Desarrollo de videojuego para enseñar medidas de control del Dengue

Especificación caso de uso: Jugar mini-juego aplastar zancudos

Versión 3.0

Historial de revisión

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 30/08/2014 | 1.0 | Se especificó el caso de uso, su flujo normal, así como flujo alternativo y demás especificaciones necesarias para el correcto entendimiento de este. | Mateo Rincón Estrada |
| 07/09/14 | 2.0 | Se realiza una revisión general del documento, y se realizan cambios en redacción, así como traducción al español de algunos elementos. | José Omar Colorado Pérez |
| 07/09/14 | 3.0 | Se hizo un ajuste de mayúsculas, se revisó y se ajustó el texto. | Daniela Guzmán Bedoya |
|  |  |  |  |

Especificación caso de uso: Jugar mini-juego aplastar zancudos

# Breve descripción

En este caso de uso se describirá el mini-juego matar zancudos y como el usuario va a interactuar con él. Este mini-juego consiste en: El usuario deberá usar como herramienta únicamente la mano para acabar con todos los zancudos que aparezcan en la pantalla, este mini-juego se considera como el escenario inicial o introductorio del videojuego.

.

# Flujo básico de eventos

## El sistema carga el mini-juego aplastar zancudos.

El sistema se encarga de cargar los elementos del escenario correspondiente, tales como zancudos, la herramienta y otros componentes necesarios.

## El usuario presiona click sobre el zancudo.

El usuario utiliza ya sea el mouse o el touch de la pantalla con el fin de hacer referencia sobre el zancudo.

## El sistema verifica el click del usuario.

El sistema verifica si el click que presiono el usuario logro hacer contacto con algún zancudo.

## El sistema verifica el número de puntos

El sistema se encarga de verificar los puntos ganados. Si aún no se obtiene el máximo de puntos se pasara de nuevo al paso 2.2.

## El sistema finaliza el mini-juego

El usuario supera todos los niveles y obtiene la bonificación según el desempeño en el juego.

# Flujo alternativo

## <2.3>El sistema verifica el click del usuario

### Si el usuario al hacer click logro hacer contacto con un zancudo, el sistema registrara los puntos.

## <2.4>El sistema verifica el número de puntos

### El sistema verifica los puntos, en caso de haber obtenido el máximo de puntos posibles se pasara al paso 2.5.

# Sub-Flujos

## El usuario pausa el juego

Al pausar, el sistema desplegara un menú con dos opciones:

1. **Salir del juego**

El usuario luego de pausar el mini-juego decide salir al menú principal, presionando “Salir”.

**2. Continuar**

Estando en el menú de pausa de juego el usuario decide continuar el juego, presionando “Continuar”, con lo cual continua el flujo normal del juego.

# Precondiciones

## El usuario debió haber presionado el botón jugar mini-juego aplastar zancudos.

# Post condiciones

## Se logra superar el mini-juego aplastar zancudo.

# Requerimientos especiales

## Usabilidad

El juego debe ser fácil de usar por personas de la comunidad académica, y personas que estén en la capacidad de interactuar directamente con un computador.

## Rendimiento

El juego debe tener un rendimiento mediano con el fin de poder visualizar mejor todos los movimientos que se ejecuten en el juego.

## Compatibilidad

El juego debe ser compatible con varios sistemas operativos, así como para sistemas de dispositivos móviles como android e IOS.

# Información adicional

El caso de uso aplastar zancudos es una pequeña parte funcional de un videojuego más grande, que es el contenedor de este mini-juego.