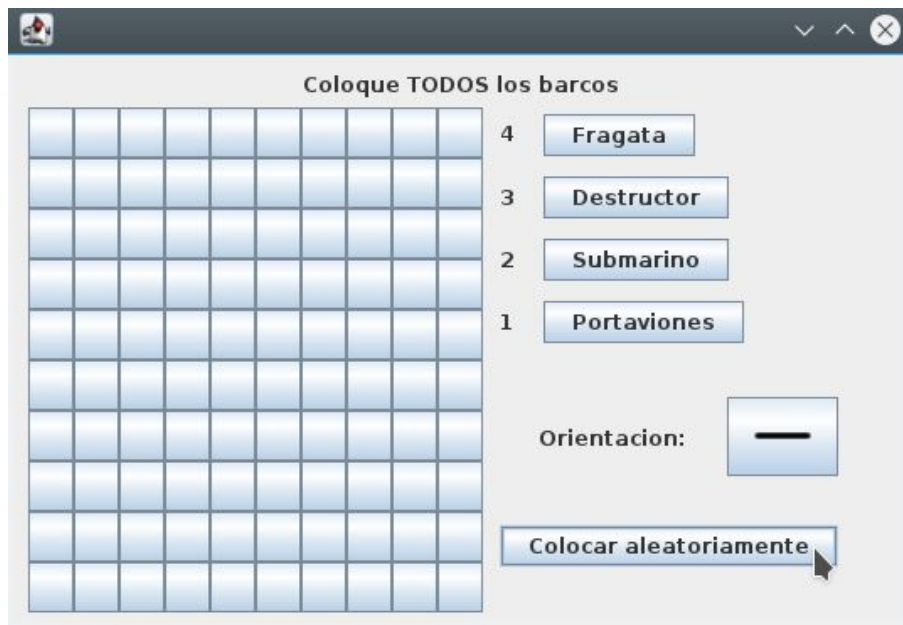
Colocar Flota (automático) :



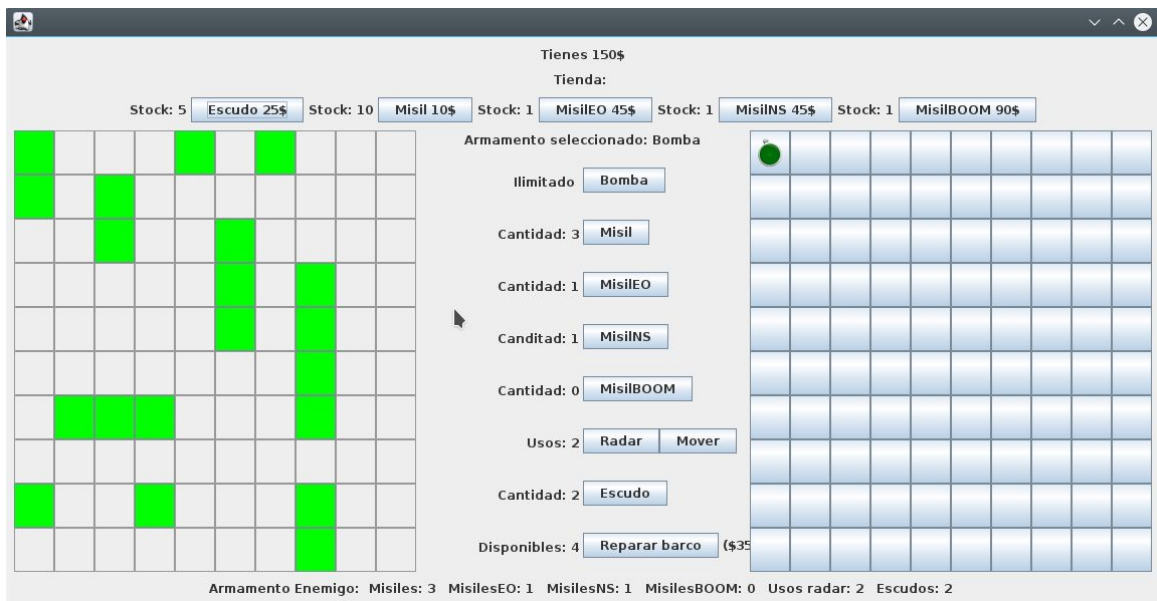
- b. El sistema elegirá la casilla aleatoriamente. Comprobando previamente si puede colocar el barco.
2. Toda la flota quedará colocada. (Interfaz 2)

Poscondiciones: Se almacenará la información correspondiente a toda la flota

Interfaz gráfica:




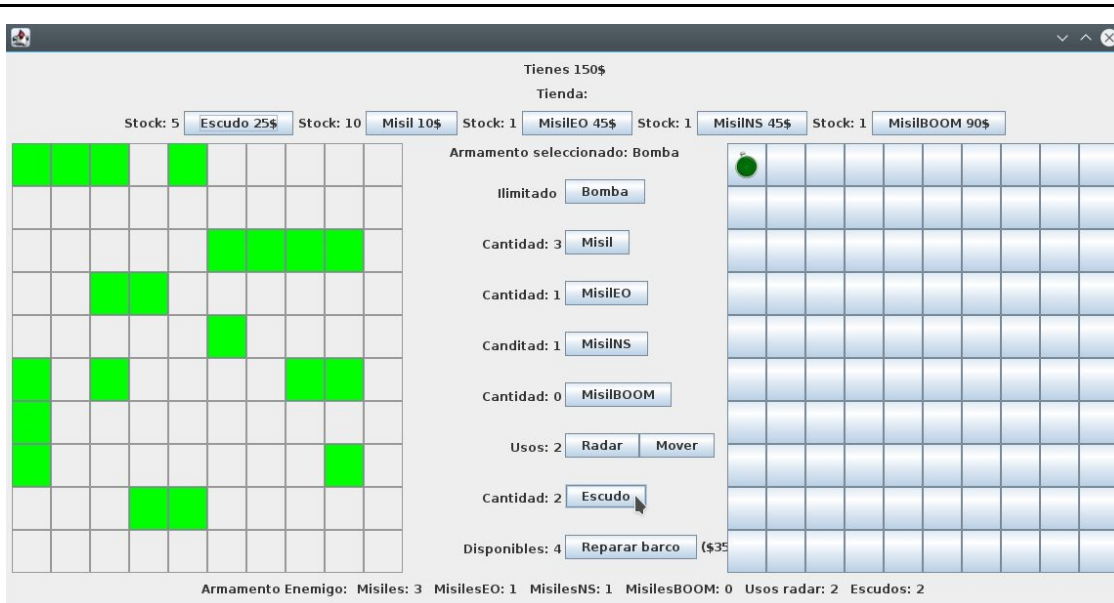
Interfaz 1. Elegir tipo de barco.



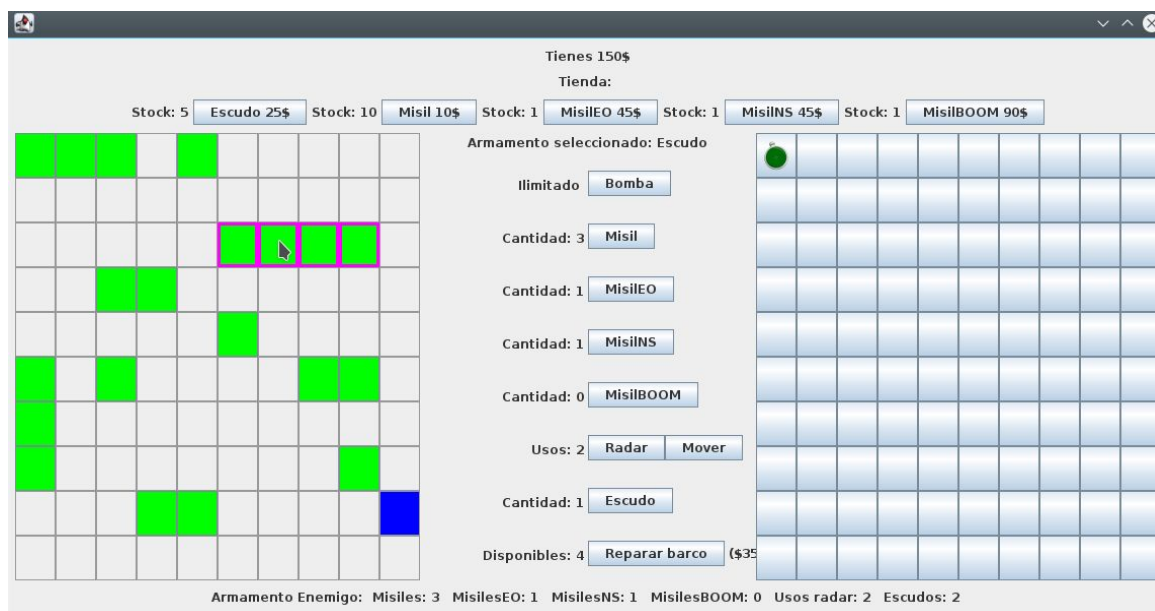
Interfaz 2. Se inicia la partida.

Activar Escudo

	
Nombre: Activar escudo.	
Descripción: El usuario podrá activar un escudo para un barco que elija de su propia flota.	
Actores: Usuario	
Precondiciones: Tener colocada toda la flota de barcos.	
Requisitos no funcionales: Ninguno	
Flujo de eventos: <ul style="list-style-type: none">1. Se pulsa en el botón de “Escudo”. (Interfaz 1) [Si se tienen escudos en el almacén personal]2. Se pulsa el barco que se quiere proteger con un escudo, este quedará marcado con la protección del escudo. (Interfaz 2) [Si no se tienen escudos en el almacén personal]3. Mensaje de error. (Interfaz 3)	
Poscondiciones: quedará almacenado que el escudo del barco está activado. Se restará un escudo en la cantidad almacenada para dicho jugador.	
Interfaz gráfica:	



Interfaz 1. Pulsar en escudo.



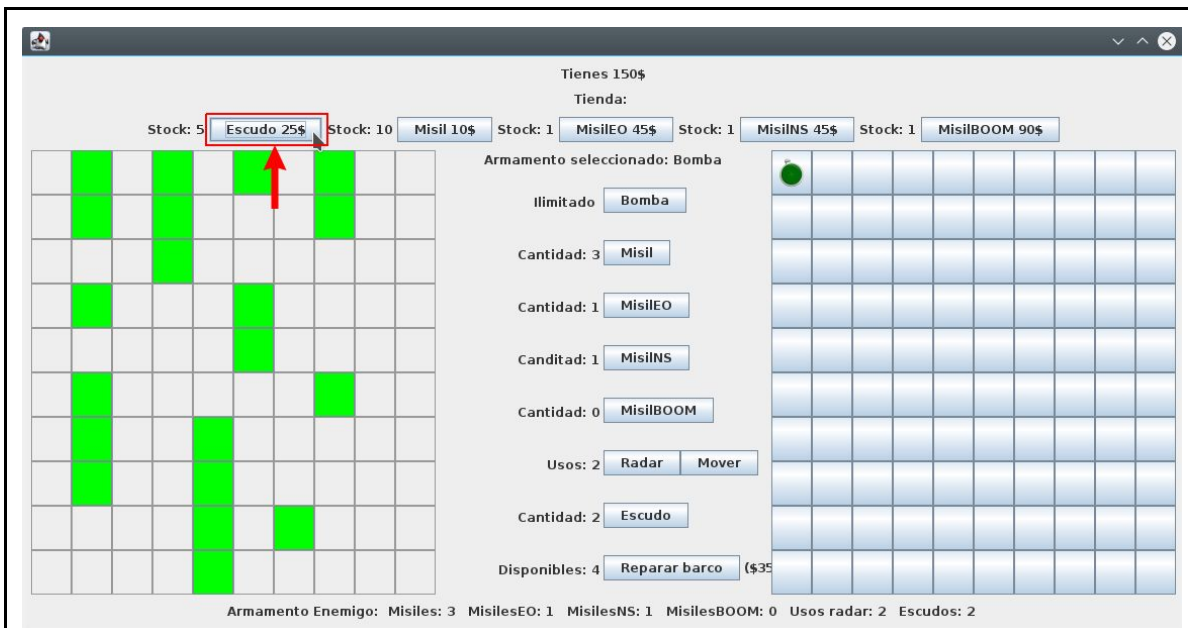
Interfaz 2. Queda el barco protegido con el escudo.



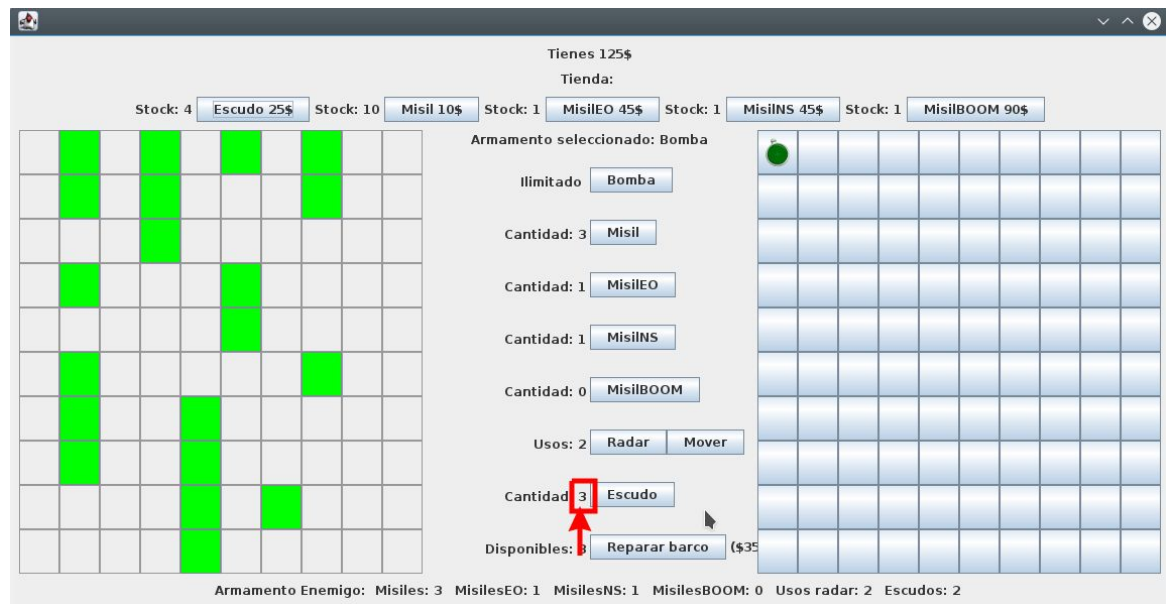
Interfaz 3. Alerta escudo.

Comprar escudo

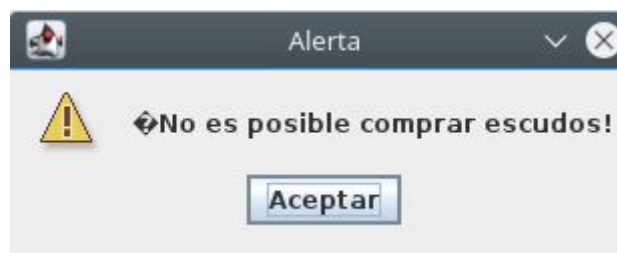
<pre>graph LR Usuario((Usuario)) --- UC1(Jugar Partida) UC1 -- "<<Extend>> (2)" -.-> UC2(Comprar arma) UC2 -- "<<Extend>> (1)" -.-> UC3(Comprar escudo)</pre>	
Nombre: Comprar escudo.	
Descripción: El usuario podrá comprar un escudo en cualquier momento de la partida.	
Actores: Usuario	
Precondiciones: Tener colocada toda la flota de barcos.	
Requisitos no funcionales: Ninguno	
Flujo de eventos: 1. Se pulsa en el botón de “Escudo”. Que está en la parte superior izquierda. (Interfaz 1) [Si hay stock y el usuario tiene dinero] 2. Se le añadirá a su arsenal. (Interfaz 2) [Si no hay stock o el usuario no tiene dinero] 3. Se le mostrará un mensaje de error. (Interfaz 3)	
Poscondiciones: Se actualiza el armamento.	
Interfaz gráfica:	



Interfaz 1. Pulsar en escudo.



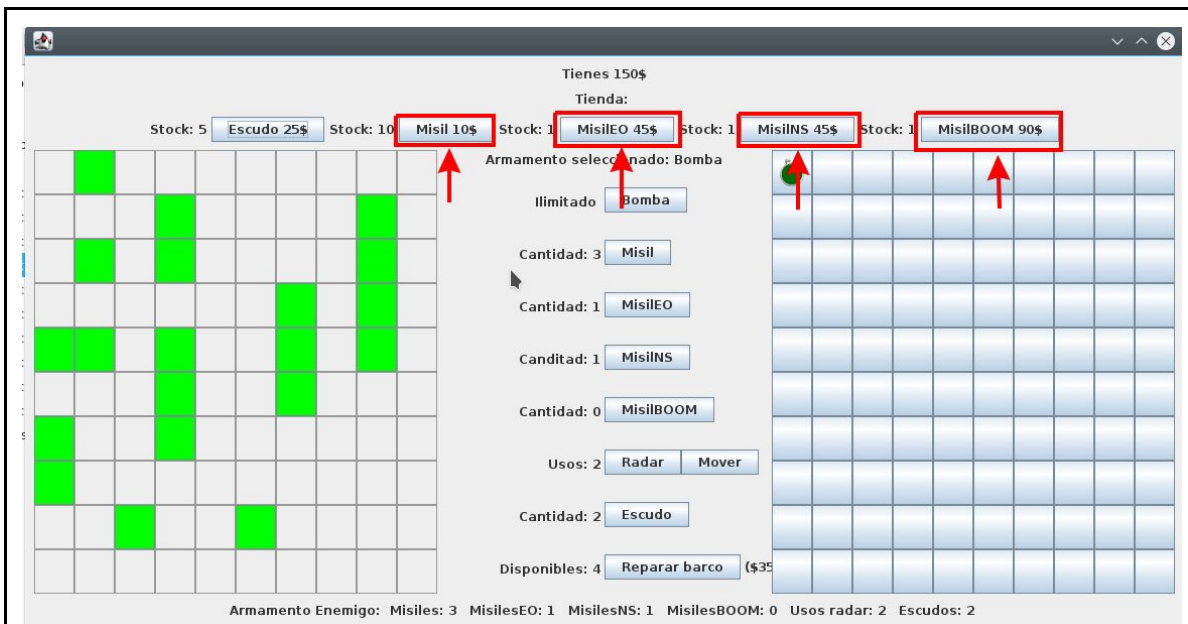
Interfaz 2. Aumenta en uno nuestro armamento.



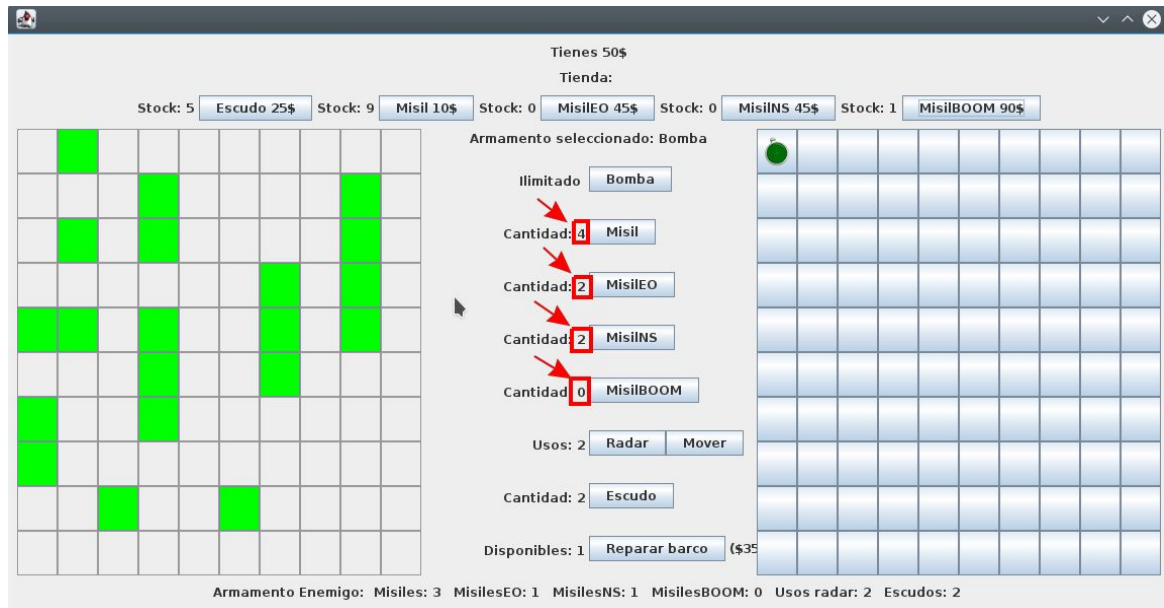
Interfaz 3. Alerta escudo.

Comprar arma

<p>The diagram shows a stick figure actor labeled 'Usuario' connected to a use case 'Jugar Partida' (extension points: (2) Si quiere). A dashed arrow labeled '<<Extend>> (2)' points from 'Comprar arma' (extension points: (2) Si quiere) to 'Jugar Partida'. Another dashed arrow labeled '<<Extend>> (2)' points from 'Compar arma' to 'Comprar arma'.</p>	
Nombre: Comprar arma.	
Descripción: El usuario podrá comprar un arma que haya disponible en el armamento (Misil, MisilEO, MisilINS o MisilBOOM).	
Actores: Usuario	
Precondiciones: Tener colocada toda la flota de barcos.	
Requisitos no funcionales: Ninguno	
Flujo de eventos: 1. Se pulsa en el botón los botones de armas disponibles. (Interfaz 1) [Si hay stock y si el usuario tiene dinero] 2. Si hay stock y el usuario tiene dinero suficiente se le añadirá a su arsenal, el arma seleccionado. (Interfaz 2) [Si no hay stock y si el usuario no tiene dinero] 3. Mostrará un mensaje de error. (Interfaz 3)	
Poscondiciones: Se actualiza la cantidad de armas del almacén y se actualiza la cantidad almacenada para el jugador.	
Interfaz gráfica:	



Interfaz 1. Pulsar en cualquiera de las armas.



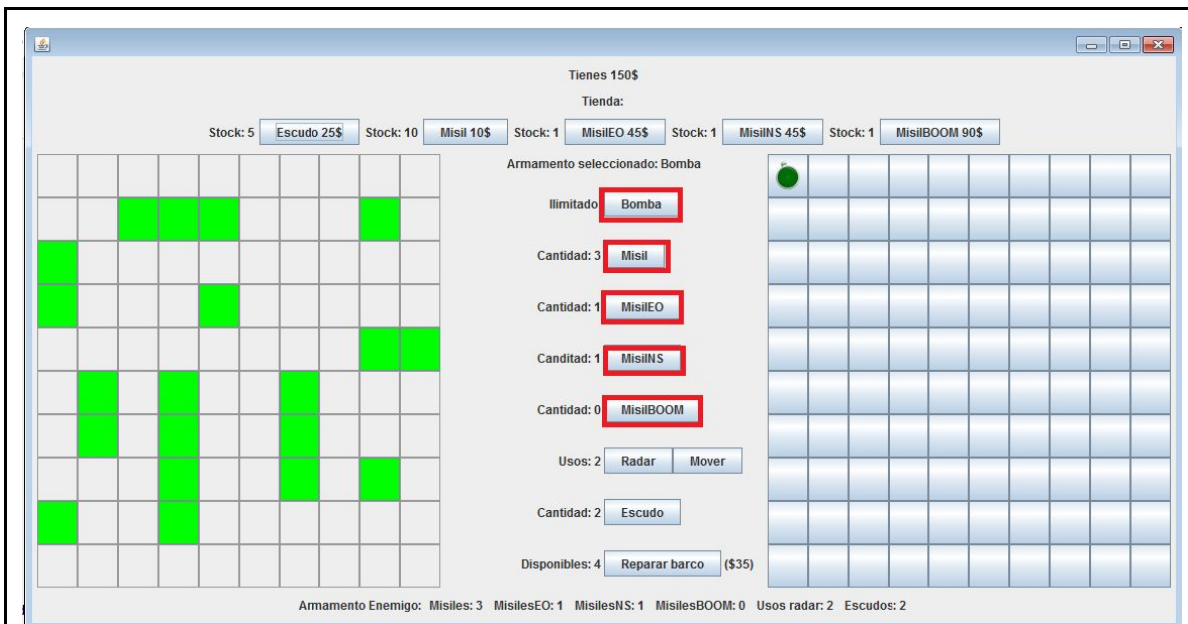
Interfaz 2. Aumenta en uno nuestro armamento, el arma que compramos.



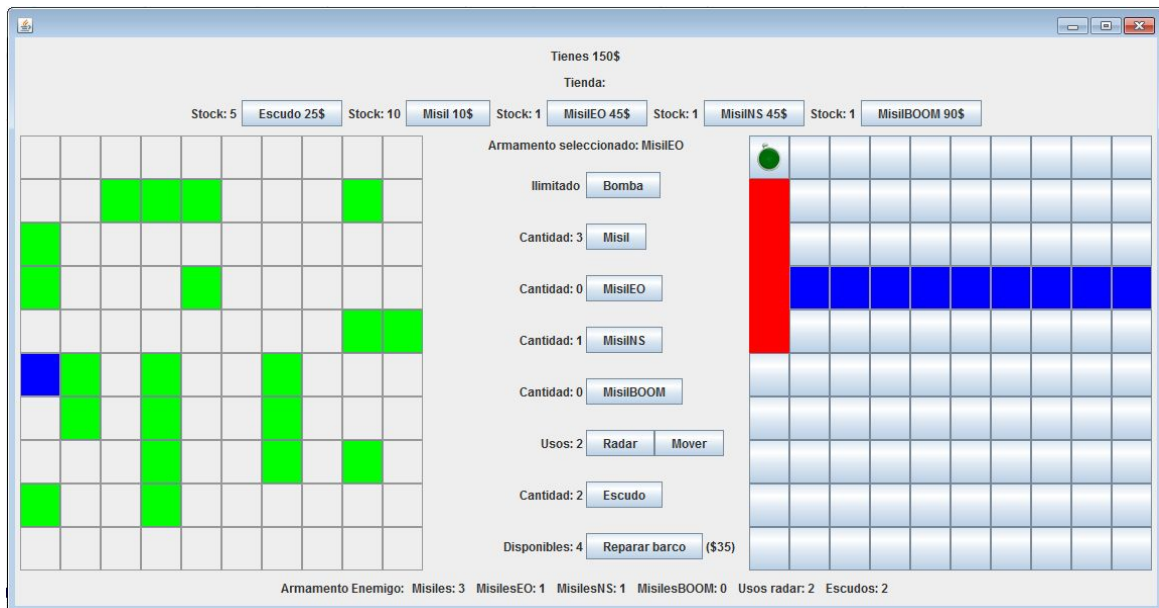
Interfaz 3. Alerta no es posible comprar un tipo de arma.

Disparar

<pre>graph LR Usuario((Usuario)) --- UC1(Jugar partida extension points (3) Si quiere) UC1 -.-> <<Extend>> (3) UC2(Disparar) UC2 -.-> <<Include>> UC3(Seleccion casilla enemiga)</pre> <p>The diagram shows a user actor connected to a use case 'Jugar partida' which has an extension point '(3) Si quiere'. This use case extends the 'Disparar' use case (indicated by a dashed arrow with the label '<<Extend>>' and '(3)'). The 'Disparar' use case includes the 'Seleccion casilla enemiga' use case (indicated by a dashed arrow with the label '<<Include>>').</p>	
Nombre: Disparar al enemigo.	
Descripción: El usuario podrá disparar en el tablero del enemigo.	
Actores: Usuario	
Precondiciones: Tener colocada toda la flota de barcos.	
Requisitos no funcionales: Ninguno	
Flujo de eventos: <ol style="list-style-type: none">1. El usuario elige el arma con el que quiere disparar. (Interfaz 1) [Si el usuario tiene armas de algún tipo]2. El usuario elige en qué casilla del tablero enemigo disparar y quedara marcado en el tablero del enemigo.(Interfaz 2) [Si el usuario no tiene armas de algún tipo]3. Se le mostrará un mensaje de error. (Interfaz 3)	
Poscondiciones: Se marcará el disparo en el tablero del enemigo. Se actualiza el armamento personal del jugador o ordenador.	
Interfaz gráfica:	



Interfaz 1. Elegir el arma.



Interfaz 2. Se dispara al enemigo.



Interfaz 3. Alerta de falta de armamento.

Colocar radar



Nombre: Colocar Radar.

Descripción: El usuario podrá colocar el radar en la posición que quiera del tablero enemigo.

Actores: Usuario

Precondiciones: Tener colocada toda la flota de barcos.

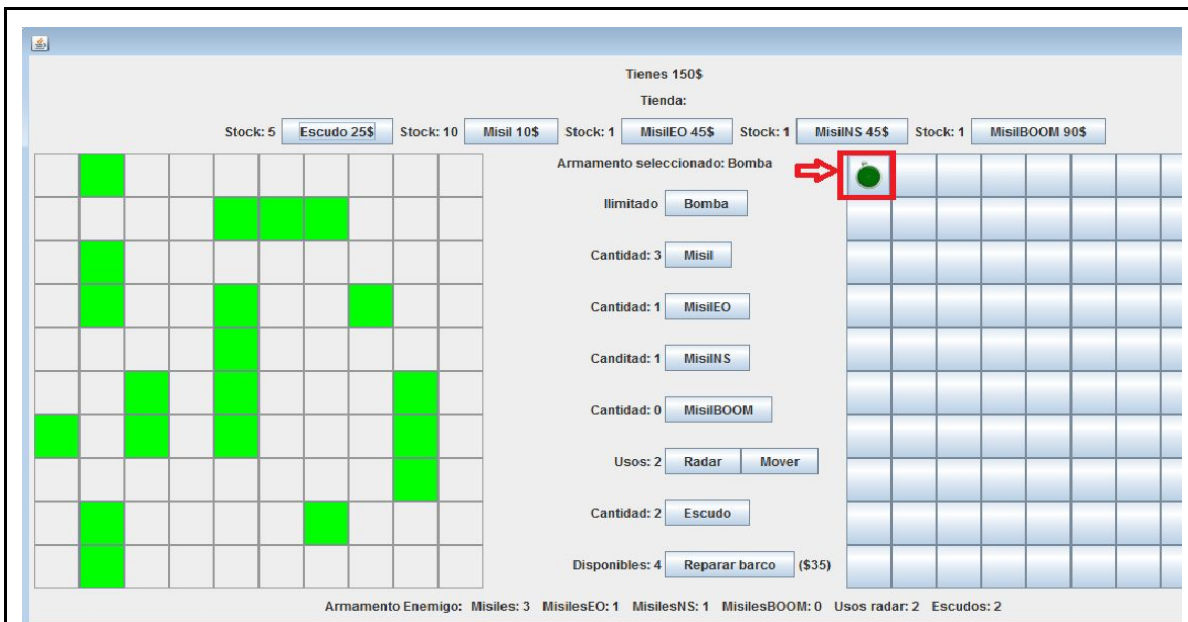
Requisitos no funcionales: Ninguno

Flujo de eventos:

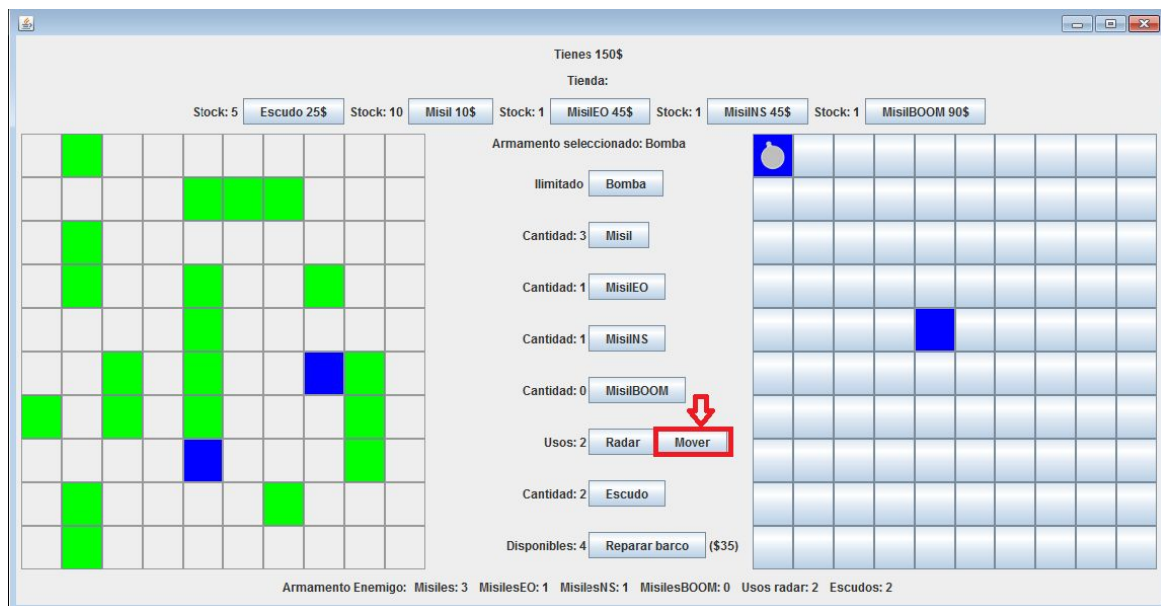
1. El usuario pincha en el radar que tiene colocado en el tablero del enemigo. (Interfaz 1)
2. El usuario pincha en la casilla "Mover".(Interfaz 2)
3. El usuario elige en dónde poner el radar en el tablero del enemigo. (Interfaz 3)

Poscondiciones: La posición del radar quedará actualizado.

Interfaz gráfica:



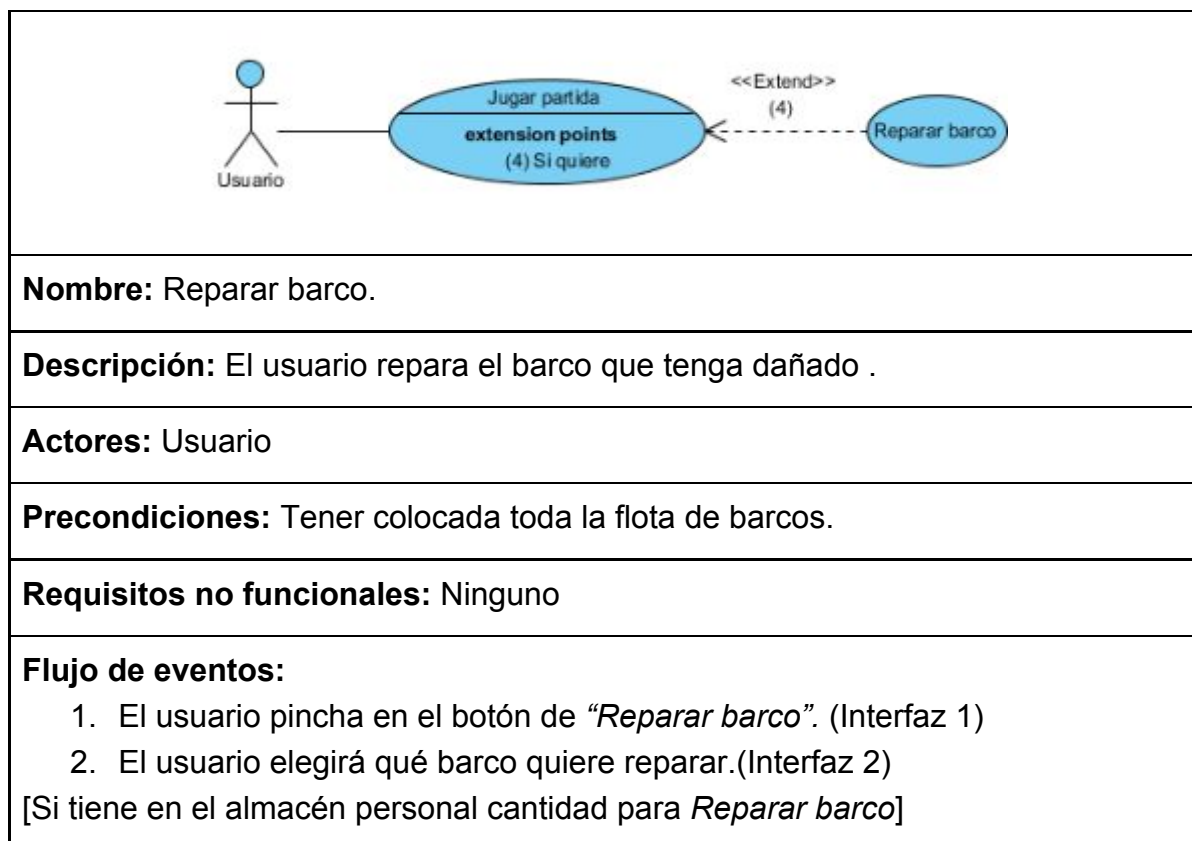
Interfaz 1. Pulsar en el radar.



Interfaz 2. Pincha en "Mover".



Reparar Barco



3. El barco quedará reparado. (Interfaz 3)

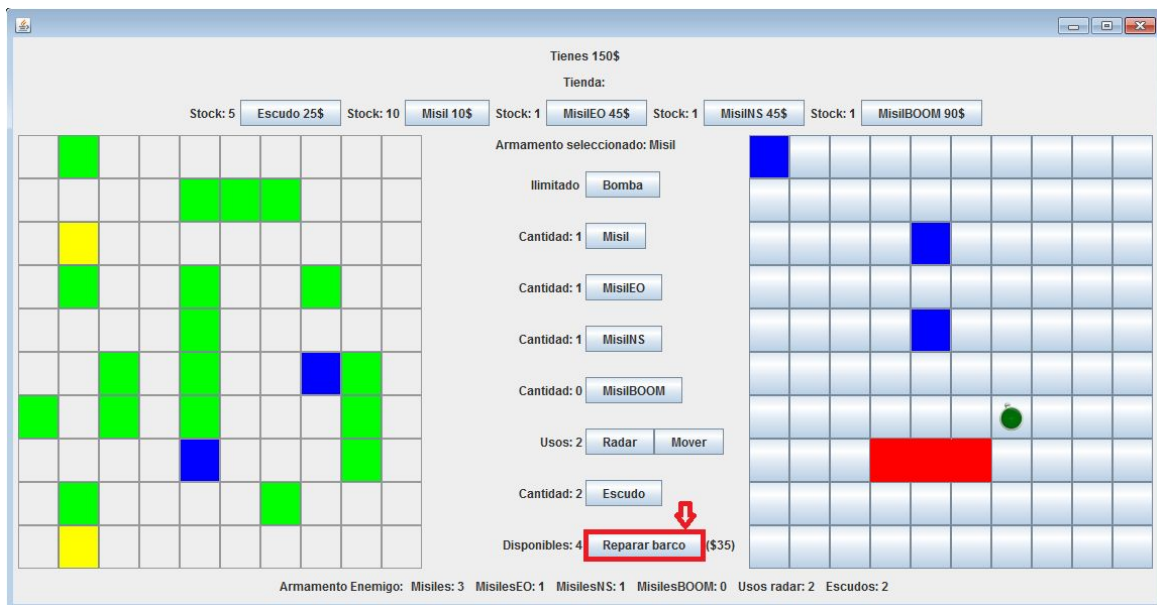
[Si no tiene en el almacén personal cantidad para *Reparar barco*]

4. Se le mostrará una pantalla de error. (Interfaz 3)

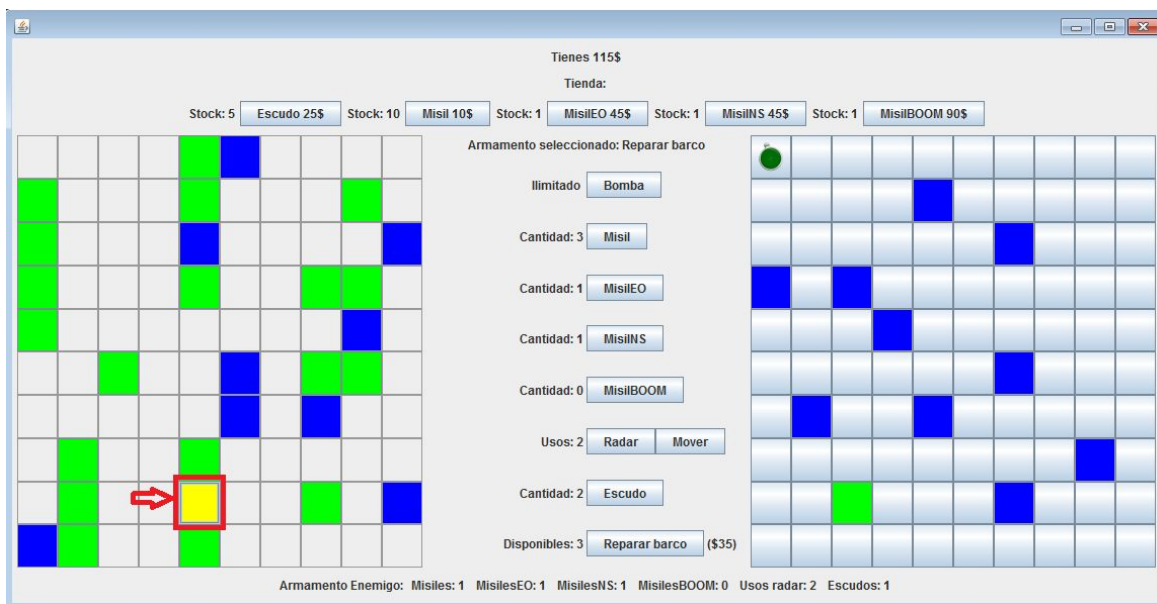
Poscondiciones: Se actualiza la lista de tocadas del barco.

Se le resta uno a Reparar barco del almacén del usuario o ordenador.

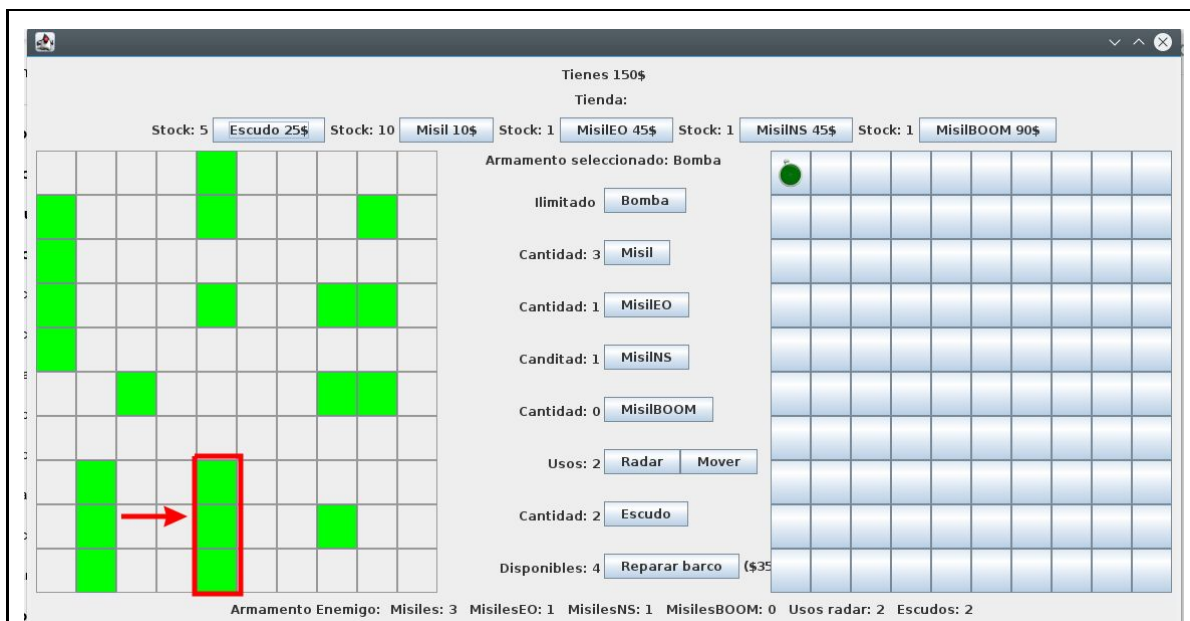
Interfaz gráfica:



Interfaz 1. Pulsar en "Reparar barco".



Interfaz 2. Elige el barco a reparar.



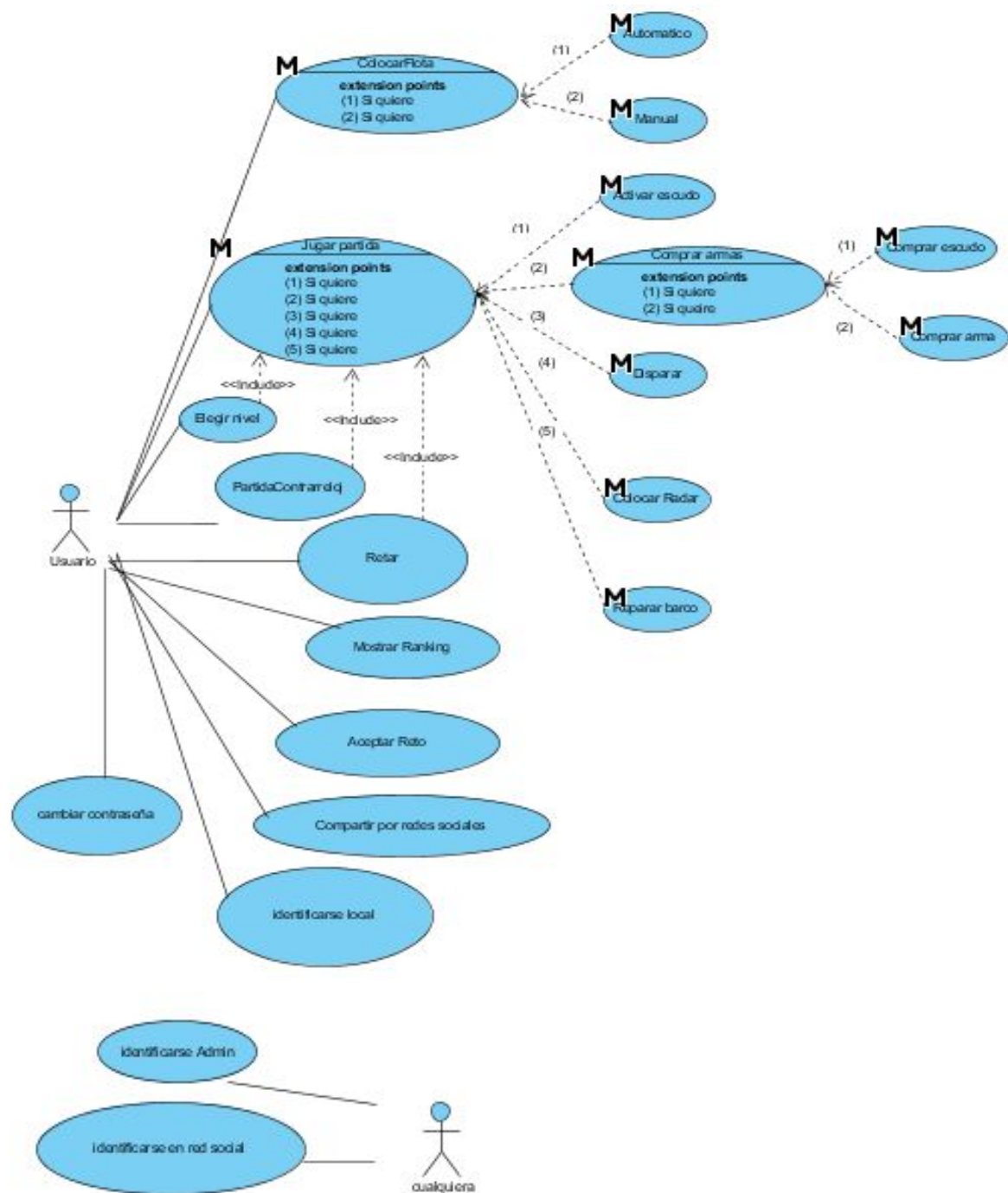
Interfaz 3. Barco reparado.

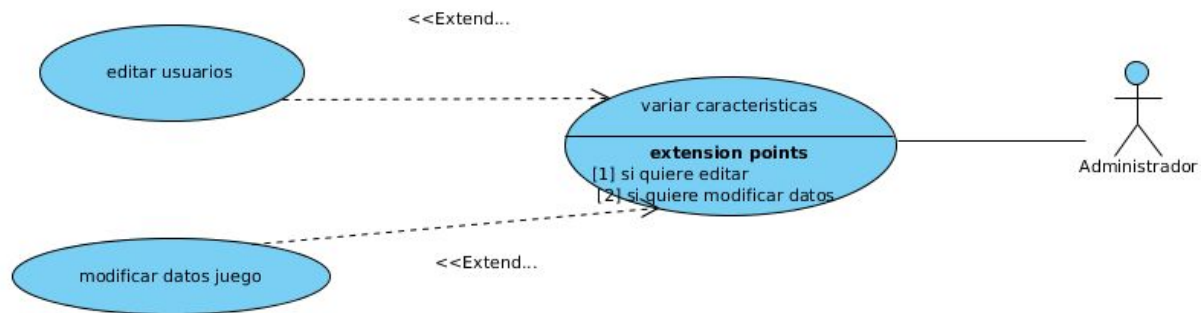


Interfaz 4. Alerta reparar barco.

Funcionalidad Ampliada

Modelo de casos de uso:





Jerarquía de actores:



Modelo de casos de uso extendidos:

Funcionalidad 1: Identificarse, Recuperación de contraseña y Cambio de contraseña.

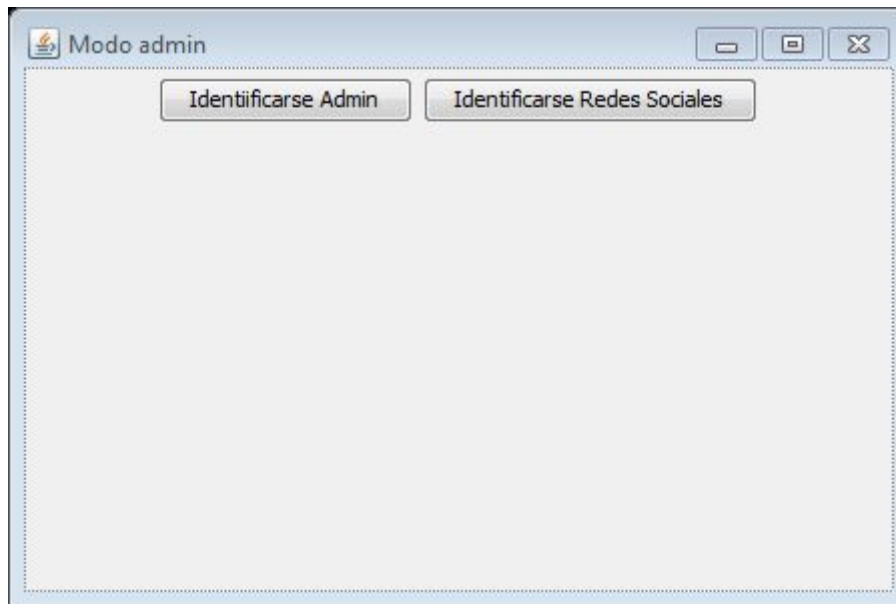
Identificación Administrador:

<pre> usecaseDiagram actor Cualquiera usecase UC[Identificarse Admin] Cualquiera --- UC </pre>
Nombre: Identificarse Admin
Descripción: Paso necesario para poder acceder a herramientas del administrador.
Actores: Cualquiera.
Precondiciones: Ninguno
Requisitos no funcionales: Ninguno.
Flujo de eventos: [Si selecciona identificarse como admin] (Interfaz 1) 1. Entrará a la ventana de identificarse como administrador donde le pedirá el

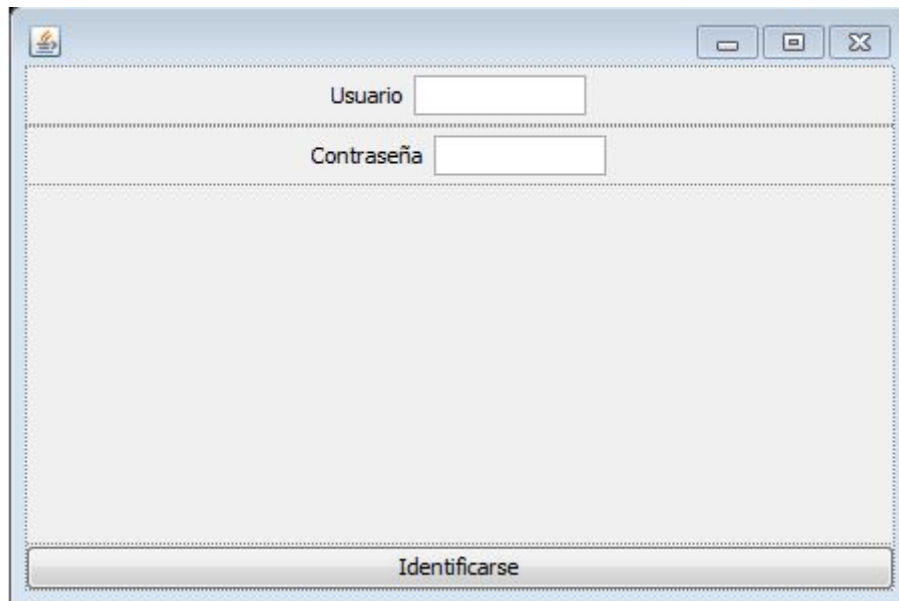
- nombre del administrador y su contraseña. (Interfaz 2)
2. Una vez ingresado entrará a las herramientas del administrador. (Interfaz 3)

Poscondición;ninguno

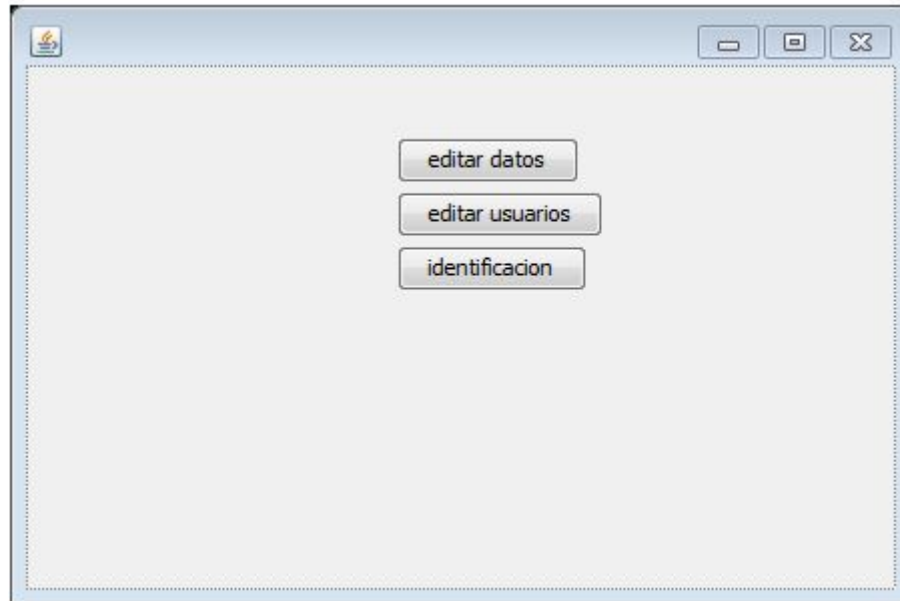
Interfaz gráfica:



Interfaz 1: Ventana inicial.



Interfaz 2: Ventana Ingreso admin.

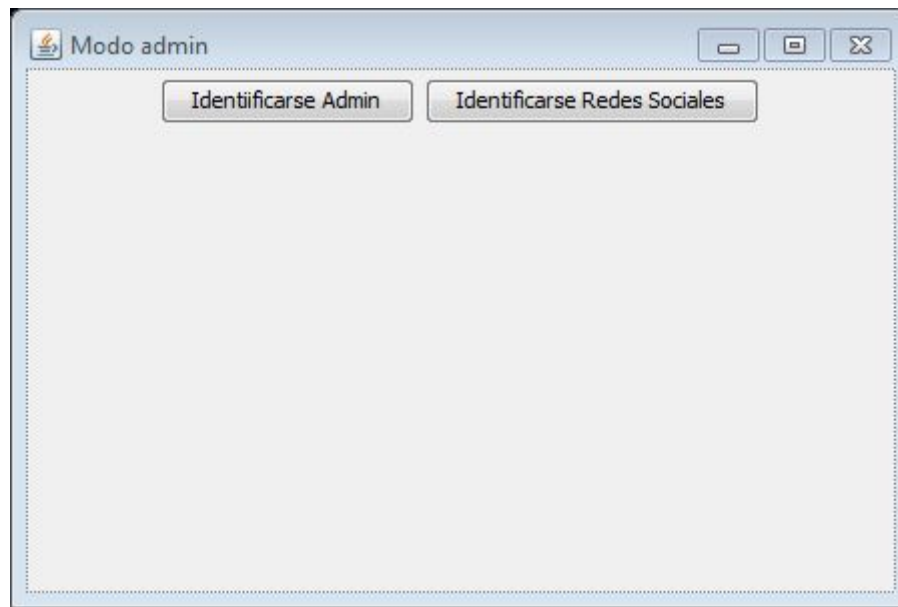


Interfaz 3: Menú Administrador.

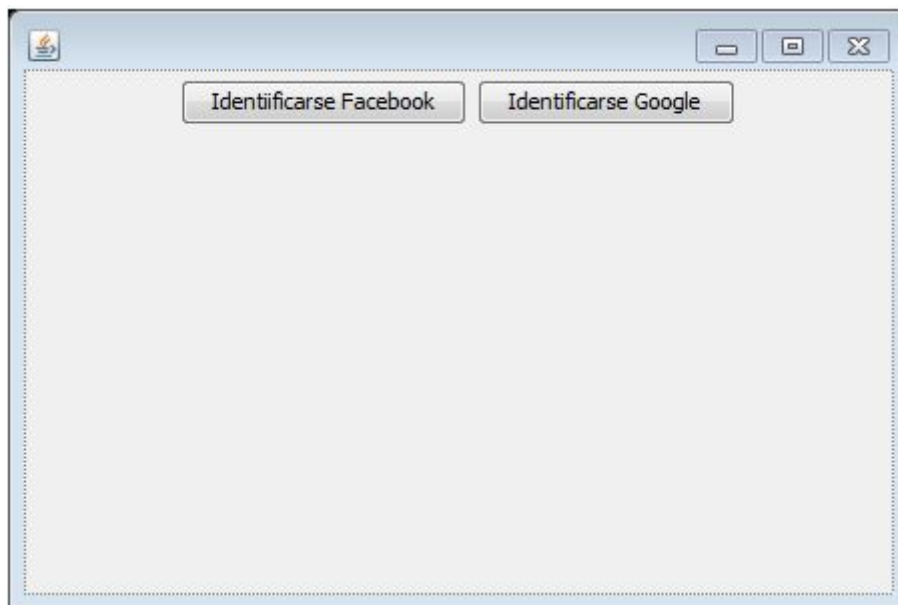
Identificación RR. SS.:

Nombre: Identificarse en red social
Descripción: Paso necesario para poder entrar al juego, para así quedarse registrado datos de la partida y otros. Función para recuperar la contraseña de un usuario.
Actores: Cualquiera.
Precondiciones: Ninguno.
Requisitos no funcionales: Ninguno.
Flujo de eventos: [Si selecciona Identificarse Redes Sociales]. (Interfaz 1) 1. Le aparecerá una nueva ventana para seleccionar la red social que desea(google o facebook).(Interfaz 2) [Si selecciona Identificarse Facebook]. 2.aparecerá una ventana para identificarse en Facebook,(Interfaz 3) [Sino si selecciona Identificarse Google]. 3. aparecerá una ventana para identificarse en FaceBook,(Interfaz 4) [Sino si pulsa sobre escape]. 4. se volverá al menú inicial,(Interfaz 1) 5. Una vez identificado entrará al menú principal. (Interfaz 5)
Poscondición: ninguno

Interfaz gráfica:



Interfaz 1: Ventana inicial



Interfaz 2: Ventana Selección Red Social

Inicia sesión en Facebook

Entrar

[¿Has olvidado los datos de la cuenta?](#) · [Registrarte en Facebook](#)

Interfaz 3: Identificación en facebook



Iniciar sesión

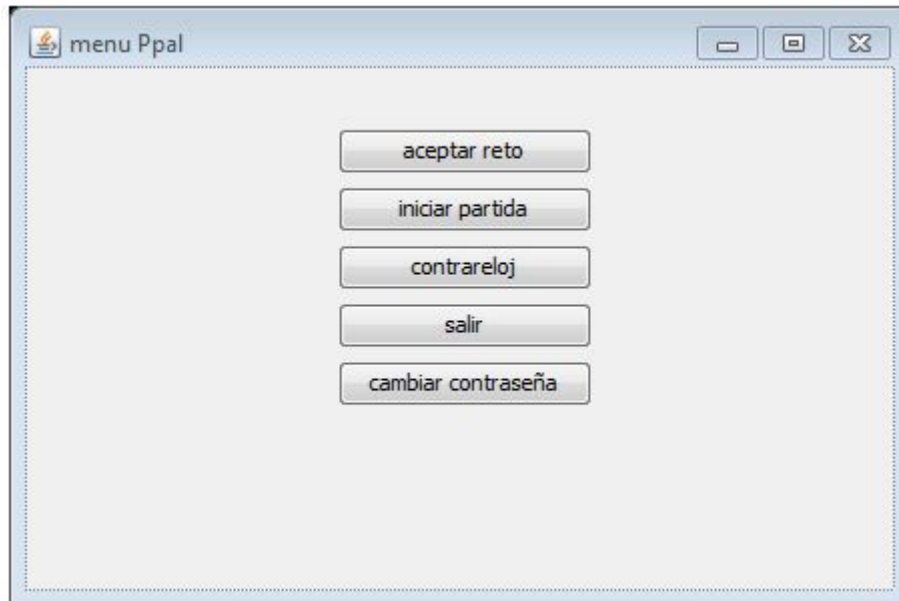
Utiliza tu cuenta de Google

[¿Has olvidado tu correo electrónico?](#)

[Más opciones](#)

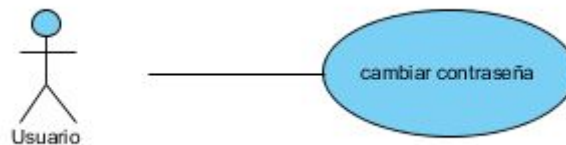
SIGUIENTE

Interfaz 4: Identificación en google



Interfaz 5 : menú Principal.

Cambio Contraseña



Nombre: cambiar contraseña.

Descripción: Función para cambiar la contraseña del usuario.

Actores: Usuario.

Precondiciones: Estar identificado.

Requisitos no funcionales: Ninguno.

Flujo de eventos:

[Si selecciona en el menú principal cambio de contraseña](Interfaz 3)

1. Se redireccionará a la red social con la que esté conectado para cambiar la contraseña.(Interfaz 1) o (Interfaz 2)

Poscondición: ninguno.

Interfaz gráfica:

Inicio de sesión



Cambiar contraseña

Se recomienda usar una contraseña segura que no uses para ningún otro sitio

Editar



Iniciar sesión con tu foto del perfil

Toca tu foto del perfil o haz clic en ella para entrar, en lugar de utilizar una contraseña

Editar

Interfaz 1: Cambio contraseña Facebook

Contraseña nueva



Seguridad de la contraseña:

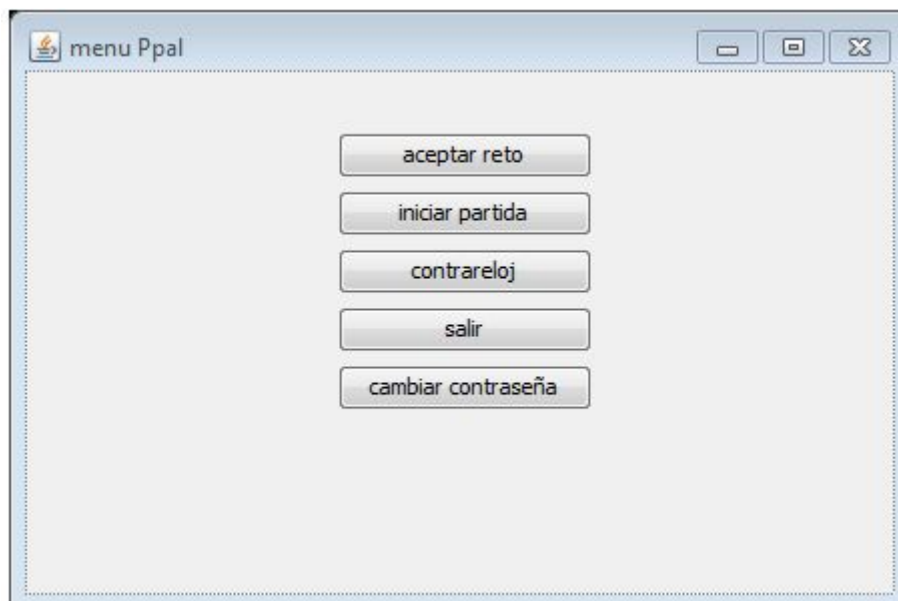
Usa al menos 8 caracteres. No uses una contraseña de otro sitio ni algo demasiado obvio, como el nombre de tu mascota. [¿Por qué?](#)

Confirma la nueva contraseña



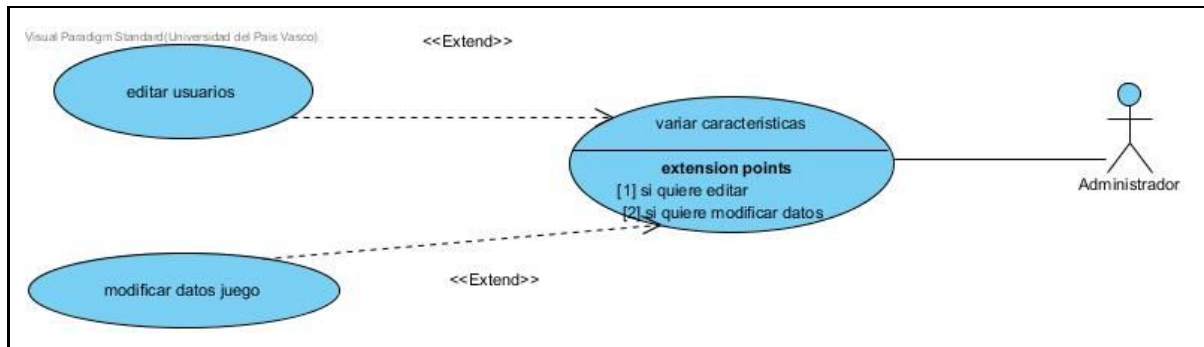
CAMBIAR LA CONTRASEÑA

Interfaz 2: Cambio contraseña Google



Interfaz 3: Menú Principal

Funcionalidad 2: variar características



Nombre: variar características.

Descripción: Función para variar características de juego :editar usuarios y valores de juego.

Actores: administrador.

Precondiciones:ninguno.

Requisitos no funcionales: Ninguno.

Flujo de eventos:

[Si selecciona en el menú administrador editar usuarios] (interfaz 1)
se mostrará una ventana de selección de usuarios (interfaz 4)
[si selecciona un usuario de la lista]
aparecerá una ventana donde modificar nombre (interfaz 5)
[si pulsa el botón eliminar]
se eliminará el usuario seleccionado
[si pulsa el botón modificar]
se modificarán los datos del usuario seleccionado según los
parámetros insertados
[si pulsa nuevo usuario]
aparecerá una ventana donde insertar nombre y contraseña (interfaz 6)
[si pulsa crear]
se creará un usuario con el nombre dado
como parámetro
[Si selecciona en el menú administrador editar datos juego] (interfaz 1)
se mostrará una ventana de selección de partidas (interfaz 3)
[si selecciona una partida]
se mostrará una ventana en la que se podrán modificar valores de dicha
partida (interfaz 7)
[si pulsa el botón cambiar]
quedarán guardados dichos cambios para la partida seleccionada
[Si selecciona en el menú administrador identificación] (interfaz 1)
se mostrará la ventana de identificación local (interfaz 2)

Postcondiciones: Se habrán modificado los datos que haya querido el administrador.

Interfaz gráfica:

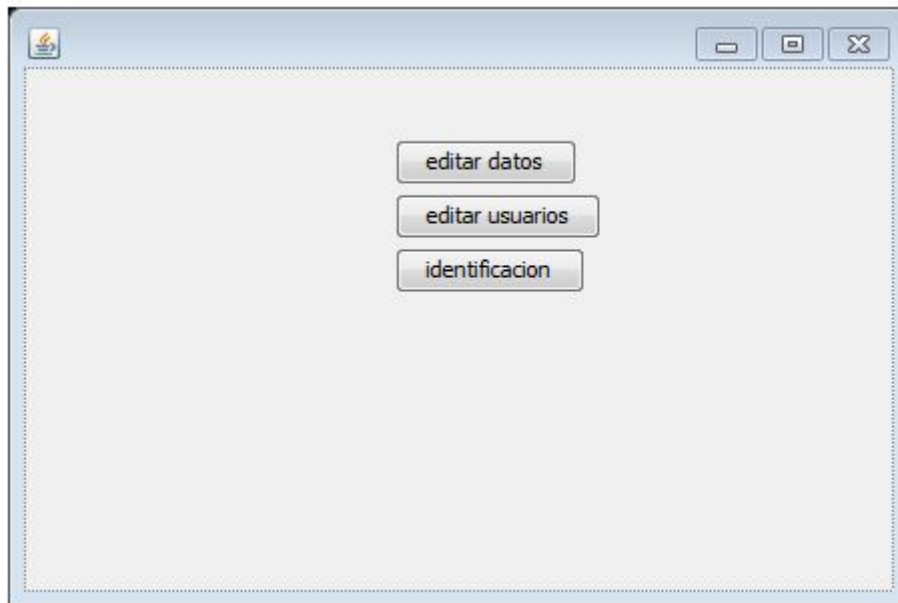


Figura 1: Menú Administrador.

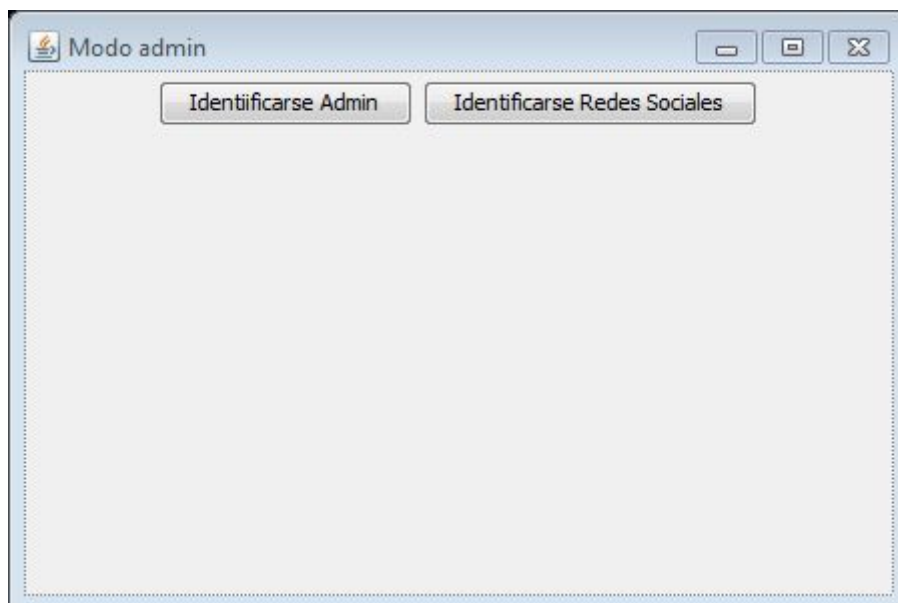


Figura 2: identificación local.

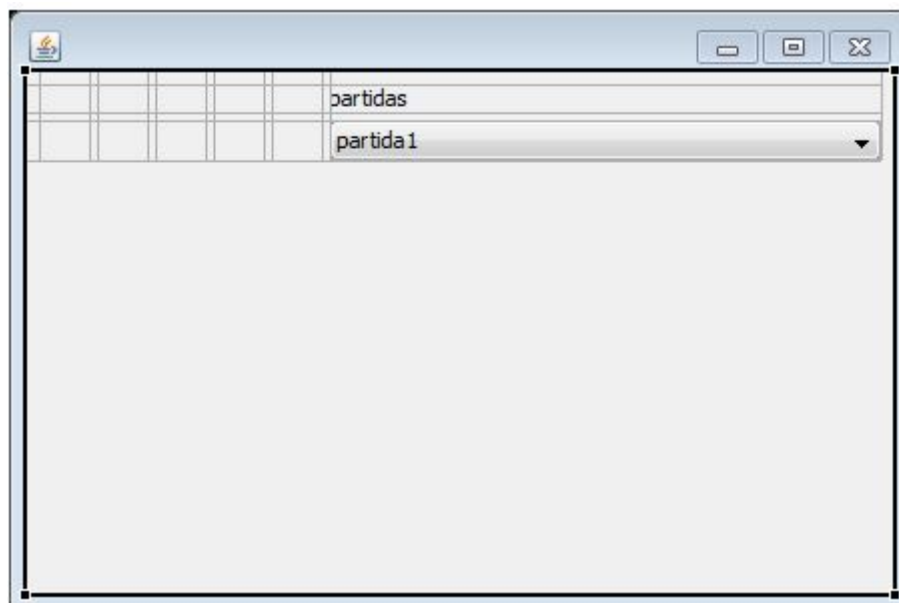


Figura 2 : selección partidas.

A screenshot of a software window with a standard Windows-style title bar. The window contains a form with a 'cambiar' button on the left. To the right of the button is a list of labels: 'bombas', 'misiles', 'misilns', 'misil boom', 'misil EO', 'dinero', 'nFragatas', 'nDestrucciones', 'nPortaaviones', and 'nSubmarinos'. Each label is followed by a text input field. The window has a light blue border and a small icon in the top-left corner.

Figura 7 : cambio de valores.

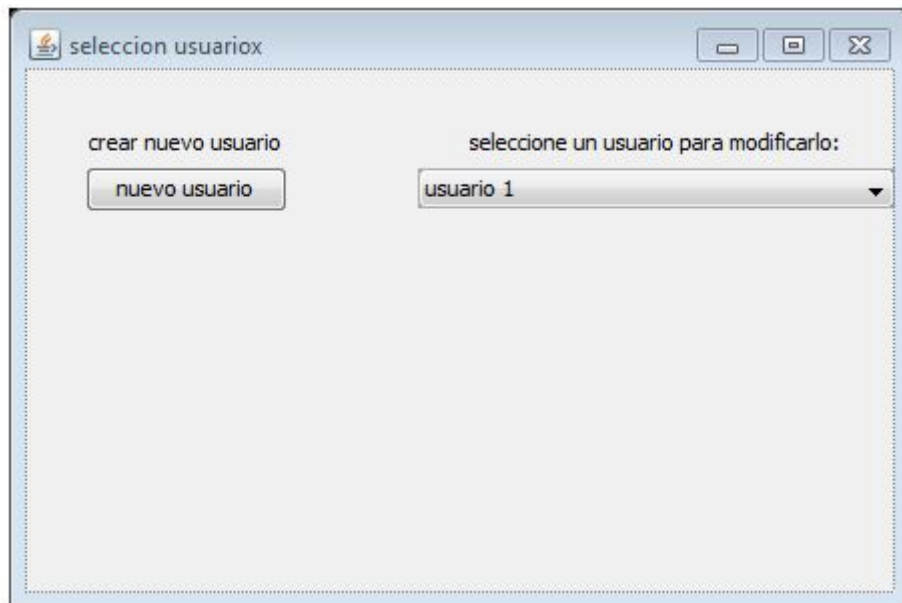


Figura 4: Selección usuarios.

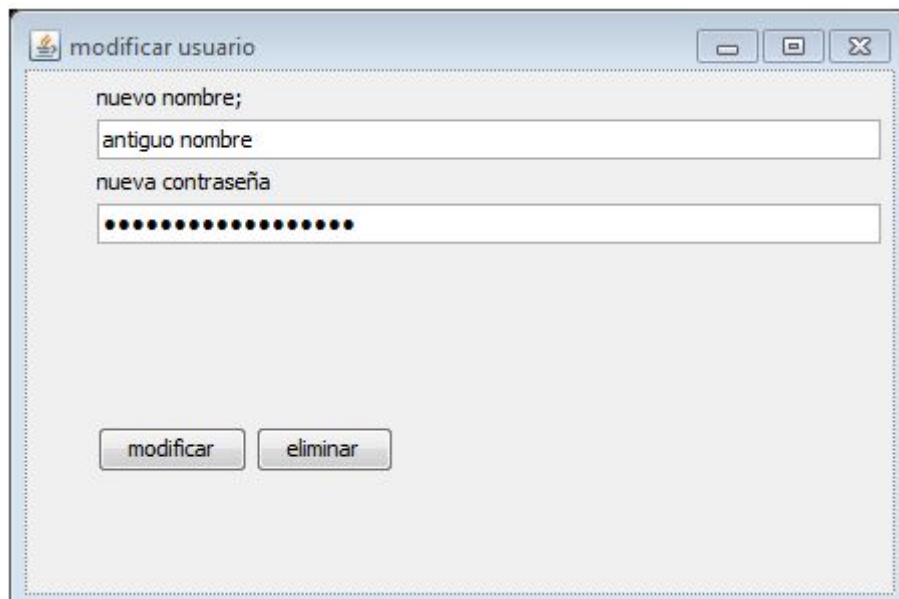


Figura 5: Modificar usuario.

The image shows a web browser window with the title 'modificar usuario'. Inside the window, there are two text input fields. The first field is labeled 'nuevo nombre;' and the second is labeled 'nueva contraseña'. Below these fields is a button labeled 'crear'. The window has a standard title bar with minimize, maximize, and close buttons.

Figura 6: Creación de usuario

Funcionalidad 3: Contrareloj

<p>Visual Paradigm Standard (Universidad del País Vasco)</p> <p>The diagram shows an actor labeled 'usuario' connected by a line to a use case labeled 'partidaContrareloj'.</p>
Nombre: Iniciar contrareloj.
Descripción: Permite al usuario elegir el modo de juego contrareloj.
Actores: Usuario.
Precondiciones: ninguno.
Requisitos no funcionales: Ninguno.
Flujo de eventos: [si el usuario pulsa sobre el botón contrareloj] (Figura 1) 1. Se iniciará una nueva partida contrareloj (Figura 2) 2. Si el tiempo de jugar se acaba, el jugador que se le ha acabado el tiempo perderá el turno y cambiará al otro jugador. [si el usuario pulsa sobre el botón salir o el el botón escape](Figura 1) 3. Se saldrá de la aplicación.
Poscondiciones: ninguno.
Interfaz Gráfica: <p>The screenshot shows a window titled 'menu Ppal' with a standard Windows-style title bar (minimize, maximize, close buttons). Inside the window, there are five buttons arranged vertically in the center: 'aceptar reto', 'iniciar partida', 'contrareloj', 'salir', and 'cambiar contraseña'.</p>

Figura 1: Menú Principal.

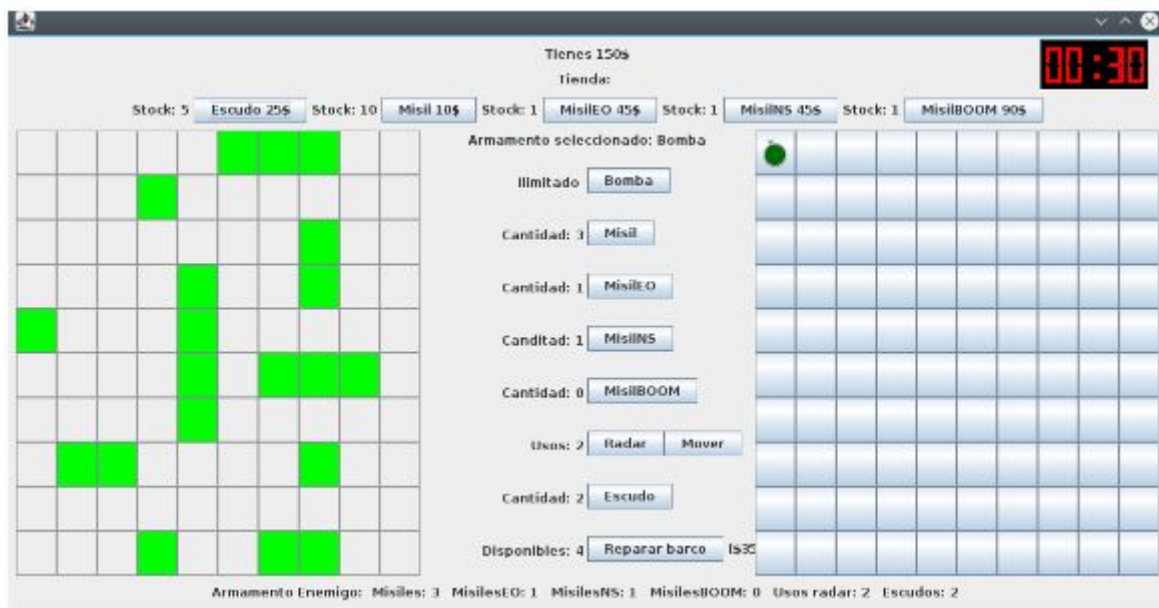
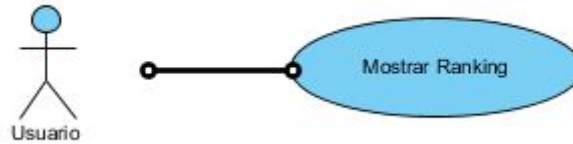


Figura 2: Modo Contrarreloj.

Funcionalidad 4: Mostrar ranking



Nombre: Mostrar ranking

Descripción: Se mostrará una ventana con las puntuaciones de cada jugador.

Actores: Usuario

Precondiciones: Haber terminado la partida

Requisitos no funcionales: Ninguno

Flujo de eventos:

[si el usuario pulsa en el botón “mostrar ranking”]. (Interfaz 2)

1 El usuario accede a la ventana de selección de ranking: (Interfaz 1)

[Si pulsa el botón Mostrar ranking personal]

2 El usuario accede a su ranking personal.(Interfaz 4)

[Si pulsa en botón Mostrar ranking global]

3 El usuario accede al ranking global de todos los jugadores. (Interfaz 4)

[Si pulsa el botón mostrar ranking por nivel]

4 El usuario accede al ranking por nivel. (Interfaz 4)

[Si pulsa el botón volver]

5 El usuario volverá a la vista de fin de partida. (Interfaz 2)

[Si el usuario pulsa en el botón “menú Ppal ” o pulsa escape].

6 El usuario volverá al menú Ppal. (interfaz 3)

Postcondiciones: ninguno.

Interfaz gráfica:

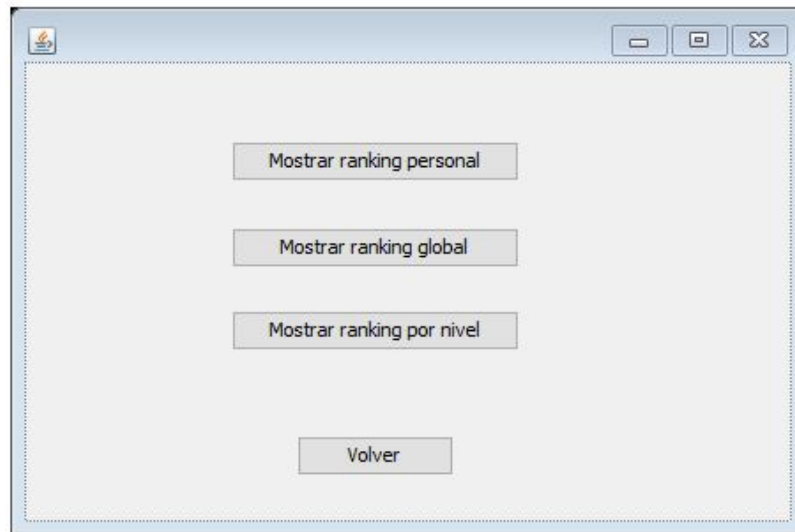
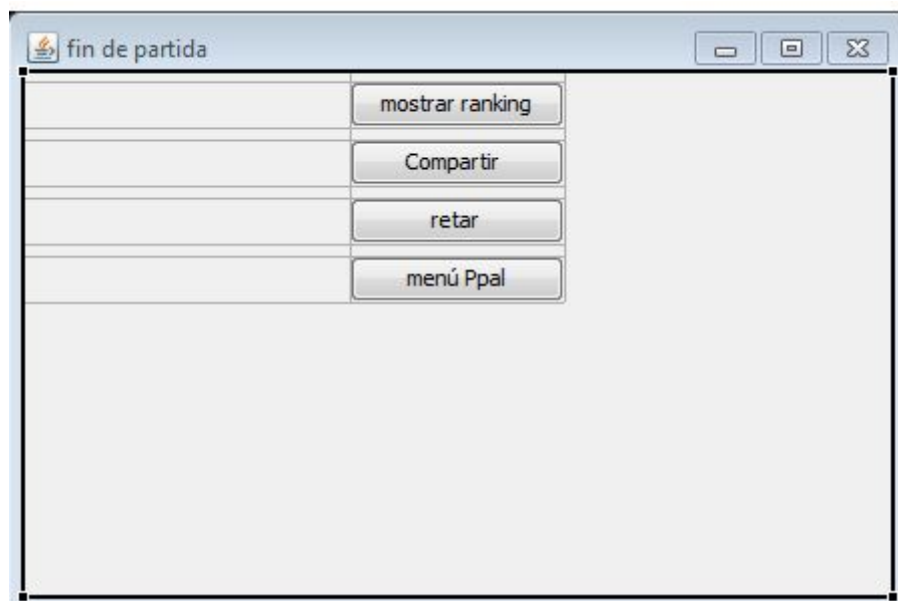
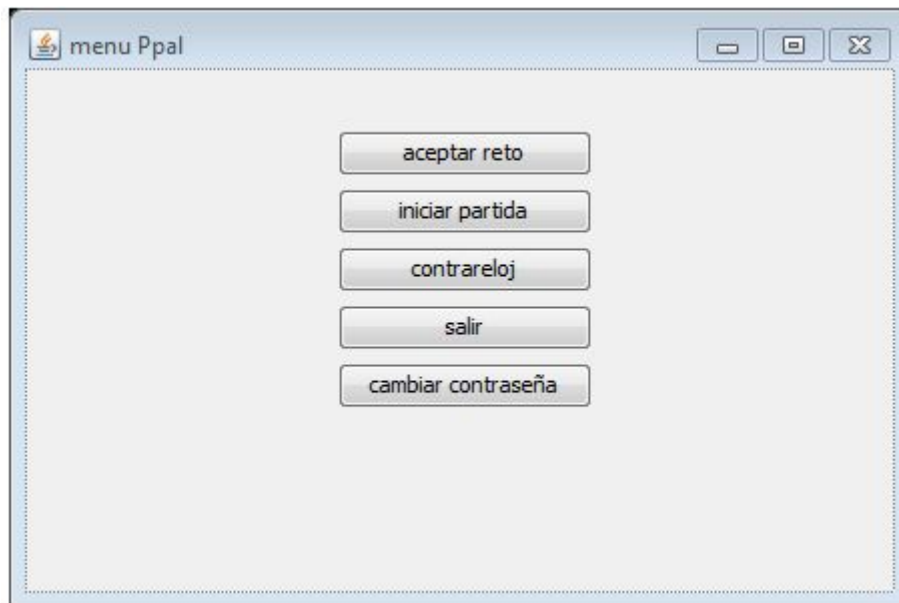


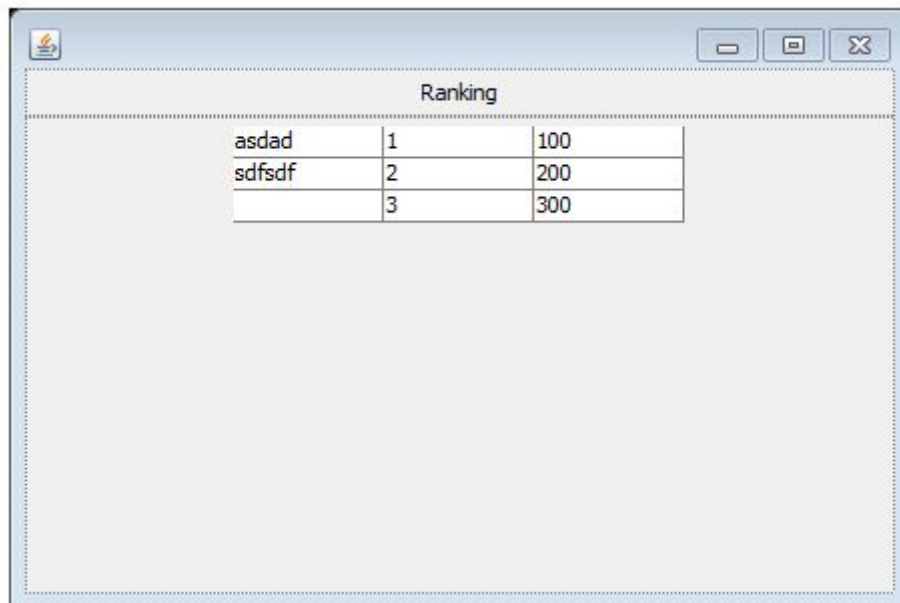
Figura 1: Ventana opciones ranking.



Interfaz 2: Ventana fin de partida.

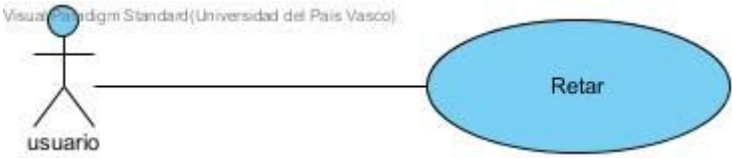


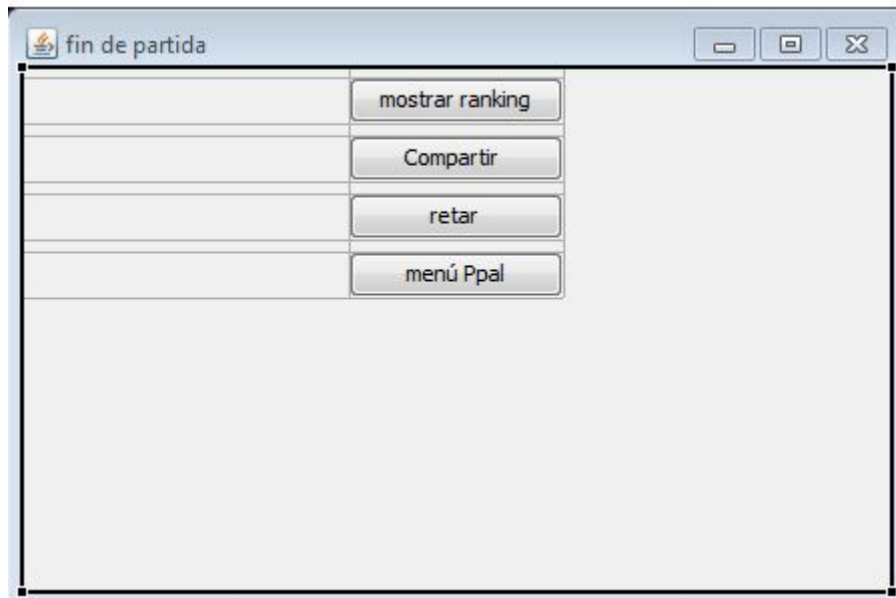
Interfaz 3: Menú Principal.



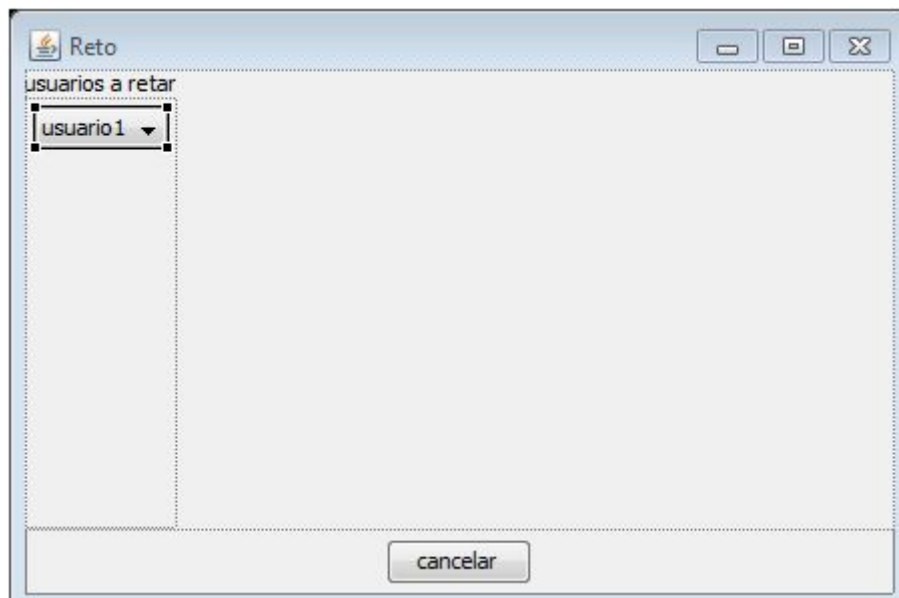
Interfaz 4: Ventana Ranking.

Funcionalidad 5: Retar

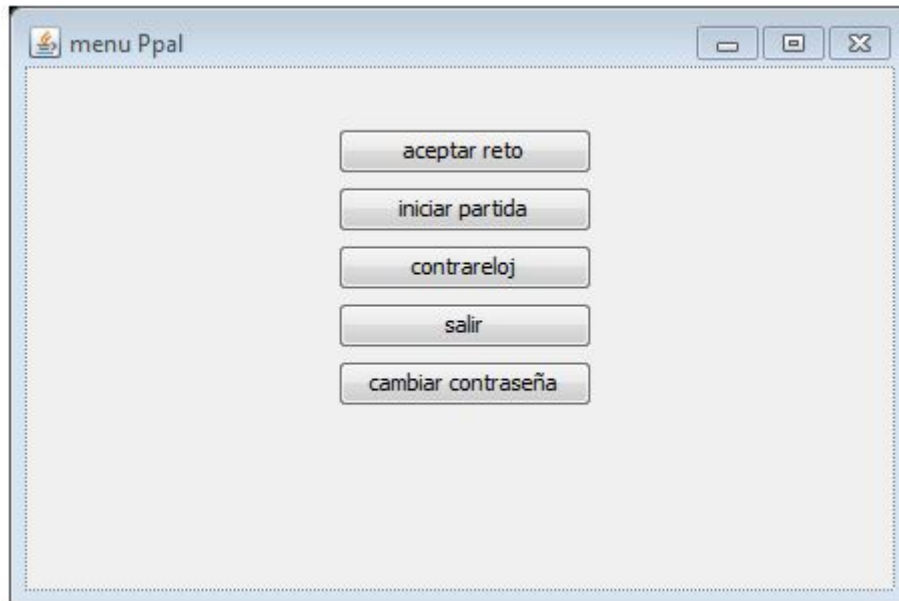
	
Nombre: Retar	
Descripción: Permite a un usuario retar a otro registrado en el sistema a jugar una partida según la situación inicial de su juego actual	
Actores: Usuario	
Precondiciones: Haber terminado la partida en modo normal	
Requisitos no funcionales: Ninguno	
Flujo de eventos: [si el usuario pulsa sobre el botón de retar] (Interfaz 1) 2 El usuario accede a una vista desde la que retar a otro usuario mediante una lista de jugadores . (Interfaz 2) [si el usuario pulsa sobre el nombre de un jugador de la lista] 3 Se enviará un reto al jugador seleccionado 4 se volverá al menú fin de partida . (Interfaz 1) [si el usuario pulsa sobre el botón de cancelar o el el botón escape] 5 Se volverá al menú de fin de partida. (Interfaz 1) [si el usuario pulsa sobre el botón menú Ppal o el el botón escape] (Interfaz 1) 6 Se volverá al menú Ppal. (Interfaz 3)	
Poscondiciones: Se habrá mandado la información de inicialización de partida al jugador seleccionado y se almacena en el sistema	
Interfaz gráfica:	



Interfaz 1 :menú fin de partida



Interfaz 2: Selección de usuario



Interfaz 2: Menú Principal

Aceptar Reto :



Nombre: Aceptar Reto.

Descripción: El usuario inicializará el juego según las condiciones de un reto

Actores: Usuario

Precondiciones: estar identificado

Requisitos no funcionales: Ninguno

Flujo de eventos:

[Si pulsa el botón aceptar reto] (*interfaz 1*)

- 1 Se le mostrará al usuario una ventana con una tabla de retos (*interfaz 2*)
[Si pulsa sobre un reto de la tabla].

- 2 Toda la flota quedará colocada según la situación inicial del reto seleccionado y se iniciará el caso de uso "jugar partida". (*interfaz 3*)

[Si pulsa sobre el escape de la ventana].

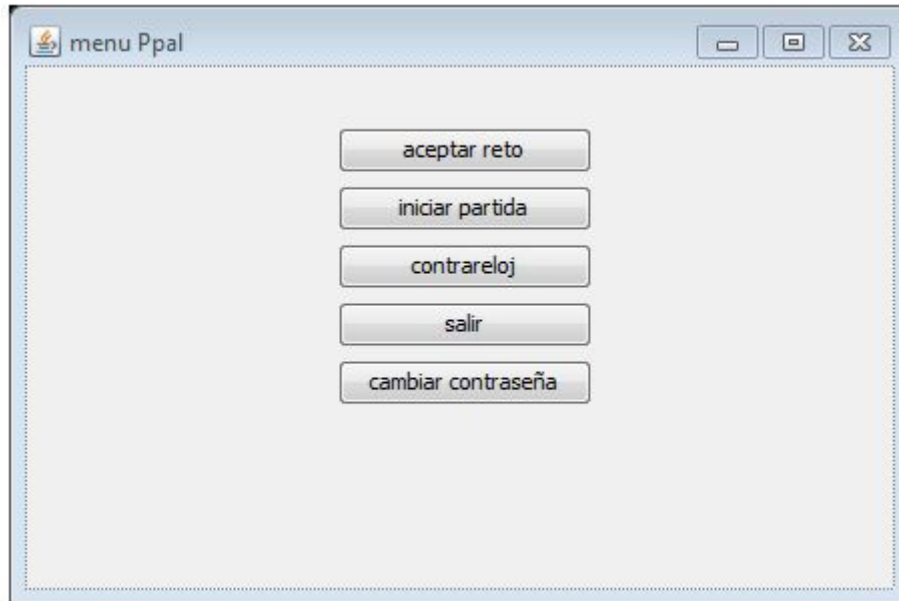
3 Se volverá al menú Ppal. (*interfaz 1*)

[Si decide pulsa el botón salir o pulsa sobre escape de la ventana]

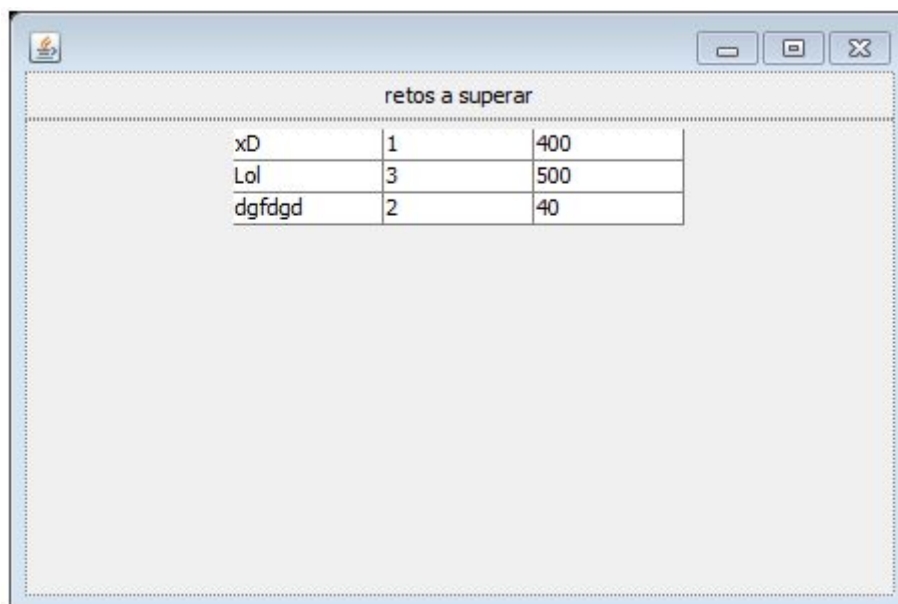
4 Se saldrá de la aplicación.

Poscondiciones: Toda la flota quedará colocada según las condiciones del reto seleccionado

Interfaz gráfica:



Interfaz 1: Menú Principal



Interfaz 2: Elegir reto

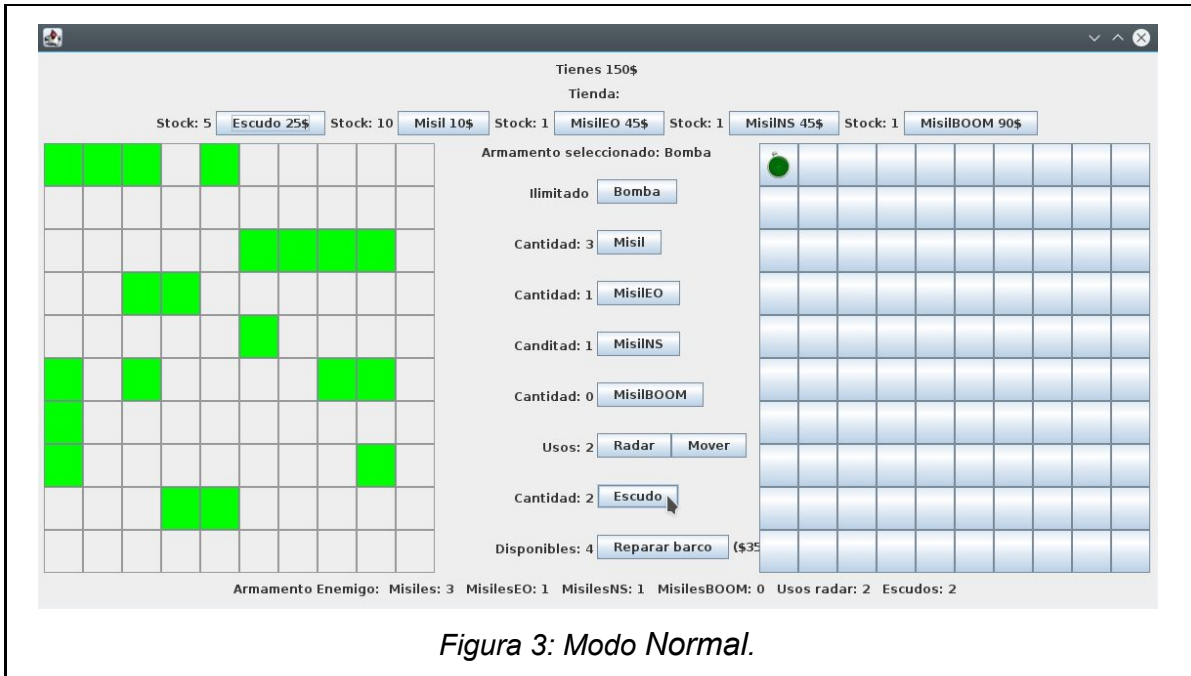


Figura 3: Modo Normal.

Funcionalidad 6: Elegir nivel



Nombre: Elegir nivel

Descripción: Permite al usuario elegir entre diferentes niveles del juego. Cambiando el tamaño del tablero, el presupuesto y el armamento disponible al iniciar una partida.

Actores: Usuario

Precondiciones: Estar identificado.

Requisitos no funcionales: Ninguno

Flujo de eventos:

[Si selecciona el modo de juego norma en el menú principal] (Interfaz 1)

1. Aparecerá una interfaz con un desplegable para seleccionar el nivel de juego. (Interfaz 2)
2. El usuario elige un nivel en el que jugar.

[Si selecciona el nivel 1]

- a. Se iniciará la partida según el nivel 1. (Interfaz 3)

[Si selecciona el nivel 2]

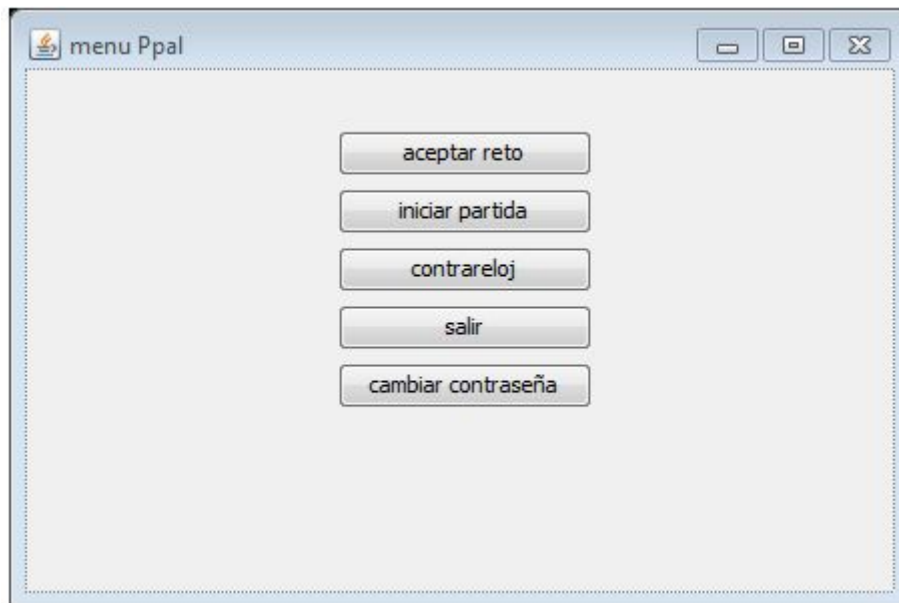
- b. Se iniciará la partida según el nivel 2. (Interfaz 3)

[Si selecciona el nivel 3]

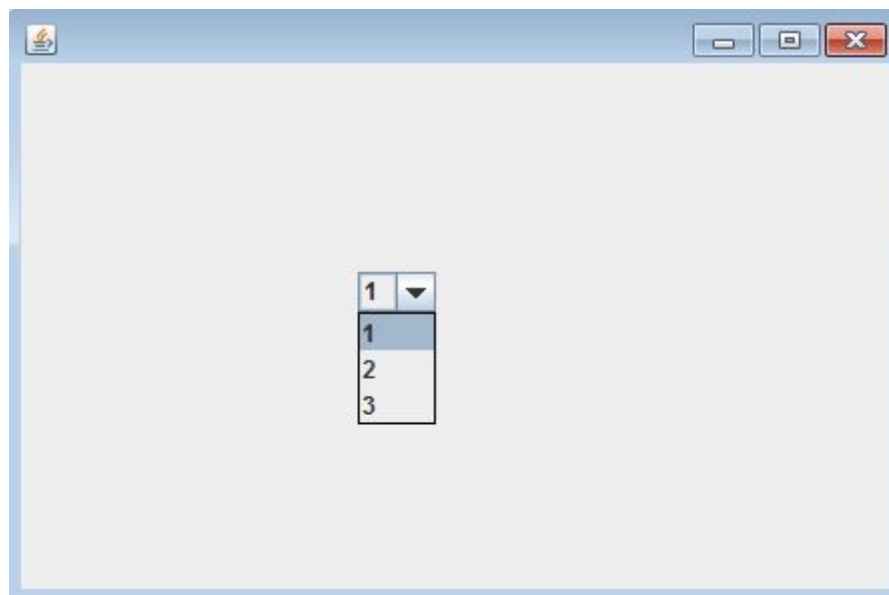
- c. Se iniciará la partida según el nivel 3. (Interfaz 3)

Poscondiciones: Se habrán almacenado los datos del nivel correspondiente

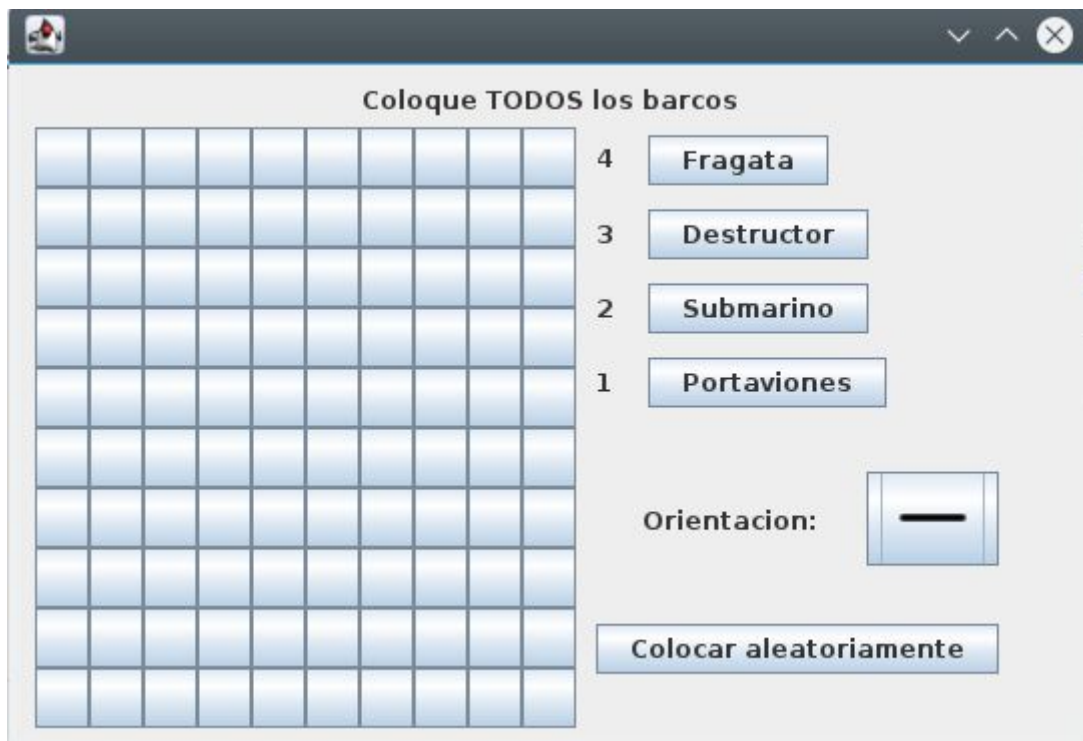
Interfaz Gráfica:



Interfaz 1: Menú Principal

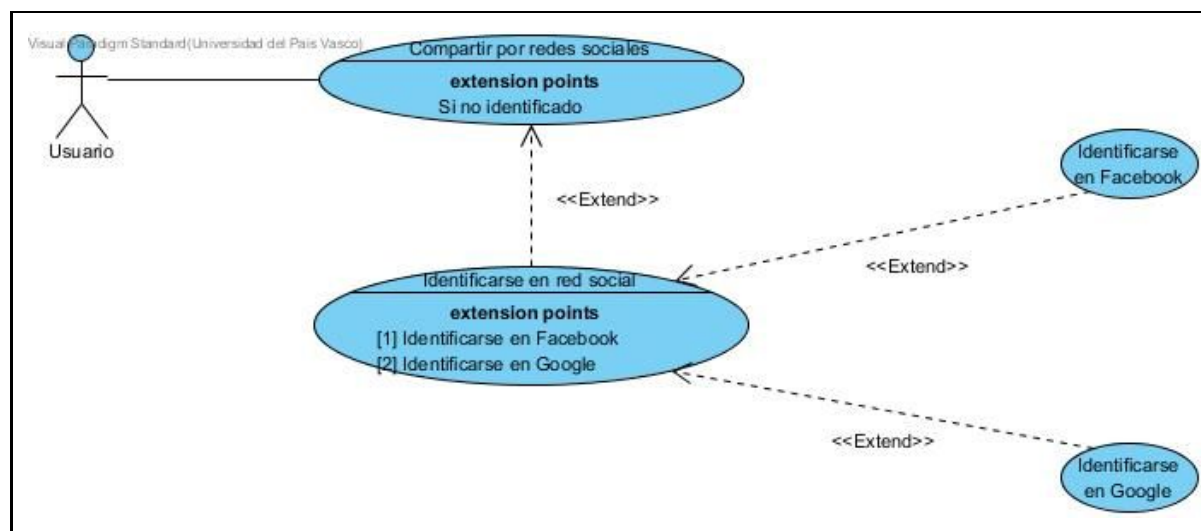


Interfaz 2: Selección del nivel



Interfaz 3: Pantalla de colocación de barcos

Funcionalidad 7: Compartir por RR.SS.



Nombre: Compartir por RR.SS.

Descripción: Se compartirá por la RR.SS. seleccionada la puntuación obtenida en una partida ganada.

Actores: Usuario

Precondiciones: Haber terminado la partida

Requisitos no funcionales: Ninguno

Flujo de eventos:

[si selecciona en el menú fin de partida el botón compartir] (Interfaz 4)

1. El usuario accede una una nueva vista en la cual podrá seleccionar la red social por la que compartirá la puntuación. (Interfaz 1)

[si selecciona una red social] (Interfaz 2) (Interfaz 3)

2. Aparecerá una nueva pantalla que le pedirá el usuario y la contraseña de no estar conectado a través de esa red social, si no estaba conectado introducirá sus datos y una vez conectado volverá a la pantalla de RRSS, en caso contrario omitirá esta ventana. (Interfaz 2) (Interfaz 3)
3. Se compartirá automáticamente la puntuación.
4. Podrá seleccionar otra red social si lo desea.

[si selecciona salir o pulsa escape]

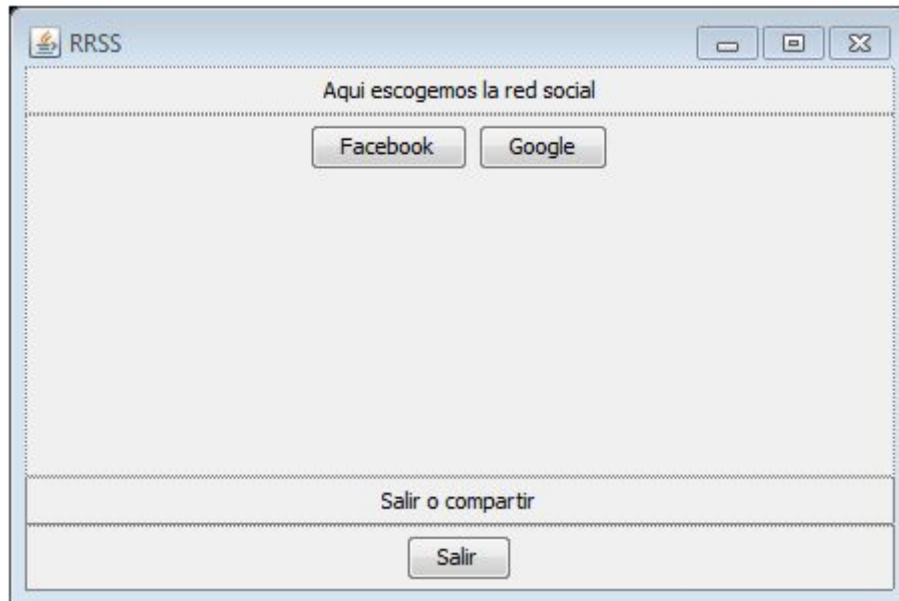
5. Saldrá al menú fin de partida. (Interfaz 4)

[si selecciona el botón menú ppal o pulsa escape] (Interfaz 4)

6. Saldrá el menú principal. (Interfaz 5)

Poscondiciones: ninguno

Interfaz gráfica:



Interfaz 1 :Menú selección red social.

Inicia sesión en Facebook

Correo electrónico o número de teléfono

Contraseña

Entrar

[¿Has olvidado los datos de la cuenta?](#) · [Registrarte en Facebook](#)

Interfaz 2: Identificación en facebook



Iniciar sesión

Utiliza tu cuenta de Google

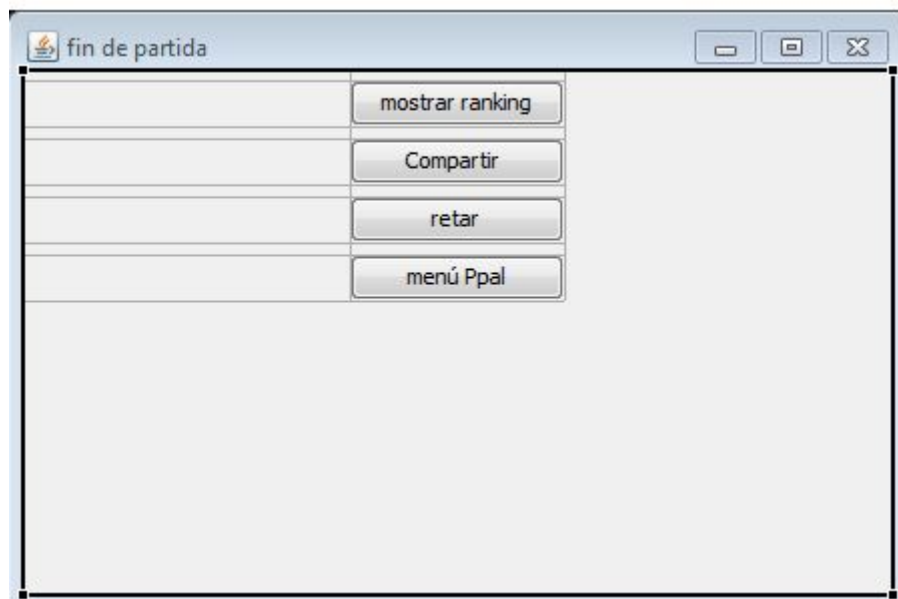
Correo electrónico o teléfono

[¿Has olvidado tu correo electrónico?](#)

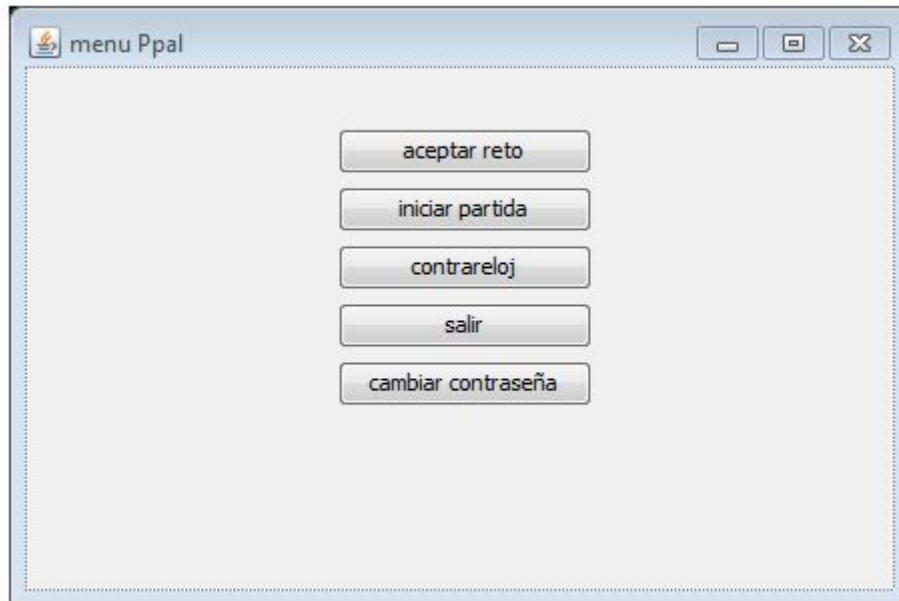
[Más opciones](#)

SIGUIENTE

Interfaz 3: Identificación en google



Interfaz 4: Menú fin de partida



Interfaz 5: Menú Principal

Log de Cambios:

- modificación del modelo de casos de uso original.
- modificadas precondición/postcondición "Colocar flota(manual)".
- modificadas precondición/postcondición y flujo de eventos "Colocar flota(automático)".
- modificadas precondición/postcondición y flujo de eventos "Activar Escudo".
- modificadas precondición/postcondición y flujo de eventos "Comprar Escudo".
- modificadas precondición/postcondición y flujo de eventos "Comprar Arma".
- modificadas precondición/postcondición y flujo de eventos "Disparar".
- modificadas precondición/postcondición "Colocar Radar".
- modificadas precondición/postcondición y flujo de eventos "Reparar barco".
- modificación del modelo de casos de uso extendido.
- mejorado el formato y visibilidad del modelo de casos de uso extendido.
- modificada postcondición de "Identificarse admin"
- modificados postcondición y diagrama de "Identificarse en red social"
- modificados postcondición y diagrama de "contraseña"
- modificados precondición y flujo de eventos "variar características".
- modificadas precondición/postcondición y flujo de eventos "iniciar contrarreloj".
- modificados postcondición y diagrama de "mostrar Ranking"
- modificada postcondición de "retar"
- modificado flujo de eventos de "aceptar reto"
- modificadas precondición/postcondición y flujo de eventos "iniciar contrarreloj".
- modificadas precondición/postcondición y flujo de eventos "elegir nivel".
- modificada postcondición de "compartir por RR.SS."

