Desarrollo de videojuego para enseñar medidas de control del Dengue

Especificación caso de uso: Jugar mini-juego “Guppy”

Versión 2.0

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 | Se ajustó algunos signos de puntuación, se revisó redacción y se organizó el texto. | Daniela Guzmán Bedoya |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Especificación caso de uso: Jugar mini-juego “Guppy”

# Breve descripción

Este mini-juego permitirá el control de un pez “Guppy” el cual será depositado en una maceta acuática, está se encontrara infestada de huevos, larvas y pupas de mosquitos. El usuario realiza la manipulación del pez “Guppy”, tratándose de comer la mayor cantidad de huevos, larvas y pupas.

# Flujo básico de eventos

## El sistema inicializa los objetos

El sistema crea los objetos con los cuales interactuara el jugador en la interfaz. (Pez, enemigos, menú)

## El usuario interactúa con el sistema

El usuario controla el movimiento horizontal del personaje, mientras este se desplaza hacia adelante, esto controlado por el sistema. Tratando de acabar con los enemigos.

## El sistema crea enemigos

A medida que el personaje avanza el sistema crea nuevos elementos y verifica cuales son consumidos por el usuario, y le da el puntaje.

## Repetición

## Se repiten los pasos 2.2 y 2.3 hasta que el usuario supere los niveles del mini-juego, tratando de obtener la cantidad de puntos necesarios en 3 niveles de dificultad.

## El sistema finaliza el mini-juego

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

# Flujo alternativo

## <2.4> Repetición

### El usuario no logra obtener el puntaje necesario

### El usuario no obtiene el puntaje necesario para cada uno de los 3 niveles, en tal caso el usuario perderá y aparecerá un menú en la pantalla indicando esto, además da la opción en un botón de reiniciar.

# 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 sistema debe cargar correctamente los elementos del nivel.

# Post condiciones

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

# Requerimientos especiales