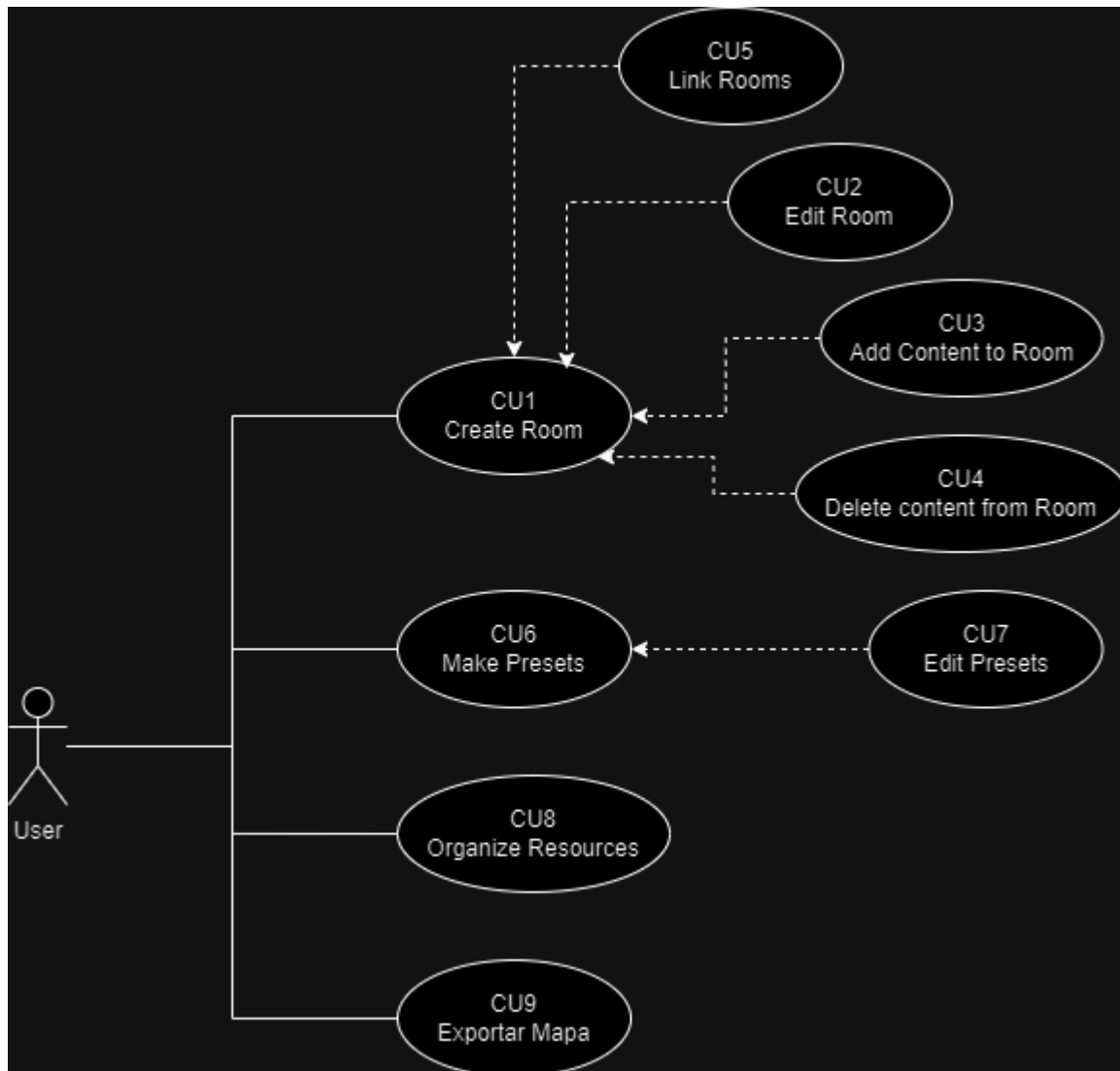




Casos de Uso



ID / Nombre	CU1
Actor Primario	User
Descripción	El usuario podrá crear Rooms para posicionarlas en el mapa
Precondiciones	-
Postcondiciones	POST 1 - Una nueva Room queda creada en el mapa POST 2 - Una nueva escena para la Room queda creada

	POST 3 - El nombre de la Room queda bloqueado para futuras Rooms
Excepciones	EXCEP 1 - El nombre de la Room ya existe
Prioridad	Alta
+ info	

ID / Nombre	CU2
Actor Primario	User
Descripción	El usuario puede modificar una Room ya creada
Precondiciones	PRE 1 - La Room a modificar existe
Postcondiciones	POST 1 - La Room queda modificada
Excepciones	EXCEP 1 - La Room a modificar no existe
Prioridad	Alta
+ info	

ID / Nombre	CU3
Actor Primario	User
Descripción	Añadir elementos a la Room
Precondiciones	PRE 1 - Tener una Room creada PRE 2 - Tener recursos para añadir a la Room
Postcondiciones	POST 1 - La Room queda modificada
Excepciones	EXCEP 1 - La Room no existe EXCEP 2 - Los recursos no existen
Prioridad	Alta
+ info	

ID / Nombre	CU4
Actor Primario	User
Descripción	Eliminar elementos de la Room
Precondiciones	PRE 1 - La Room existe PRE 2 - La Room tiene contenido
Postcondiciones	POST 1 - La Room queda modificada
Excepciones	-
Prioridad	Alta
+ info	

ID / Nombre	CU5
Actor Primario	User
Descripción	Enlazar Rooms en el mapa
Precondiciones	PRE 1 - Tener 2 o mas Rooms creadas
Postcondiciones	POST 1 - Las Rooms quedan enlazadas
Excepciones	EXCEP 1 - Las Rooms ya estaban enlazadas
Prioridad	Alta
+ info	

ID / Nombre	CU6
Actor Primario	User
Descripción	El usuario podrá crear <i>PRESETS</i> de objetos para tener opciones por defecto
Precondiciones	-
Postcondiciones	POST 1 - El PRESET quedará creado
Excepciones	EXCEP 1 - El PRESET no existe
Prioridad	Media
+ info	

ID / Nombre	CU7
Actor Primario	User
Descripción	El usuario puede editar un preset
Precondiciones	PRE 1 - Tener un PRESET creado
Postcondiciones	POST 1 - El PRESET queda modificado
Excepciones	EXCEP 1 - El PRESET no existe
Prioridad	Media
+ info	

ID / Nombre	CU8
Actor Primario	User
Descripción	El usuario puede organizar sus recursos de forma mas cómoda usando los PRESETS
Precondiciones	PRE 1 - Tener un PRESET creado
Postcondiciones	POST 1 - Los recursos quedan organizados

Excepciones	EXCEP 1 - No existe PRESET
Prioridad	Media
+ info	

ID / Nombre	CU9
Actor Primario	User
Descripción	Exportar el mapa del juego como PNG
Precondiciones	PRE 1 - Tener un conjunto de ROOMS enlazadas
Postcondiciones	POST 1 - Se genera un mapa PNG
Excepciones	EXCEP 1 - No hay Rooms creadas EXCEP 2 - El nombre del mapa ya existe
Prioridad	Media
+ info	