

Documentación UML

Lozano, Alvarado, Lasso

November 4, 2013

1 Casos de Uso

Caso de Uso: Seleccionar nivel de dificultad del juego.

Descripción: En este caso de uso describimos los posibles escenarios que se puedan presentar cuando el usuario selecciona un nivel de dificultad o personalizar el tamaño del tablero. Según el nivel de dificultad que el usuario escoja se presentará un tablero con un tamaño y un número de minas específico.

Caso de Uso: Marcar celda con una bandera .

Descripción: En este caso de uso describimos los posibles escenarios que se puedan presentar cuando el usuario selecciona una bandera y la arrastra a una celda determinada, tomamos en cuenta como escenario exitoso que la celda a la que vamos a arrastrar la bandera contiene una mina.

2 Escenarios

Caso de uso 2: Seleccionar nivel de dificultad del juego

Escenario 2.1: El usuario selecciona el nivel de dificultad principiante.

Actores: Usuario.

Asunciones: El usuario pudo ingresar correctamente al juego.

Acciones:

- El juego muestra dos opciones Jugar o Salir.
- El usuario seleccionó la opción de jugar.
- El juego muestra un submenu en el que el usuario debiera escoger Principiante, Intermedio o Avanzado.
- El usuario seleccionó el nivel de dificultad principiante.

Resultados: El juego muestra un tablero de dimensión 9x9 con 10 minas distribuidas aleatoriamente

Caso de uso 2: Seleccionar nivel de dificultad del juego

Escenario 2.2: El usuario selecciona el nivel de dificultad Intermedio.

Actores:Usuario.

Asunciones: El usuario pudo ingresar correctamente al juego.

Acciones:

- El juego muestra dos opciones Jugar o Salir.
- El usuario seleccionó la opción de jugar.
- El juego muestra un submenu en el que el usuario deberá escoger Principiante, Intermedio o Avanzado.
- El usuario seleccionó el nivel de dificultad Intermedio.

Resultados: El juego muestra un tablero de dimensión 16x16 con 40 minas distribuidas aleatoriamente.

Caso de uso 2: Seleccionar nivel de dificultad del juego

Escenario 2.3: El usuario selecciona el nivel de dificultad Avanzado.

Actores:Usuario.

Asunciones: El usuario pudo ingresar correctamente al juego.

Acciones:

- El juego muestra dos opciones Jugar o Salir.
- El usuario seleccionó la opción de jugar.
- El juego muestra un submenu en el que el usuario deberá escoger Principiante, Intermedio o Avanzado.
- El usuario seleccionó el nivel de dificultad Avanzado.

Resultados: El juego muestra un tablero de dimensión 16x30 con 99 minas distribuidas aleatoriamente.

Caso de uso 3: Marcar celda con una bandera

Escenario 3.1: La celda fue marcada con una bandera de manera exitosa .

Actores:Usuario.

Asunciones:

- El usuario pudo ingresar correctamente al juego.
- La celda donde vamos a colocar la bandera no ha sido descubierta
- Contenido de la celda donde vamos a colocar la bandera es una mina.

Acciones:

- El juego muestra junto al tablero un icono donde se encuentra dibujada una bandera.
- El usuario selecciona el icono con la bandera y la arrastra a una celda del tablero

Resultados: El juego muestra un tablero de dimensión 16x16 y 40 minas distribuidas aleatoriamente.