Desarrollo de videojuego para enseñar medidas de control del Dengue

Especificación caso de uso: Jugar mini-juego "Raqueta"

Versión 3.0

Historial de revisión

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 28/08/2014 | 1.0 | Se especificó el caso de uso, su flujo normal, así como el alternativo | José Omar Colorado Pérez |
| 07/09/2014 | 2.0 | Traducción de los elementos del documento, Se agrega el subflujo 4.2 en el flujo alternativo 3.1 | José Omar Colorado Pérez |
| 07/09/2014 | 3.0 | Se ajustan algunos flujos de eventos básicos acordados en grupo. | Daniela Guzmán Bedoya |

Especificación del caso de uso: Jugar mini-juego “Raqueta”

# Breve descripción

Este caso de uso permitirá al usuario interactuar con el escenario del mini-juego “Raqueta”, (Este escenario tiene como objetivo evitar que los mosquitos hembras depositen sus huevos en recipientes con agua, empleando una raqueta eléctrica) el cual deberá cargarse dando pistas de cómo afrontar de manera más efectiva el juego.

# Flujo de eventos básico

## El sistema genera los mosquitos

El sistema genera aleatoriamente mosquitos en tres puntos ubicados en la parte superior de la pantalla, los cuales descenderán hasta la parte inferior donde están ubicados los recipientes con agua.

## El usuario emplea la raqueta eléctrica

El usuario mueve la raqueta con un dispositivo de entrada bien sea mouse o pantalla táctil, para evitar que los mosquitos se acerquen hasta los recipientes con agua.

## Repetición

Se repiten los pasos los pasos 2.1 y 2.2 hasta que el usuario supere los niveles del mini-juego, cuidando las 5 vidas con las que cuenta.

## Superar mini-juego

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

# Flujos Alternativos

## <2.3> Repetición

### El usuario pierde todas sus vidas

### El usuario no logra superar el nivel, en este caso el sistema le dará la opción de elegir entre reiniciar dos opciones, véase sub-flujo 4.2

# Sub-Flujos

## El usuario pausa el juego

Al pausar el sistema desplegara un menú con dos opciones:

**4.1.1.** **Salir del juego**

El usuario luego de pausar el mini-juego decide salir al menú principal, presionando “Salir”, en este caso se activa el caso de uso **SALIR**

**4.1.2. 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

## El usuario pierde sus vidas

Al perder todas sus vidas el usuario tiene la opción de

**4.2.1 Salir del Juego**

El usuario decide salir al menú principal, presionando “Salir”, en este caso se activa el caso de uso **SALIR**

**4.2.2 Reiniciar**

El usuario decide reiniciar el nivel, presionando “Reiniciar” en tal caso se emplea el caso de uso **INICIAR MINIJUEGO**

# Precondiciones

## Se debió haber cargado el nivel correctamente.

# Post condiciones

## Se logra superar el mini-juego “Raqueta” y se obtienen las bonificaciones según el desempeño.

# 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.

## Compatibilidad

El mini-juego debe ser compatible con varios sistemas operativos, además debe ser compatible con dispositivos móviles en sistemas como android e IOS.