Logotipo, nombre de la empresa

Descripción generada automáticamente**Universidad Veracruzana**

Facultad de Estadística e Informática

Licenciatura:

Tecnologías Computacionales

Titulo:

Proyecto Final

Ping-Pong

Experiencia Educativa:

Programación Avanzada

Alumnos:

José Fernando Guevara Espíritu

Molina Núñez Higinio

Docente:

Ulises Marinero Aguilar

Requerimientos

Se solicita un videojuego de tipo ping-pong como evaluación de fin de semestre para la Experiencia Educativa: “Programación Avanzada” este debe contener los siguientes estándares

* Diseñado en lenguaje de programación Java
* Utilización de bases de datos para almacenamiento de información
* Utilización del patrón de diseño “Singleton” para la conexión a la base de datos
* Uso del patrón “Modelo-Vista-Controlador” para la creación de la aplicación
* Manejo de recuperación de datos de la BD a través de reportes PDF
* Utilización de eventos en los botones para generar interacción

3.- Porcentaje de avance del componente animado o del juego (0-100%)

En cuanto al área del juego que es más fácil demostrarla consideramos tener un 100% de avance a momento

4.- Porcentaje de avance del CRUD (0-100%)

El CRUD tiene un desarrollo ya realizado, sin embargo, consideramos que se encuentra en un 90% de su desarrollo hasta terminarlo incluyendo ciertas mejoras

5.- Porcentaje de avance de los reportes PDF (0-100%)

En la sección de reportes se ha avanzado un 10% aproximadamente, aún está en investigación

6.- Porcentaje de avance de la documentación (0-100%)

Consideramos actualmente un 100% de la documentación, mostraremos algunos casos de uso que se han considerado hasta el momento

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre CU** | | CU 01 – Registrar Jugador | | |
| **Prioridad** | | 10 | | |
| **Actores** | | Usuario | | |
| **Eventos** | |  | | |
| **Precondiciones** | | 1. La base de datos debe estar activa y en conexión con el sistema | | |
| **Postcondiciones** | | 1. El usuario se registra en el sistema | | |
| **Escenarios exitosos** | | El usuario ha podido registrarse exitosamente | | |
| **Escenarios alternos** | |  | | |
| **Escenarios excepciones** | | 1. Error en la conexión a la base de datos 2. No guardo El registro | | |
| **Entradas** | **Fuentes** | | **Salidas** | **Destino** |
|  |  | |  |  |
|  |  | |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre CU** | | CU 02 – Visualizar Jugador(puntaje) | | |
| **Prioridad** | | 10 | | |
| **Actores** | | Usuario | | |
| **Eventos** | |  | | |
| **Precondiciones** | | * La base de datos debe estar activa y en conexión con el sistema * El usuario tiene previamente que estar registrado | | |
| **Postcondiciones** | | * El usuario puede visualizar los nombres de jugadores y puntajes dentro del sistema que se registró en el sistema | | |
| **Escenarios exitosos** | | El usuario ha podido visualizar los perfiles exitosamente | | |
| **Escenarios alternos** | |  | | |
| **Escenarios excepciones** | | * Error en la conexión a la base de datos | | |
| **Entradas** | **Fuentes** | | **Salidas** | **Destino** |
|  |  | |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre CU** | | CU 03 – Editar Jugador | | |
| **Prioridad** | | 9 | | |
| **Actores** | | Usuario | | |
| **Eventos** | |  | | |
| **Precondiciones** | | * La base de datos debe estar activa y en conexión con el juego * Debe existir una cuenta al menos | | |
| **Postcondiciones** | | 1. El usuario actualiza los datos en el juego | | |
| **Escenarios exitosos** | | El usuario ha podido actualizar su “nickname” y/o frase exitosamente | | |
| **Escenarios alternos** | |  | | |
| **Escenarios excepciones** | | * Error en la conexión a la base de datos | | |
| **Entradas** | **Fuentes** | | **Salidas** | **Destino** |
|  |  | |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre CU** | | CU 04 – Eliminar Jugador | | |
| **Prioridad** | | 8 | | |
| **Actores** | | Usuario | | |
| **Eventos** | |  | | |
| **Precondiciones** | | * La base de datos debe estar activa y en conexión con el sistema * Debe existir al menos un jugador | | |
| **Postcondiciones** | | 1. El usuario borra su cuenta del sistema | | |
| **Escenarios exitosos** | | El usuario ha podido eliminar su perfil exitosamente | | |
| **Escenarios alternos** | |  | | |
| **Escenarios excepciones** | | 1. Error en la conexión a la base de datos 2. Error en el servidor | | |
| **Entradas** | **Fuentes** | | **Salidas** | **Destino** |
|  |  | |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre CU** | | CU 05 – Menú Selección | | |
| **Prioridad** | | 10 | | |
| **Actores** | | Usuario | | |
| **Eventos** | |  | | |
| **Precondiciones** | | * El usuario inicia el juego | | |
| **Postcondiciones** | | * El usuario selecciona un modo de juego | | |
| **Escenarios exitosos** | | El usuario ha podido iniciar exitosamente su partida | | |
| **Escenarios alternos** | |  | | |
| **Escenarios excepciones** | | * Cierre del juego externo | | |
| **Entradas** | **Fuentes** | | **Salidas** | **Destino** |
|  |  | |  |  |

