Juego de Damas

**Historial de versiones del documento**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versión | Fecha | Descripción | Autor |
| 1.0 | 19/11/2021 | Creación de Documento | Salvador Cirino Castrovinci |

**Tabla de contenidos**

[1. Diagrama de casos de uso del sistema 1](#_Toc461449984)

[2. Paquetes 1](#_Toc461449985)

[2.1. [Nombre del paquete] 1](#_Toc461449986)

[2.1.1. Diagrama de casos de uso del paquete 1](#_Toc461449987)

[2.1.2. Especificaciones de casos de uso 2](#_Toc461449988)

[2.1.3. [Nro.]: [Nombre del caso de uso] 2](#_Toc461449989)

[3. Mensajes 2](#_Toc461449990)

[4. SRS 2](#_Toc461449991)

[5. Matrices requisitos/casos de uso 2](#_Toc461449992)

[5.1. Matriz requisitos funcionales/casos de uso 3](#_Toc461449993)

[5.2. Matriz requisitos no funcionales por módulo/casos de uso 3](#_Toc461449994)

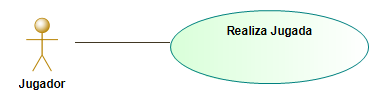
1. Diagrama de casos de uso del sistema

[Diagrama de casos de uso de todo el sistema respetando UML.]

1. Paquetes

[Por cada paquete del sistema generar la sección que se encuentra a continuación.]

* 1. Jugada
     1. ****Diagrama de casos de uso del paquete****



* + 1. Especificaciones de casos de uso
       1. CU13: Realiza Jugada
  + Historial de versiones del CU:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versión | Fecha | Descripción | Autor |
| 1.0 | 13/12/2021 | Creación de Documento | Salvador Cirino Castrovinci |

* + Descripción: El Jugador Realiza un movimiento de una ficha.
  + Actores: Jugador.
  + Precondiciones: El Jugador selecciono una ficha de su color.
  + Flujo principal:

1. El jugador selecciona una casilla de destino.
2. El sistema evalúa el movimiento.
3. El movimiento debe ser hacia su oponente de una casilla a la vez, no tiene que tener una ficha de por medio.
4. El sistema evaluó un movimiento True.
5. El sistema cambio de posición la ficha.
6. El sistema actualizo el sistema de Turno.
7. El sistema queda a la espera del movimiento del otro jugador.
   * Flujos alternativos:

No Aplica

* + Excepciones:

Excepciones 1: “El sistema evaluó un movimiento False”

4.1. El sistema evaluó un movimiento False.

4.2. El sistema muestra el Mensaje 2 por 5 segundos.

4.3. El sistema vuelve al paso 1.

* + Postcondiciones:
  + Requisitos complementarios:

No Aplica

* + - 1. CU14: Realiza Ataque
  + Historial de versiones del CU:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versión | Fecha | Descripción | Autor |
| 1.0 | 13/12/2021 | Creación de Documento | Salvador Cirino Castrovinci |

* + Descripción: El jugador Come la ficha de un oponente.
  + Actores: Jugador.
  + Precondiciones: El Jugador selecciono una ficha de su color.
  + Flujo principal:

1. El jugador selecciono una casilla de destino.
2. El sistema evalúa el movimiento.
3. El movimiento debe ser en diagonal pasando por una oponente a la vez, en dirección hacia el oponente.
4. El sistema evalué el movimiento True.
5. El sistema cambio la posición de la ficha.
6. El sistema borro la ficha del oponente.
7. El sistema Actualizo el Sistema de Tablero y Turno.
8. El sistema muestra en pantalla la cantidad de fichas comidas por ambos jugadores.
9. El sistema se queda a la espera de una jugada.
   * Flujos alternativos:

Alternativo 1: “No tiene más fichas un Jugador”

7.1. El sistema detecto que uno de los jugadores no tiene más fichas.

7.2. El sistema muestra el Mensaje 3 por 10 segundos.

7.3. El sistema muestra una pantalla con el comentario “Volver a Jugar Si No”.

7.4. Si selecciona “Si” vuelve todos los contadores a Cero, reposiciona todas las fichas al inicio.

7.5. Si selecciona “No” Finaliza el Juego.

* + Excepciones:

Excepcion 1:”El sistema evalué el movimiento False”.

4.1. El sistema evaluó el movimiento fue False.

4.2. El sistema muestra el Mensaje 6 por 5 segundos.

4.3. El sistema vuelve a paso 1.

* + Postcondiciones:
  + Requisitos complementarios:

No Aplica

1. Mensajes

Mensaje1=” Selecciono una ficha no permitida”.

Mensaje2= “Selecciona de casilla no permitida”.

Mensaje 3= “Finalizo juego Gano Jugador “+Jugador Ganador.

Mensaje 4=” Esta seguro que desea terminar el juego”.

Mensaje5 =” Tiempo de espera agotado”.

Mensaje6 =”Jugada no permitida”

1. ****SRS****

[Link a la versión de la SRS con la cual está alienado el presente documento.]

1. ****Matrices requisitos/casos de uso****
   1. Matriz requisitos funcionales/casos de uso

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **RFMOVDES01** | **RFMOVDES02** |
| **CU13** | **X** |  |
| **CU14** |  | **X** |

* 1. Matriz requisitos no funcionales por módulo/casos de uso

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **RNFMOVDES01** | **RNFMOVDES02** |
| **CU13** | **X** |  |
| **CU14** |  | **X** |