IronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksIronWorksvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmrtyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnm

|  |
| --- |
| Documento de Casos de Uso  [WorDomination]  [4 de Noviembre de 2009]  [Versión 4.0]  [Sky Solution] |

# HISTORIAL DE REVISIONES

**A continuación se mostrará el historial hecho en la documentación de los casos de uso.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versión** | **Fecha** | **Descripción de cambios** | **Responsable (S)** |
| 1.2 | 8/09/2009 | Planteamiento preliminar de los casos de uso. (lluvia de ideas) | **Karem Moreno**  **Alexandra Ardila** |
| 1.4 | 22/09/2009 | Descripción preliminar de los casos de uso y priorización | **Karem Moreno**  **Alexandra Ardila** |
| 1.6 | 22/09/2009 | Modelado de casos de uso | **Karem Moreno**  **Alexandra Ardila** |
| 1.8 | 26/09/2009 | Especificaciones y detalles de los casos de uso | **Karem Moreno**  **Alexandra Ardila** |
| 2.0 | 30/09/2009 | Finalización del documento de los casos de uso | **Karem Moreno**  **Alexandra Ardila** |
| 3.0 | 9/10/2009 | Calidad del Modelo de los casos de uso. | **Andres Marin** |
| 4.0 | 25/10/2009 | Priorización, sección de casos de uso crítico y Documentación | **Karem Moreno**  **Alexandra Ardila** |

Tabla : Historial de cambios

|  |
| --- |
| Introducción |

## Lista de Casos de Uso

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **VERSIÓN** | **N° del Caso**  **de Uso - ID** | **CASO DE USO** | **N° de Prioridad** |
| **3.0** | 1 | REGISTRAR JUGADOR | **7** |
| **3.0** | 2 | INICIAR PARTIDA | **10** |
| **3.0** | 3 | CONSULTAR PUNTUACION | **16** |
| **3.0** | 4 | ACTUALIZAR PUNTUACION | **20** |
| **3.0** | 5 | ASGINAR TURNO | **11** |
| **3.0** | 6 | LOGUEAR JUGADOR | **8** |
| **3.0** | 7 | GUARDAR PUNTUACION | **21** |
| **3.0** | 8 | FINALIZAR PARTIDA | **17** |
| **3.0** | 9 | ABANDONAR PARTIDA | **12** |
| **3.0** | 10 | JUGAR TURNO | **13** |
| **3.0** | 11 | VALIDAR JUGADOR | **9** |
| **3.0** | 12 | SUMAR ACUMULADO | **19** |
| **3.0** | 13 | PUBLICAR GANADOR | **22** |
| **3.0** | 14 | CONFIRMAR JUGADA | **1** |
| **3.0** | 15 | CEDER TURNO | **15** |
| **3.0** | 16 | FINALIZAR TURNO | **14** |
| **3.0** | 17 | CONSULTAR PALABRA DICCIONARIO | **4** |
| **3.0** | 18 | VALIDAR PALABRA | **3** |
| **3.0** | 19 | INGRESAR PALABRA | **2** |
| **3.0** | 20 | RECHAZAR PALABRA | **6** |
| **3.0** | 21 | ACEPTAR PALABRA | **5** |
| **3.0** | 22 | CALCULAR PUNTAJE PALABRA | **18** |

Tabla - Lista de Casos de uso

## ETAPAS DE CASOS DE USO CRITICOS

A continuación se mostrará el proceso que vamos a seguir para el desarrollo de los casos de uso, tomando como orden los más críticos o que consideramos que se deben desarrollar de una vez hasta llegar a los menos críticos por medio de etapas.

**ETAPA 1 (Primera Entrega más crítica)**

Estos son los casos de uso que consideramos más críticos, de acuerdo a la priorización realizada y son los que se van a desarrollar en el primer prototipo que se va a mostrar a los Clientes.

|  |  |
| --- | --- |
| **CASO DE USO** | **N° de Prioridad** |
| CONFIRMAR JUGADA | **1** |
| INGRESAR PALABRA | **2** |
| VALIDAR PALABRA | **3** |
| CONSULTAR PALABRA DICCIONARIO | **4** |
| ACEPTAR PALABRA | **5** |
| RECHAZAR PALABRA | **6** |
| REGISTRAR JUGADOR | **7** |
| LOGUEAR JUGADOR | **8** |
| VALIDAR JUGADOR | **9** |

Tabla - Casos de uso más críticos

**ETAPA 2 (Primera Entrega crítica)**

Estos son los casos de uso que consideramos críticos, de acuerdo a la priorización realizada y son los que se van a desarrollar en el segundo prototipo que se va a mostrar a los Clientes.

|  |  |
| --- | --- |
| **CASO DE USO** | **N° de Prioridad** |
| INICIAR PARTIDA | **10** |
| ASGINAR TURNO | **11** |
| ABANDONAR PARTIDA | **12** |
| JUGAR TURNO | **13** |
| FINALIZAR TURNO | **14** |
| CEDER TURNO | **15** |
| CONSULTAR PUNTUACION | **16** |

Tabla - Casos de uso Crítico

**ETAPA 3 (Primera Entrega menos crítica)**

Estos son los casos de uso que consideramos menos críticos, de acuerdo a la priorización realizada y son los que se van a desarrollar en el tercer prototipo que se va a mostrar a los Clientes.

|  |  |
| --- | --- |
| **CASO DE USO** | **N° de Prioridad** |
| FINALIZAR PARTIDA | **17** |
| CALCULAR PUNTAJE PALABRA | **18** |
| SUMAR ACUMULADO | **19** |
| ACTUALIZAR PUNTUACION | **20** |
| GUARDAR PUNTUACION | **21** |
| PUBLICAR GANADOR | **22** |

Tabla - Casos de uso menos Críticos

## TRAZABILIDAD Y REQUERIMIENTOS ASOCIADOS

**En la próxima tabla, se mostrará la trazabilidad entre los casos de uso y sus requerimientos asociados:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | CASO DE USO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| REQUERIMIENTO | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| R1 | x |  |  |  |  | x |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R2 |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R3 | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R4 |  | x |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R5 | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R6 |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R7 |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R8 |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R9 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  | x |  |  | x | x | x | x | x |  |
| R10 |  | x |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R11 |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  |  |
| R12 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |
| R13 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  | x |
| R14 |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |
| R15 |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |
| R16 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  | x |  |
| R17 |  | x |  |  |  |  |  | x |  | x |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |
| R18 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  |  |
| R19 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  | x | x |  | x |  |
| R20 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | x |  |  |  | x |
| R21 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | X12 |  |  |  |  |  | 18 |  |  |  | x |
| R22 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |
| R23 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  | x |  | x | x |  |
| R24 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  | x | x | x | x |  |
| R25 |  |  |  |  |  |  | x | x |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R26 |  |  |  |  |  |  | x | x | x |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R27 |  |  |  |  |  |  | x | x |  |  | x | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R28 |  |  |  | x |  |  | x |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R29 |  |  |  |  |  |  | x | x | x |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |
| R30 |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R31 |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R32 | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R33 |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R34 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | x |  | x |  |
| R35 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | x |  | x |  |
| R36 |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R37 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |
| R38 | x |  | x |  |  | x |  | x | x | x |  |  |  | x | x | x |  |  | x |  |  |  |
| R39 |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R40 |  |  |  |  |  |  |  | x | x | x |  |  | x |  |  | x |  |  |  |  |  |  |
| R41 | x |  |  |  |  | x |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R42 |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R43 | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| R44 |  | x |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Tabla - Trazabilidad

## Diagrama de Casos de Uso

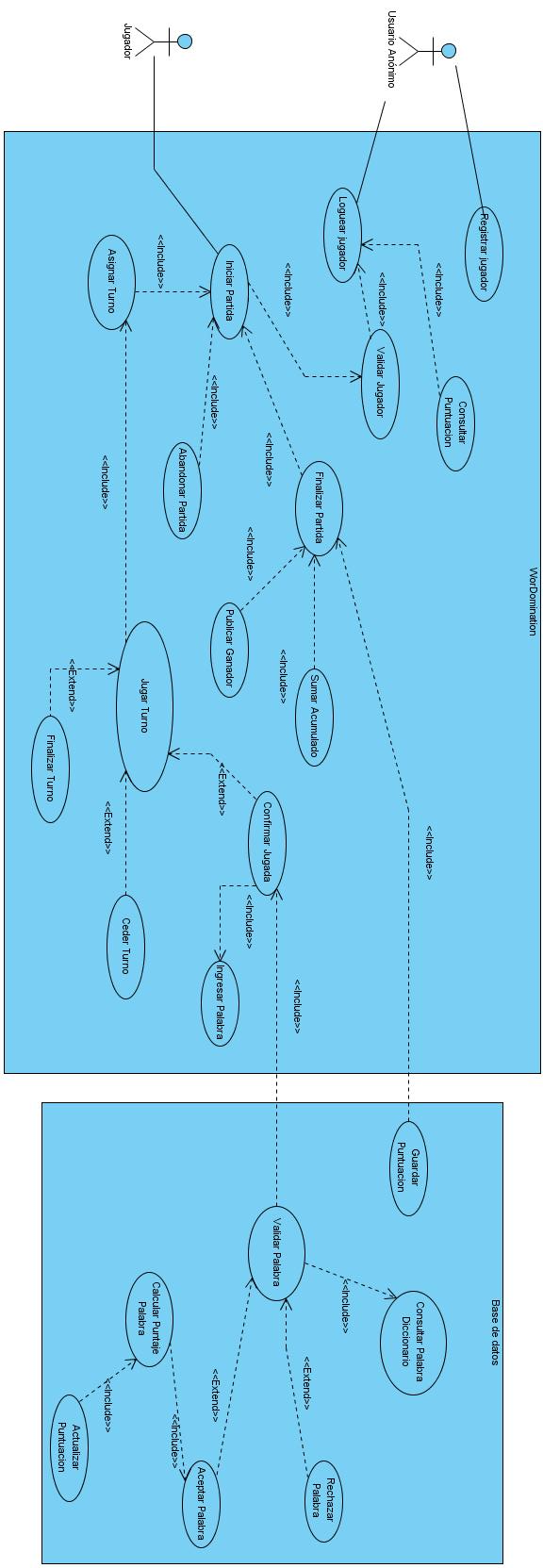


Ilustración 1: Diagrama de Casos de uso

|  |
| --- |
| Documentación de Casos de Uso |

En esta sección documentaremos cada uno de los casos de uso para que los desarrolladores conozcan el comportamiento de las funcionalidades del sistema.

1. **Registrar Jugador**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/Octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU1** | ***Nombre:*** | Registrar Jugador |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Hacer el registro de un usuario que esté intentando jugar una partida. | |
| *Actores Participantes* | | Usuario Anónimo | |
| *Entradas* | | Nombre Jugador, Contraseña | |
| *Salidas* | |  | |
| *Pre-Condiciones* | | * **Nombre Jugador Valido** * **Contraseña correcta** * **Contraseña 0-8 caracteres** * **Caracteres solo pueden ser números o letras** | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Usuario registrado, se procede crear el juego si hay mínimo 2 jugadores registrados, o a esperar a otro jugador valido.* | |
| *Condición final de fallo:*  *Mensaje de fallo y se muestra de nuevo la pantalla principal* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
| 1 | **Acceso a la Interfaz del Juego** | 2 | **Muestra interfaz principal del Juego.** |
| 3 | **Ingresa Nombre Jugador** | 5 | **Verifica Existencia Nombre** |
| 4 | **Ingresa Contraseña Jugador** | 6 | **Verifica Validez Contraseña** |
|  |  | 7 | **Muestra Resultado de la Operación** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* | **En caso de un nuevo jugador el sistema procederá a hacer el registro en la base de datos de este.** |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | **Caso de jugador ya registrado en el sistema** |
| *Extensiones* | **Se comunicara al usuario información respecto a que el registro ya existe.** |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

**2. Iniciar Partida…**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/Octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU2** | ***Nombre:*** | Iniciar Partida |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Comprobar nombre y contraseña validos de un jugador existente. | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Entradas* | | Nombre Jugador, Contraseña | |
| *Salidas* | |  | |
| *Pre-Condiciones* | | * **Nombre Jugador Valido** * **Contraseña correcta** * **Contraseña 0-8 caracteres** * **Caracteres solo pueden ser números o letras** | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Usuario validado, se procede crear el juego si hay mínimo 2 jugadores registrados, o a esperar a otro jugador valido.* | |
| *Condición final de fallo:*  *Mensaje de fallo y se muestra de nuevo la pantalla principal* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
| 1 | **Ingresa Nombre Jugador** | 2 | **Verifica Existencia Nombre** |
| 3 | **Ingresa Contraseña Jugador** | 4 | **Verifica Validez Contraseña** |
|  |  | 5 | **Muestra Resultado de la Operación** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* |  |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | **Caso de jugador no registrado en el sistema** |
| *Extensiones* | **Se comunicara al usuario información respecto a que el registro no existe.** |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

**3. Consultar Puntuación**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU3** | ***Nombre:*** | Consultar Puntuación |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Mostrar la puntuación de alguno Usuario registrados | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Entradas* | | Nombre del Jugador | |
| *Salidas* | | Puntajes Jugador o Jugadores | |
| *Pre-Condiciones* | | * **Nombre valido Jugador** * **Jugador ya registrado** | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Se mostrara los puntajes o puntaje solicitado.* | |
| *Condición final de fallo:*  *No se encontró el jugador o no hay jugadores inscritos, se mostrar el mensaje correspondiente a el usuario.* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
| 1 | **Decide jugador para buscar información** | 2 | **Se comprueba presencia de 2 Jugadores** |
| 3 | **Se digita nombre Jugador a verificar** | 4 | **Se busca el jugador pedido** |
|  |  | 5 | **Se despliegan las respuestas solicitadas** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* |  |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | **No se dio comunicación correcta con base de datos** |
| *Extensiones* | **Se comunica sobre el error y se pide intentar después.** |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

**4. Actualizar Puntuación**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/Octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU4** | ***Nombre:*** | Actualizar Puntuación |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Suma al puntaje actual acumulado del jugador, lo ganado en su ultima jugada, y lo refleja en todas las pantallas de los demas jugadores de esa partida | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Entradas* | | Nombre Jugador, Puntaje Acumulado, Puntaje Ganado | |
| *Salidas* | | Nuevo Puntaje | |
| *Pre-Condiciones* | | * Nombre Jugador Valido * Puntaje debe ser un numero real | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Puntaje actualizado en todas las pantallas* | |
| *Condición final de fallo:* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
| 1 | **Termina su jugada** | 2 | **Envia puntuación nueva ganada** |
|  |  | 3 | **Suma la nueva puntuación a la ya acumulada** |
|  |  | 4 | **Continua con el turno** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* |  |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* |  |
| *Extensiones* |  |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

**5. Asignar Turno**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/Octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU5** | ***Nombre:*** | Asignar Turno |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Da el orden correspondiente a los jugadores que vayan a iniciar la partida | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Entradas* | |  | |
| *Salidas* | | Orden Turno | |
| *Pre-Condiciones* | |  | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Cada jugador tiene un orden correspondiente* | |
| *Condición final de fallo:*  *No hay suficientes jugadores registrados para la partida* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
| 1 | **Entran Jugadores para partida al sistema** | 2 | **Reparte orden según el acceso de cada jugador** |
|  |  | 3 | **Retorna el numero de turno a cada jugador** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* |  |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | **Se le informara al usuario que debe esperar aun a mas jugadores para poder iniciar la partida** |
| *Extensiones* |  |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

**6. Loguear Jugador**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/Octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU6** | ***Nombre:*** | Loguear Jugador |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Hacer el registro de un usuario que esté intentando jugar una partida. | |
| *Actores Participantes* | | Usuario Anónimo | |
| *Entradas* | | Nombre Jugador, Contraseña | |
| *Salidas* | |  | |
| *Pre-Condiciones* | | * **Nombre Jugador Valido** * **Contraseña correcta** * **Contraseña 0-8 caracteres** * **Caracteres solo pueden ser números o letras** | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Usuario logueado, y adentro del sistema, debe solo esperar a que el registro para el rango de jugadores sea valido* | |
| *Condición final de fallo:*  *Nombre o contraseña incorrectos* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
| 1 | **Acceso a la Interfaz del Juego** | 2 | **Muestra interfaz principal del Juego.** |
| 3 | **Ingresa Nombre Jugador** | 5 | **Verifica Validez Nombre** |
| 4 | **Ingresa Contraseña Jugador** | 6 | **Verifica Validez Contraseña** |
|  |  | 7 | **Muestra Resultado de la Operación** |
|  |  | 8 | **Si operación es valida se ingresa al sistema** |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* |  |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | **Datos inválidos** |
| *Extensiones* | **Se comunicara al usuario que la información es invalida y que puede volver a introducirla o registrarse** |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

**7. Guardar Puntuación**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/Octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU7** | ***Nombre:*** | Guardar Puntuación |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Guardar en la base de datos, la puntuación acumulada, mas la ganada en la partida actual | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Entradas* | | Puntaje Acumulado, puntaje Ganado | |
| *Salidas* | | Nuevo Puntaje | |
| *Pre-Condiciones* | |  | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Puntajes actualizados y con persistencia en la base de datos* | |
| *Condición final de fallo:*  *No hubo comunicación entre el sistema y la base* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
| 1 | **Ultimo Turno** | 2 | **Calcula puntajes finales.** |
|  |  | 3 | **Consulta puntajes acumulados anteriores** |
|  |  | 4 | **Suma al anterior el nuevo puntaje ganado** |
|  |  | 5 | **Hace persistencia a la base de datos, con el nuevo puntaje calculado.** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* |  |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | **El sistema no logro concluir la comunicación** |
| *Extensiones* | **Se reintentara realizar la operación hasta tener éxito** |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

**8. Finalizar Partida**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/Octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU8** | ***Nombre:*** | Finalizar Partida |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Llegar al final de una partida para cumplir con los casos de uso relacionados a este | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Entradas* | |  | |
| *Salidas* | |  | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Se puede cerrar el sistema sin tener perdidas de información* | |
| *Condición final de fallo:* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
|  |  | 1 | **Llama a las funciones debidas para guardar la información necesaria** |
|  |  | 2 | **Informa al usuario que puede salir del sistema** |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* |  |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* |  |
| *Extensiones* |  |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

**9. Abandonar Partida**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/Octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU9** | ***Nombre:*** | Abandonar Partida |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Dejar una partida en medio de esta, o mientras no haya terminado | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Entradas* | |  | |
| *Salidas* | |  | |
| *Pre-Condiciones* | |  | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *El sistema logro salvar los cambios de los demas jugadores presentes sin retirarse y continua normalmente* | |
| *Condición final de fallo:* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
| 1 | **Decide marcar la opción abandonar partida** | 2 | **Guarda puntuaciones demás jugadores** |
|  |  | 3 | **Realiza debida persistencia** |
|  |  | 4 | **Finaliza el juego** |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* |  |
| *Extensiones* |  |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

**10. Jugar Turno…**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU10** | ***Nombre:*** | Jugar Turno |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Una jugada por persona, el ingreso de la palabra | |
| *Actores Participantes* | | Jugador, Sistema | |
| *Entradas* | | Jugador | |
| *Salidas* | | Palabra | |
| *Pre-Condiciones* | | * **Jugadores aun activos** * **Cantidad de fichas disponibles > 0** | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Se envió una respuesta, se procederá a esperar siguiente turno y se modificaron el número de fichas disponibles después de proceso.* | |
| *Condición final de fallo:* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
| 1 | **Se dispone el tablero para ubicar las fiechas** | 2 |  |
| 2.A | **Se termina tiempo de jugada y se envía respuesta vacía** | 3 |  |
| 2.B | **Da por terminada su jugada y la envía** |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* | **Se venció tiempo de turno el sistema tomara la respuesta escrita hasta el momento para corrección** |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | **Palabra incorrecta** |
| *Extensiones* | **No se da ningún puntaje y se le comunica al jugador autor de la jugada** |
| *Requerimientos*  *Asociados* | **R7, R5,R6** |

**11. Validar Jugador**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/Octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU11** | ***Nombre:*** | Validar Jugador |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Comprobar nombre y contraseña validos de un jugador existente. | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Entradas* | | Nombre Jugador, Contraseña | |
| *Salidas* | |  | |
| *Pre-Condiciones* | | * **Nombre Jugador Valido** * **Contraseña correcta** * **Contraseña 0-8 caracteres** * **Caracteres solo pueden ser números o letras** | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Usuario validado, se procede crear el juego si hay mínimo 2 jugadores registrados, o a esperar a otro jugador valido.* | |
| *Condición final de fallo:*  *Mensaje de fallo y se muestra de nuevo la pantalla principal* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
| 1 | **Ingresa Nombre Jugador** | 2 | **Verifica Existencia Nombre** |
| 3 | **Ingresa Contraseña Jugador** | 4 | **Verifica Validez Contraseña** |
|  |  | 5 | **Muestra Resultado de la Operación** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* |  |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | **Caso de jugador no registrado en el sistema** |
| *Extensiones* | **Se comunicara al usuario información respecto a que el registro no existe.** |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

**12. Sumar Acumulado**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/Octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU12** | ***Nombre:*** | Sumar Acumulado |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Consulta la puntuación ya guardada y suma la nueva adquirida en el juego | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Entradas* | | Anterior puntuación, puntuación ganada | |
| *Salidas* | | Nueva puntuación | |
| *Pre-Condiciones* | |  | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Nuevo puntaje actualizado en la base de datos* | |
| *Condición final de fallo:*  *No se dio bien la conexión a la base de datos* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
| 1 | **Ultimo Turno** | 2 | **Calcula puntajes finales.** |
|  |  | 3 | **Consulta puntajes acumulados anteriores** |
|  |  | 4 | **Suma al anterior el nuevo puntaje ganado** |
|  |  | 5 | **Hace persistencia a la base de datos, con el nuevo puntaje calculado.** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | **El sistema no logro concluir la comunicación** |
| *Extensiones* | **Se reintentara realizar la operación hasta tener éxito** |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | **El sistema no logro concluir la comunicación** |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

**13. Publicar Ganador**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU13** | ***Nombre:*** | Publicar Ganador |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Calcular y mostrar al ganador de la partida | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Entradas* | |  | |
| *Salidas* | | Nombre Jugador Ganador, Puntaje Jugador Ganador | |
| *Pre-Condiciones* | |  | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Ganador es publicado a todos los jugadores de la partida* | |
| *Condición final de fallo:* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
| 1 | **Termina el Juego** | 2 | **Se comparan todos los puntajes** |
|  |  | 3 | **Escoge el mejor puntaje y por lo tanto el ganador** |
|  |  | 4 | **Publica el ganador calculado** |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* |  |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* |  |
| *Extensiones* |  |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

**14. Confirmar Jugada**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/Octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU14** | ***Nombre:*** | Confirmar Jugada |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Enviar palabra al sistema con la información deseada por el usuario. | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Entradas* | | Palabra, Ubicación Palabra | |
| *Salidas* | |  | |
| *Pre-Condiciones* | | * **La posición estará entre 0 a 15 horizontal y verticalmente** * **La palabra vendrá en idioma español** | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Palabra enviada para validación.* | |
| *Condición final de fallo:*  *Palabra no se encuentra en posición correcta, corregir antes de que se acabe tiempo de turno* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
| 1 | **Ubica la palabra en el tablero** | 3 | **Retorna si la palabra fue enviada a validación** |
| 2 | **Confirma la Jugada** |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* |  |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | **Palabra no se encuentra en ubicación valida** |
| *Extensiones* | **Se comunicara al usuario mensaje sobre el deber cambiar la posición a una correcta de la palabra antes de que se acabe el tiempo** |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

**15. Ceder turno**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/Octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU15** | ***Nombre:*** | Ceder Turno |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Un jugador abandona su turno, no ingresa palabra y le corresponde el juego al siguiente jugador | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Entradas* | |  | |
| *Salidas* | |  | |
| *Pre-Condiciones* | |  | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Siguiente jugador tiene el turno para ejercer jugada* | |
| *Condición final de fallo:* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
| 1 | **Decide ceder turno** | 2 | **Pasa al turno del siguiente jugador** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* |  |
| *Extensiones* |  |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

**16. Finalizar Turno**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU16** | ***Nombre:*** | Finalizar Turno |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Pasar al siguiente turno cuando el cronometro llega al tiempo limite | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Entradas* | |  | |
| *Salidas* | |  | |
| *Pre-Condiciones* | | * **Tiempo restante cronometro = 0** | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Jugada tal como esta es enviada, y valiada.*  *Siguiente jugador tiene turno* | |
| *Condición final de fallo:* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
|  |  | 1 | **Asume jugada actual como esta** |
|  |  | 2.A | **Si hay palabra la valida** |
|  |  | 2.B | **Si no hay palabra pasa turno a siguiente jugador** |
|  |  | 3 | **Informa al usuario** |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* | **Si no hay palabra en el tablero se procederá como de costumbre sin dar puntuación.** |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | **Si existe palabra valida en el tablero, se calculara el puntaje y sumara como de costumbre** |
| *Extensiones* |  |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

**17. Consultar Palabra Diccionario**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/Octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU17** | ***Nombre:*** | Consultar Palabra Diccionario |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Consultar el diccionario inmerso en la base para validar una palabra | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Entradas* | | Palabra | |
| *Salidas* | | Resultado si o no | |
| *Pre-Condiciones* | |  | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Palabra encontrada o no encontrada en el diccionario* | |
| *Condición final de fallo:*  *Conexión no se realizo con la base de datos* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
| 1 | **Envia palabra** | 2 | **Busca palabra en diccionario** |
|  |  | 3.A | **Si es valida envía respuesta de validada** |
|  |  | 3.B | **Si no es valida envía respuesta de no validada** |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* |  |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | **No se puede realizar la conexión** |
| *Extensiones* | **Sistema reintentara mientras logra realizar conexión** |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

**18. Validar Palabra**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/Octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU18** | ***Nombre:*** | Validar Palabra |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Verificar posición para poder enviar a la consulta en el diccionario | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Entradas* | | Palabra, tablero, ubicación tablero | |
| *Salidas* | | Respuesta de validez | |
| *Pre-Condiciones* | | * **Tablero tendra 15 x 15 cuadrantes** | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *La palabra fue rechazada o aceptada* | |
| *Condición final de fallo:* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
| 1 | **Envia palabra** | 2 | **Busca palabra en diccionario** |
|  |  | 3.A | **Si es valida envía respuesta de validada** |
|  |  | 3.B | **Si no es valida envía respuesta de no validada** |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* |  |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* |
| *Extensiones* |  |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

**19. Ingresar Palabra**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/Octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU19** | ***Nombre:*** | Ingresar Palabra |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Ubicación de una palabra en el tablero | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Entradas* | | Palabra, tablero | |
| *Salidas* | |  | |
| *Pre-Condiciones* | | * **Fichas disponibles > 0** * **Fichas utilizadas pertenecen a fichas que tiene el jugador** | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Palabra enviada con éxito para validar.* | |
| *Condición final de fallo:*  *Fichas o posiciones deseadas no disponibles* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
| 1 | **Selecciona fichas para palabra** | 3 | **Valida ubicación y fichas** |
| 2 | **Ubica fichas en el tablero** |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* |  |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* |
| *Extensiones* |  |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

**20. Rechazar Palabra**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/Octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU20** | ***Nombre:*** | Rechazar Palabra |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | No encontrar palabra en el diccionario y otorgar un valor de cero al puntaje ganado | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Entradas* | | Palabra | |
| *Salidas* | | Retornar cero | |
| *Pre-Condiciones* | | * **Palabra no existe en el diccionario de la lengua española** | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Puntaje ganado igual a cero.* | |
| *Condición final de fallo:* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
| 1 | **Ingresa Palabra** | 2 | **Muestra palabra incorrecta** |
|  |  | 3 | **No suma nada al puntaje general ganado** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* |  |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* |
| *Extensiones* | **Se comunicara al usuario que la palabra resulto incorrecta.** |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

**21. Aceptar Palabra**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/Octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU21** | ***Nombre:*** | Aceptar Palabra |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Encuentra la palabra pedida y pasa al caso de uso donde calcula su valor | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Entradas* | | Palabra | |
| *Salidas* | | Palaba | |
| *Pre-Condiciones* | | * **La palabra se encuentra en el diccionario de la lengua española** | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Palabra encontrada y retornada para calcular puntaje* | |
| *Condición final de fallo:* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
| 1 | **Ingresa Palabra** | 2 | **Muestra palabra correcta** |
|  |  | 3 | **Invoca al caso de uso donde calcula el puntaje para sumarlo al general ganado** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* |  |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | **Debe comunicar la palabra de modo que se calcule el puntaje** |
| *Extensiones* |  |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

**22. Calcular Puntaje Palabra**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | WorDomination | Fecha: | 25/Octubre/2009 |
| Autor: | Sky Solution | Versión: | 3.0 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU22** | ***Nombre:*** | Calcular Puntaje Palabra |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Calcular puntaje de una palabra validada | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Entradas* | | Palabra, tablero | |
| *Salidas* | | Puntaje Ganado | |
| *Pre-Condiciones* | | * **Palabra valida** | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Puntaje valido listo para sumarse al acumulado de la partida* | |
| *Condición final de fallo:* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | |
| *No.* | *Actor* | *No.* | *Sistema* |
| 1 | **Envia la palabra** | 2 | **Suma puntajes dependiendo valor de las letras** |
|  |  | 3 | **Suma puntaje de persistencia sobre ubicación de las letras en el tablero** |
|  |  | 4 | **Retorna puntaje ganado total** |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* |  |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | **Se deberá hacer persistencia dependiendo de las reglas de tablero ya establecidas** |
| *Extensiones* | **De acuerdo a las reglas cada casilla tendrá un valor que interferirá con lo que se gane el el juego** |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | | *Para cada caso de uso se debe especificar un único identificador nombrado X para los ejemplos de las demás casillas.[4]* | | | ***Nombre:*** | | | | *El nombre del caso de uso debe reflejar las tareas que el usuario final podrá realizar haciendo uso del sistema. El nombre debe incluir una* ***ACCIÓN****, un* ***VERBO*** *y un* ***ADJETIVO****, además, dicho nombre debe ser único entre los casos de uso que describen el sistema. [4]*  ***Ejemplos:***  *Registrar Usuario*  *Administrar Usuarios* |
| **Proyecto:** | | *Nombre del proyecto al que pertenece el caso de uso. [4]* | | | **Fecha:** | | | | *Fecha de la última modificación del caso de uso y/o creación. [4]* |
| **Autor:** | | *Autores que realizaron el caso de uso. [4]* | | | **Versión:** | | | | *En esta casilla se define la versión del caso de uso.*  *Para un proyecto con administración de configuración, esta versión debe hacer referencia a una línea base para que los desarrolladores pueden basarse en este caso de uso para realizar la implementación del mismo. [4]* |
| **Prioridad** | | *Para la fase de implementación, el grupo de trabajo debe priorizar los casos de uso de acuerdo a las necesidades propias del proyecto, es decir, si se le da mayor prioridad a los deseos de los stakeholders o si simplemente se prioriza por dificultad de implementación, dicha priorización se especifica en esta casilla, una medida usada en proyectos de software y por herramientas de desarrollo son las prioridades Alto, Medio y Bajo, pero el equipo de trabajo puede definir sus propias prioridades ya sea con intervalos de números o con otros nombres.[3]* | | | | | | | |
| ***Objetivo en Contexto (Resumen):*** | | | | *Es esta casilla se da una breve descripción del objetivo de implementar el caso de uso en el sistema.*  *Ejemplo para un caso de uso “Registrar usuario”:*  *“Este caso de uso le permite al sistema almacenar la información personal de un usuario, donde información personal se define como nombre, apellidos, cédula y e-mail.” [3]* | | | | | |
| ***Actores Participantes*** | | | | *Es una persona u otra entidad externa al sistema de software que interactúa con este. Generalmente se definen diferentes actores para hacer referencia a diferentes tipos de usuarios, clases o roles identificados en un grupo de usuarios finales potenciales del sistema. En resumen, se nombra el actor que inicializa este caso de uso y todos los demás actores que participan para completar dicho caso se uso. [3]* | | | | | |
| ***Entradas*** | | | | *En este campo se enuncian todos los datos de entrada necesarios para el éxito del caso de uso. Cuando se trata de registro de usuarios (clientes, administradores, otros sistemas etc.), por lo general, se necesitan muchos datos así que se recomienda realizar un anexo con dicha información para no hacer tan extensa la presente tabla. Una entrada también puede hacer referencia a cualquier tipo de archivo (fotos, archivos planos, archivos con extensiones especiales) o entradas por sensores para el caso de robots y maquinas automatizadas. [3]* | | | | | |
| ***Salidas*** | | | | *Al igual que las entradas, las salidas, hacen referencia a lo que el caso de uso debe arrojar si este acaba con éxito, por lo general, son mensajes de éxito hacia el usuario, pero también puede incluir creación de archivos como archivos de registros entre otros. (Una actualización en la base de datos NO es una salida). [3]* | | | | | |
| ***Pre-Condiciones*** | | | | *En esta casilla se lista cualquier actividad que tenga que realizarse antes de ejecutar el caso de uso. También se definen todas las condiciones que tienen que estar en un estado verdadero antes de iniciar el caso de uso. Cada una de las precondiciones encontradas se debe enumerar ya que en ocasiones una precede a la otra.[6]* | | | | | |
| ***Post-Condiciones*** | | | | *Condición final de éxito:* | | | | *Describe el estado final del sistema cuando el caso de uso termina su flujo básico de éxito.*  *Ejemplo:*   * *El precio del artículo ha sido actualizado en la base de datos con el nuevo valor. [6]* | |
| *Condición final de fallo:* | | | | *Describe el estado final del sistema en caso de fallo en el flujo básico del caso de uso. Por lo general el sistema debe retornar al estado anterior del sistema antes de iniciar el caso de uso, dicha acción también se define en esta casilla. [6]* | |
| ***Flujo básico de éxito*** | | | | | | | | | |
| ***No.*** | ***Actor*** | | | | | ***No*** | ***Sistema*** | | |
| *El flujo básico de éxito consiste básicamente en definir la interacción entre el actor relacionado con el caso de uso y el sistema como tal, es decir, una acción del actor genera una acción del sistema.*  *A continuación se muestra un ejemplo del flujo básico para el caso de uso registrar usuario.* | | | | | | | | | |
| *1* | *El usuario elige la opción de registrar usuario.* | | | | |  |  | | |
|  |  | | | | | *2* | *El sistema despliega el formulario para el registro de usuario.* | | |
| *3* | *El usuario diligencia sus datos y envía el formulario.* | | | | |  |  | | |
|  |  | | | | | *4* | *El sistema valida y almacena la información del usuario en la base de datos, arrojando un mensaje de éxito.* | | |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* | | | *En este campo se especifica cualquier otro camino de éxito que pueda surgir durante la ejecución del caso de uso, el hecho que surja un nuevo posible camino no significa que existe un error, por ejemplo, puede suceder que un usuario no desee ingresar su información por el formulario del sistema sino cargarlo mediante un archivo plano.*  *Para enumerar el camino alternativos se hace de forma similar a los caminos de excepción de la forma X.E.Y donde:*   1. *X es el identificador del caso de uso.* 2. *E indica cual es el paso del flujo básico de éxito que puede tener variaciones.* 3. *Y Indica que es un flujo alternativo así que su valor debe ser mayor a 0 e incrementar para cada camino alternativo que exista para un solo paso del flujo básico.*   *Por ejemplo el camino alternativo 1.3.1 hace referencia al flujo alternativo que puede ocurrir en el paso 3 del flujo básico de éxito en el caso de uso 1. [6]* | | | | | | |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | | | *En esta casilla se especifica cualquier tipo de error que pueda ocurrir en la ejecución del caso de uso y se define como el sistema responderá a dichos errores (despliegue del error por pantalla, almacenamiento descriptivo del error en un log del sistema). Además, se debe especificar como el caso de uso va a reaccionar encaso de que se presente un error no previsto. Para las transacciones en bases de datos se debe especificar sobre que consultas se realizara el “roolback” (volver al estado anterior de la base de datos). [6]*  *Cada caso de excepción se nombra de la forma X.Y.E.Z donde:*   1. *X es el identificador del caso de uso.* 2. *Y Indica el flujo normal (0) o flujo alternativo (>0).* 3. *E indica que es la excepción.* 4. *Z es una secuencia para el número de caminos de excepción.*   *Por ejemplo la excepción 1.0.E.1 indica la primera excepción del flujo normal para el caso de uso 5.*  *Ejemplo de cómo documentar una excepción:*  *1.0.E.1 El usuario ha ingresado información invalida:*  *1. El sistema le informa al usuario cuál ha sido la información invalida.*  *2. Ir al paso 2 (El sistema despliega el formulario para el registro de usuario.).* | | | | | | |
| *Extensiones* | | | *En esta casilla se asocian otros casos de uso que se disparan en algún paso del flujo básico de éxito, o en alguna de las variaciones, dichos casos de uso disparados se documentan de forma similar a las variaciones como se muestran a continuación:*  *Para enumerar las extensiones se hace de forma similar a los caminos de excepción de la forma X.E.Y donde:*   1. *X es el identificador del caso de uso.* 2. *E indica cual es el paso del flujo básico de éxito que puede tener variaciones.* 3. *Y por defecto queda como una letra indicando que es una extension.*   *Ejemplo:*  *1.3.E Hace referencia a una extensión que sucede en el paso 3 del flujo básico de éxito del caso de uso 1.* | | | | | | |
| *Requerimientos*  *Asociados* | | | *En esta casilla se colocan los identificadores únicos de los requerimientos que el presenta caso de uso satisface. [6]* | | | | | | |

|  |
| --- |
| Referencias y Bibliografía |

[1] Larman C. *UML Y PATRONES. Una introducción al análisis y diseño orientado a objetos y al proceso unificado.* 2nd ed. Aragon DF. Madrid: Pearson Educación. S.A.; 2003.

[2] Addison Wesley Longman. *Unified Modeling Language User Guide*. 1era ed. Estados Unidos. Abril del 2000.

[3] Construx Software. *Use Case Requierments Toolbox Tool. Versión 1. Disponible en* [*http://www.construx.com/Page.aspx?hid=1594*](http://www.construx.com/Page.aspx?hid=1594)*, consultado el 5 de Octubre del 2009.*

[4] Karl E. Wiegers. Use Case Template. Disponible en <http://www.processimpact.com/process_assets/use_case_template.doc>, *consultado el 5 de Octubre del 2009.*

*[5]*  Luis Carlos Diaz. Plantilla de casos de uso, Ingeniería de Sistemas, Pontificia Universidad Javeriana.