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

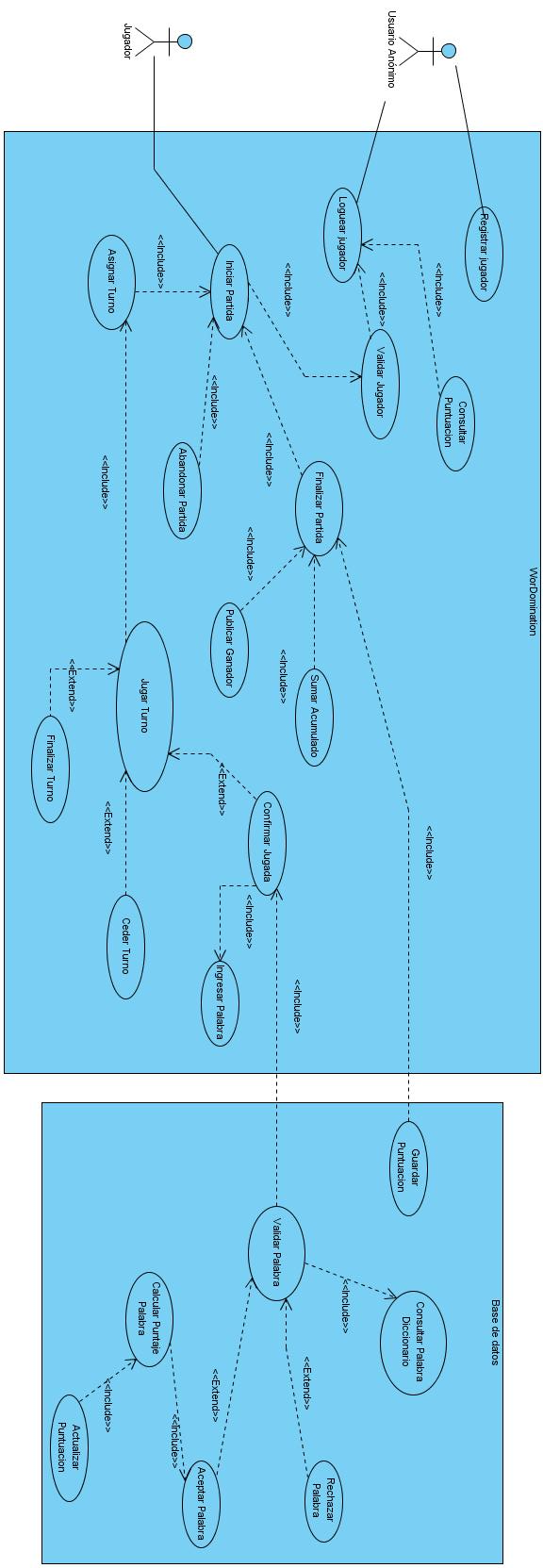


Ilustración 1: Diagrama de Casos de uso

|  |
| --- |
| 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* |  |

|  |
| --- |
| 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.