Desarrollo de videojuego para enseñar medidas de control del Dengue

Especificación caso de uso: jugar mini-juego zancudo volando

Versión 2.0

Historial de revisión

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 31/08/2014 | 1.0 | Se especificó el caso de uso, su flujo normal, así como el alternativo y demás especificación necesaria para el correcto entendimiento de este. | Mateo Rincón Estrada |
| 07/09/2014 | 2.0 | Se realizan correcciones en algunos detalles de redacción, así como traducción de elementos que estaban en inglés. Además de una revisión total del documento. | José Omar Colorado Pérez |
| 07/09/2014 | 3.0 | Revisión general del documento, justificando texto, signos de puntuación y sangrías. | Daniela Guzmán Bedoya |
|  |  |  |  |

Especificación caso de uso: Jugar mini-juego zancudo volando

# Breve descripción

En este caso de uso se describirá el mini-juego zancudo volando y como el usuario va a interactuar con él. Este mini-juego consiste en que el usuario maneja un zancudo que va volando, con el fin de esquivar obstáculos hasta llegar al final del nivel. Esto a fin de mostrar el otro lado, el del enemigo y los obstáculos que debe combatir.

.

# Flujo básico de eventos

## El sistema carga el mini-juego zancudo volando.

El sistema se encarga de cargar los elementos del escenario correspondiente, tales como el zancudo, los obstáculos y demás componentes necesarios.

## El usuario presiona el control de movimiento del zancudo.

El usuario utiliza la tecla espaciadora o el touch del celular para impulsar al zancudo.

## El sistema verifica el click del usuario.

El sistema verifica si el control del zancudo fue presionado.

## El sistema verifica si se colisiono con un obstáculo

El sistema verifica si el zancudo colisiono con algún obstáculo. En caso de que no, se regresara al paso 2.2.

## El sistema finaliza el mini-juego

El usuario supera todos los niveles del mini-juego y el sistema genera la bonificación según el desempeño en el juego.

# Flujo alternativo

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

### Si el usuario hizo uso del control del zancudo el sistema se encarga de generar el impulso sobre él.

## <2.4>El sistema verifica si se colisiono con un obstáculo

### Si el usuario colisión con algún obstáculo, el sistema reduce una de las tres vidas del usuario

# 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 zancudo volando.

## Se debió haber ganado el mini-juego previo a zancudo volando.

# Post condiciones

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

# Requerimientos especiales

## Usabilidad

El juego debe ser fácil de usar para la comunidad estudiantil, en colegios y universidades, demás personas que estén en la capacidad de interactuar de manera directa un computador o dispositivo móvil.

## 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 zancudo volando es una pequeña parte funcional de un videojuego más grande que es el contenedor de este mini-juego.