



Escuela Ingeniería en Computación

POO

IC-2101 - PROYECTO III

PROFESORA

Samanta Ramijan Carmiol

ESTUDIANTES

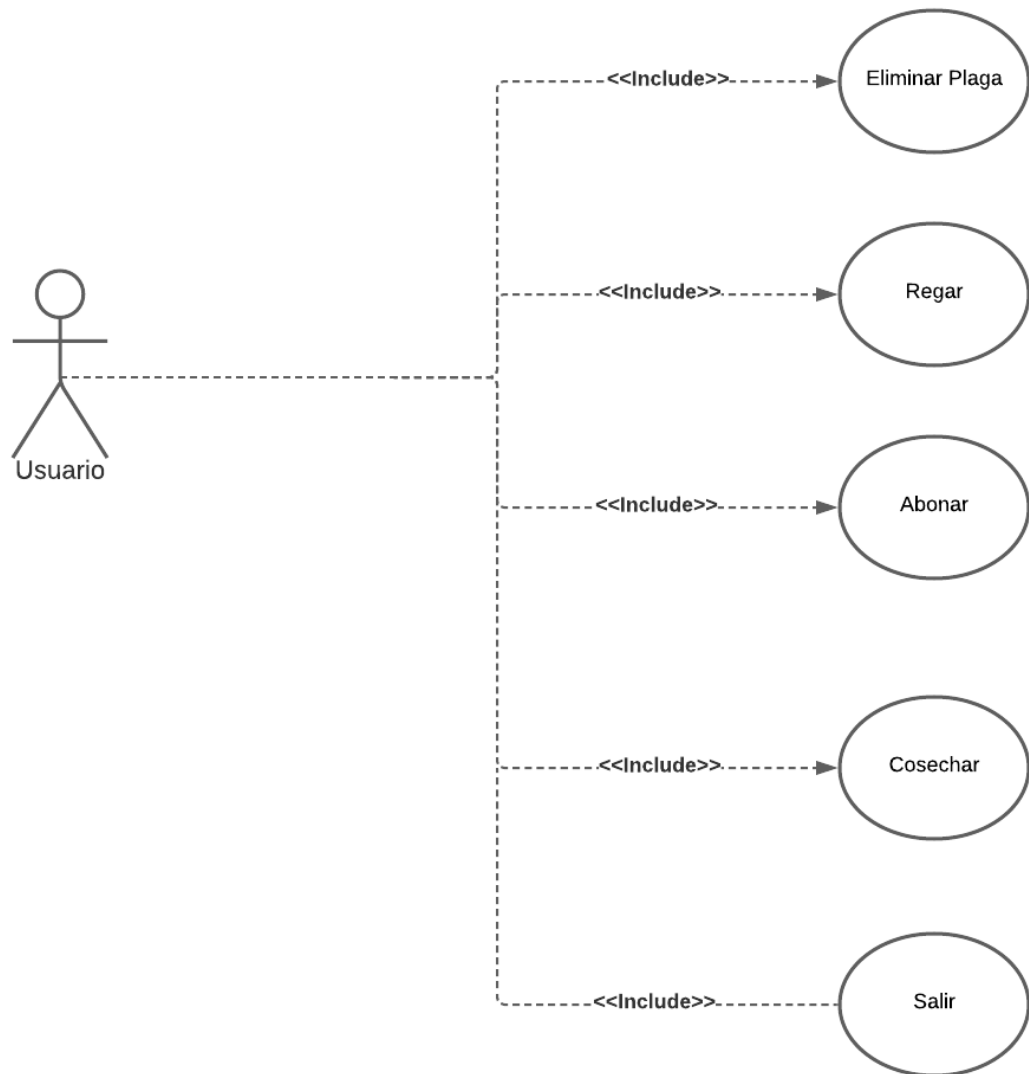
German Josué Martínez Rivera - 2019208846

Miguel Mesén Molina - 2019227371

FECHA

22 de abril, 2021

Diagrama de Casos de Uso



Descripción de los casos de usos

Caso de uso:	Eliminar Plaga
Actor primario:	Usuario.
Descripción:	Elimina la plaga de la planta seleccionada.
Precondiciones:	La planta debe tener una plaga.
Postcondiciones:	No presenta.
Flujo principal:	1- El usuario presiona el botón que representa Eliminar Plaga. 2- El sistema remueve la plaga de la planta.
Flujos alternos:	1.B- El usuario no presiona el botón de eliminar plaga y pierde puntos al final del día.

Caso de uso:	Regar
Actor primario:	Usuario.
Descripción:	Riega con agua la planta seleccionada.
Precondiciones:	La planta debe tener necesidad de riego.
Postcondiciones:	No presenta.
Flujo principal:	1- El usuario presiona el botón que representa Regar Planta. 2- El sistema remueve la alerta de que la planta debe ser regada.
Flujos alternos:	1.B- El usuario no presiona el botón de riego y pierde puntos al final del día.

Caso de uso:	Abonar
Actor primario:	Usuario.
Descripción:	Abona la planta seleccionada.
Precondiciones:	La planta debe tener necesidad de abono.
Postcondiciones:	No presenta.
Flujo principal:	1- El usuario presiona el botón que representa Abonar. 2- El sistema remueve la alerta de que la planta debe ser abonada.
Flujos alternos:	1.B- El usuario no presiona el botón de abono y pierde puntos al final del día.

Caso de uso:	Cosechar
Actor primario:	Usuario.
Descripción:	Cosecha la planta seleccionada.
Precondiciones:	La planta debe tener necesidad de cosecha.
Postcondiciones:	No presenta.
Flujo principal:	1- El usuario presiona el botón que representa Cosechar. 2- El sistema remueve la alerta de que la planta debe ser cosechada.
Flujos alternos:	1.B- El usuario no presiona el botón de cosecha y pierde puntos al final del día.

Caso de uso:	Salir
Actor primario:	Usuario.
Descripción:	Termina la partida y devuelve al usuario a la pantalla de inicio.
Precondiciones:	No presenta.
Postcondiciones:	No presenta.
Flujo principal:	1- El usuario presiona el botón de finalizar juego. 2- El sistema termina el juego y devuelve al usuario al menú principal.
Flujos alternos:	No presenta

Diagrama de clases

