Desarrollo de videojuego para enseñar medidas de control del Dengue

Especificación caso de uso: Abrir Opciones

Versión 2.0

Historial de revisión

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 07/09/14 | 1.0 | Se crea el caso de uso, el flujo básico y las alternativas de este. Además se crea la estructura básica del documento. | José Omar Colorado Pérez |
| 07/09/14 | 2.0 | Revisión total del documento. | Daniela Guzmán Bedoya |
|  |  |  |  |

Especificación caso de uso: Abrir Opciones

# Breve descripción

Este caso de uso describe la posibilidad de abrir opciones en el menú inicial, o en el menú principal. En el cual el usuario pretende configurar las opciones básicas del juego, como son sonido, información de desarrollo e instrucciones del juego.

.

# Flujo básico de eventos

## El usuario presiona el botón opciones en la pantalla del menú inicial

El usuario hace click sobre el botón de opciones, con lo cual solicita al sistema cargar las opciones.

## El sistema carga las opciones del menú

El sistema carga la interfaz, con las opciones de sonidos, información e instrucciones.

## El usuario selecciona una opción

El usuario presiona click en alguna de las opciones anteriormente mencionadas.

# Flujo alternativo

## <2.3> El usuario selecciona una opción.

## 3.1.1 El usuario edita el sonido general del juego

El usuario edita el sonido general del juego, y guarda lo cambios que se verán reflejados en el transcurso del juego.

**3.1.2 El usuario selecciona la opción de instrucciones**

En tal caso se desplegara una pantalla con las instrucciones por nivel, y en general para el juego.

**3.1.3 El usuario selecciona la opción de información de desarrolladores.**

En este caso se mostrara una ventana con la información de los desarrolladores, información de contacto, y otros que se consideren importantes.

# Precondiciones

## El usuario debió haber presionado el botón “Opciones” en el menú principal o inicial.

# Post condiciones

## Se editan o deja como está el sonido del juego.

# Requerimientos especiales

## Usabilidad

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

# Información adicional

El caso de uso opciones, es una pequeña parte funcional de un videojuego más grande que es el contenedor de estas opciones.