Desarrollo de videojuego para enseñar medidas de control del Dengue

Especificación caso de uso: Jugar mini-juego lavadero

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. | Daniela Guzmán Bedoya |
| 07/09/2014 | 2.0 | Cambios en redacción, y flujos alternativos que se consideraron innecesarios, esto se discutió en el grupo de trabajo. | José Omar Colorado Pérez |
| 07/09/2014 | 3.0 | Revisión total del documento. | Daniela Guzmán Bedoya |
|  |  |  |  |

Especificación caso de uso: Jugar mini-juego lavadero

# Breve descripción

Este caso de uso le permitirá al usuario interactuar con el mini-juego del lavadero, en el cual el usuario tendrá como herramienta de juego una malla, que tiene como funcionabilidad sacar objetos del agua, con esta el jugador podrá coger todas las pupas que se encuentren en el fondo del lavadero, si el jugador en un lapso de tiempo determinado no ha sacado un número específico de pupas, perderá una de sus 3 vidas, las cuales se verán representadas con mallas en la parte superior del escenario.

# Flujo básico de eventos

## El sistema carga el escenario.

El sistema carga los elementos necesarios del escenario, tales como las pupas, los efectos de iluminación, los scripts, entre otros.

## El usuario saca una pupa.

Para que el usuario pueda realizar la acción de sacar una pupa del agua, debe utilizar el click izquierdo del mouse o el touch del celular sobre la pupa que desee atrapar, esto hará que la malla atrape la pupa.

## El sistema verifica la colisión

El sistema verifica si existe una colisión entre una pupa y la malla.

## Repetición.

El usuario repite el paso 2.2 y el sistema el 2.3, esto se hará hasta que el usuario atrape todas las pupas que se encuentren en el mini-juego.

## El sistema finaliza el mini-juego.

El usuario supera todos los niveles y obtiene la bonificación según el desempeño en el mini-juego. El sistema mostrara en pantalla un mensaje de felicitaciones y además de esto le dará tres opciones al usuario:

#### **Continuar**

El usuario podrá presionar el botón “Continuar”, y el sistema cargará el siguiente mini juego.

#### **Reiniciar**

El usuario podrá presionar el botón “Reiniciar”, y el sistema cargará nuevamente el mini juego.

#### **Volver al menú del juego**

El usuario podrá presionar el botón “Volver”, y el sistema volverá al menú secundario.

# Flujo alternativo

## <2.1>El sistema carga el escenario.

### El sistema presenta un error al cargar el mini juego.

El sistema no carga los elementos necesarios para dar inicio al mini-juego, mostrará un mensaje informándole al usuario un error del software.

## <2.3> El sistema verifica la colisión.

### El software contabiliza

El sistema contabiliza el número de colisiones que se han presentado durante el mini-juego.

### El usuario pierde una de sus vidas

El usuario no saca las pupas que se requieren en el tiempo determinado, por lo tanto se le disminuye el número de vidas, eliminando de la pantalla una de las mallas que se encontraran en la parte superior de la pantalla.

### El usuario pierde todas sus vidas

El sistema carga una imagen que le informara al usuario que ha perdido, a su vez le dará dos opciones:

#### *Salir del juego*

El usuario podrá presionar el botón “Salir”, y el sistema volverá al menú secundario.

#### *Reiniciar*

El usuario podrá presionar el botón “Reiniciar”, y el sistema cargará nuevamente el mini juego.

# 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 completar los mini juegos anteriores del mini juego del lavadero.

# Post condiciones

## Se logra superar el mini-juego del lavadero 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.

## Rendimiento

El juego debe tener un rendimiento mediano con el fin de poder visualizar mejor todos movimientos que ejecute el juego y que el usuario desee.

## Compatibilidad

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

# Información adicional

## Parte del juego

Este caso de uso es una pequeña parte funcional del videojuego más grande, el cual es contenedor de este mini-juego del lavadero.