**Requerimientos Enumerados:**

1. Cálculo de ataques con fórmula según estadísticas
2. Manejo de menú de combate
3. Vista de escena de combate por turnos
4. Gestión de consumibles y equipamiento en combate
5. Gestión del sistema de consumibles y objetos
6. Finalizar el combate una vez que se acabe el HP
7. Uso de sistema de “Huir” en el combate
8. Vista de pantalla de game over (Cuando el usuario pierde)
9. Sistema de recompensas al ganar una batalla
10. Ataque en overworld para decidir primer turno en batalla
11. Manejo de movimiento del personaje principal por el jugador
12. Sistema de colisiones de personaje principal con objetos del juego
13. Gestión del sistema de seguimiento de cámara
14. Limitar movimiento del personaje mediante borders en el mapa usando colliders
15. Limitar el uso de objetos dependiendo de la clase del personaje
16. Actualizar estadísticas al elegir clase
17. Actualización de elementos en combate
18. Actualización de inventario del personaje principal
19. Opción para reanudar o salir del juego
20. Vista escena de inventario
21. Consulta de descripción para los objetos y cambios posibles en las estadísticas
22. Actualización de inventario al comprar de la tienda
23. Consulta de base de datos de diálogos de personaje en cuadros de texto
24. Mostrar en juego dialogo en cuadro de texto a partir de un trigger con la tecla de interacción
25. Actualización de estadísticas de personaje principal a partir del uso de equipamiento y consumible
26. Vista del layout de background con obstáculos
27. Vista de Sprite con obstáculos
28. Vista de background y assets decorativos del juego
29. Gestión de sistema de Checkpoints
30. Actualización de Checkpoints
31. Consulta y vista de Checkpoints
32. Carga de juego en el sitio web
33. Cálculo de estadísticas web
34. Consulta de estadísticas web en graficas
35. Actualización de estadísticas web
36. Gestión de log-in dentro del sitio web
37. Alta, baja y consulta de usuarios
38. Trigger para cambio de música o activación de sonido
39. Sistema de selección de ataque de enemigos
40. Sistema de rango de visión de enemigo y de persecución
41. Consulta de estadística de los jefes y diálogos
42. Visualización de animaciones y Sprite de los personajes
43. Cambiar la animación o Sprite dependiendo del trigger
44. Normalización de base de datos en tercera forma normal
45. Diagrama de entidad relación de base de datos
46. Inyectar datos dummy
47. Conectar base de datos con frontend y juego

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 1 | Cálculo de ataques con fórmula según estadísticas |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Este cálculo se utiliza para ver dinámica de combate y decidir el ganador/perdedor |
| Preconditions | Definir las estadísticas base el tipo personaje u modificaciones con elementos en caso del usuario |
| Successful End Condition | Las estadísticas son predeterminadas junto con el daño de los ataques |
| Failed End Condition | Modificar las estadísticas en caso de hacer cambios dentro del juego |
| Primary Actors | Project Managers |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | El PM define estas estadísticas antes de programarlas dentro del juego |
| Main Flow | * Brainstorm para cada clase del personaje principal * Brain storm para enemigos * Definir y solidificar estadísticas; luego programarlas en juego |
| Extensions | —------------------------------------------------------ |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 2 | Manejo de menú de combate |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Tener un menú interactivo con diferentes opciones para el usuario (Checkpoint, items, exit, etc..) |
| Preconditions | Definir componentes y para luego desarrollar diferentes API’s dentro del menú |
| Successful End Condition | El menú tendrá opciones para que el usuario pueda ver diferentes cosas dentro del juego junto con la opción de guardar o salirse. |
| Failed End Condition | El jugador no puede ver su inventario ni puede guardar su avance dentro del juego |
| Primary Actors | Designers |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | El usuario necesita esta interfaz para poder: planear sus movimientos, ver sus items, guardar progreso y salirse del juego. |
| Main Flow | * Definir componentes del menú * Diseñar API de menú * Diseñar APIs adicionales (Items, Checkpoints, Exit, Mapa, etc..) * Programar interfaz |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 3 | Vista de escena de combate por turnos |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Definir y implementar estilo de combate para el videojuego |
| Preconditions | Implementar comienzo de batallas estilo “pokemon” en el overworld, e irte a un evento de combate. |
| Successful End Condition | Tener un PvP por turnos |
| Failed End Condition | No tener un PvP por turnos y que sea aleatorio |
| Primary Actors | Project Manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | Primera interacción en el overworld para comenzar evento de batalla |
| Main Flow | * Agregar colliders en los personajes para saber cómo comenzar * Programar turnos * Diseñar API para ataques * Quitar y agregar puntos a estadísticas conforme se vaya desplegando la batalla |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 4 | Gestión de consumibles y equipamiento en combate |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Diseñar e implementar consumibles u objetos dentro del juego (Base de Datos) |
| Preconditions | Definir objetos y sus modificaciones a las estadísticas ya definidas |
| Successful End Condition | Tener consumibles para pelear estratégicamente junto con equipamiento para jugar de la forma más “poderosa” que puedas alcanzar |
| Failed End Condition | Ningún tipo de consumible o armadura para el usuario y con sus puras estadísticas iniciales juega |
| Primary Actors | Diseñadores y Artistas |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | Las estadísticas de dichos consumibles/objetos los harán aquellos que vean la base de datos |
| Main Flow | * Definir/implementar objetos * Diseñar objetos * Programarlos en la base de datos * Guardar modificaciones nuevamente |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 5 | Gestión del sistema de consumibles y objetos |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Implementar objetos y consumibles a videojuego, siempre y cuando ya este en la base de datos |
| Preconditions | Tener objetos y consumibles diseñados; u dentro de la base de datos |
| Successful End Condition | Poder consumir y mejorar tu personaje a base el usuario vea adecuado |
| Failed End Condition | El usuario no puede usar ni consumir cosas adicionales a lo largo del juego |
| Primary Actors | Animador |
| Secondary Actors | Ingeniero de Audio |
| Trigger | Ya dentro de la base de datos se realizan e integran animaciones/ audio a estos objetos |
| Main Flow | * Crear relación entre juego y base de datos * Hacer sprites para cada objeto * Audio para consumibles * Desviaciones a estadísticas según dictan los objetos |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 6 | Finalizar el combate una vez que se acabe el HP |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Finalizar batallas |
| Preconditions | Estadísticas para todos los personajes, y que estén guardadas en la base de datos |
| Successful End Condition | Terminar combate en cuanto alguno de los personajes se quede sin vida |
| Failed End Condition | El combate dura para siempre en un loop eterno. El juego no sabe cuando se acaba la batalla |
| Primary Actors | Programadores |
| Secondary Actors | Usuario |
| Trigger | Cuando el usuario o el enemigo se queden sin vida en juego |
| Main Flow | * Crear un trigger para cuando alguien se termine su HP * Evento dentro del juego en caso de la derrota/victoria del usuario * Quedarse con HP restante en caso de victoria * Guardar items restantes y agregar recompensas |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 7 | Uso de sistema de “Huir” en el combate |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Huir de una pelea si no tienes los recursos necesarios |
| Preconditions | Botón para huir en API de batalla |
| Successful End Condition | El usuario puede huir de una pelea no deseada |
| Failed End Condition | El usuario tiene que pelear a fuerzas con su oponente y corre el riesgo de perder |
| Primary Actors | Usuario |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | Si el usuario presiona el botón de huir |
| Main Flow | * Integrar opción de Huir en el API de batalla * Animación del usuario huyendo |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 8 | Vista de pantalla de game over (Cuando el usuario pierde) |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Crear una experiencia completa tras cada batalla |
| Preconditions | Tener mecanicas de batalla ya hechas e integradas |
| Successful End Condition | Usuario recibe una experiencia de batalla completa al igual le indica que perdio su intento |
| Failed End Condition | El usuario puede continuar en el mundo pero sin poder jugar |
| Primary Actors | Animador |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | El usuario se le acaba el HP en algun punto del juego |
| Main Flow | * El usuario pierde en combate todo su HP * Ocurre un evento donde el juego despliega el mensaje “Game Over” * Audio que complemente el evento |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 9 | Sistema de recompensas al ganar una batalla |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Recibir items adicionales a los que el usuario ya tiene tras ganarle a cualquier tipo de enemigo |
| Preconditions | Nivel de suerte, objetos posibles, Base de datos de estadisticas |
| Successful End Condition | El usuario recibe objetos aleatorios dependiendo de los siguentes requisitos: Si su nivel de charisma es alto, entonces recibes mas o mejores recompensas. |
| Failed End Condition | El usuario no recibe nada al ganar la batalla y sus estadisticas se quedan igual |
| Primary Actors | Programadores |
| Secondary Actors | Animador |
| Trigger | El usuario gana una batalla |
| Main Flow | * El usuario gana la batalla contra enemigo * Se guarda progreso en el juego * Se despliega menu con lo siguiente: Monedas, y en caso de tener suerte (Un consumible) |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 10 | Ataque en overworld para decidir primer turno en batalla |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Comenzar el evento de batalla sobre el mapa |
| Preconditions | Base de datos (Estadisticas), Menu de combate, Logistica de combate, Evento de combate |
| Successful End Condition | El usuario puede comenzar la batalla al pegarle al oponente en el overworld; sino el enemigo le pega al usuario y comienza la batalla |
| Failed End Condition | No se puede comenzar la batalla |
| Primary Actors | Programadores |
| Secondary Actors | Animador |
| Trigger | Collision de coliders en juego (Entre usuario y enemigo) |
| Main Flow | * Collision de colider dependiendo del personaje que hace contacto * Hace daño predeterminado dependiendo de la clase que esta usando el usuario * Se hace el daño y entran ambos personajes al evento de batalla |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 11 | Manejo de movimiento del personaje principal por el jugador |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | El cliente se pueda mover dentro del juego |
| Preconditions | Base de Datos con movimientos |
| Successful End Condition | El usuario puede moverse en el juego |
| Failed End Condition | El jugador no se puede mover dentro del juego |
| Primary Actors | Programadores |
| Secondary Actors | Usuario |
| Trigger | Cuando el usuario presiona las teclas predeterminadas para el movimiento |
| Main Flow | * Programar movimiento eje X * Programar movimiento eje Y |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 12 | Sistema de colisiones de personaje principal con objetos del juego |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Interactuar con objetos dentro del juego |
| Preconditions | Tener programados todo tipo de objeto y desarollo del juego para determinar donde y cuando se puede interactuar |
| Successful End Condition | El cliente tiene una experiencia mas profunda con el juego |
| Failed End Condition | El cliente no puede jugar el juego de forma correcta |
| Primary Actors | Programadores |
| Secondary Actors | Animador |
| Trigger | Cuando colliders en el juego collisionan, solo cuando estan habilitados los eventos |
| Main Flow | * Crear colliders en cada objeto * Crear eventos para dichas colisiones * Habilitar eventos en ciertos checkpoints del mundo |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 13 | Gestión del sistema de seguimiento de cámara |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Crear la mejor experiencia para el usuario |
| Preconditions | Tener las mecanicas, sprites, escenas y dialogo hecho e integrado |
| Successful End Condition | El usuario puede explorar libremente y jugar como se diseño el juego |
| Failed End Condition | El usuario se pierde dentro del juego y no lo puede jugar correctamente. No aparece personaje, no muestran escenas |
| Primary Actors | Programadores |
| Secondary Actors | Animador |
| Trigger | Cualquier tipo de movimiento del usuario |
| Main Flow | * Definir medidas de camara * Implementar script de seguimiento |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 14 | Limitar movimiento del personaje mediante borders en el mapa usando colliders |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Para que el personaje no se salga del mapa de juego |
| Preconditions | Definir limites, crear mapas, tener personaje y sus movimientos, colliders en los bordes |
| Successful End Condition | El personaje se queda dentro del mapa |
| Failed End Condition | El personaje desaparece al cruzar limites |
| Primary Actors | Programadores |
| Secondary Actors | Usuario |
| Trigger | El usuario toca alguno de los bordes en el juego |
| Main Flow | * Definir limites * Poner colliders |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 15 | Limitar el uso de objetos dependiendo de la clase del personaje |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Limitar el uso de los objetos, denegar el uso de ciertos objetos al elegir una clase específica |
| Preconditions | Tener almacenada la elección de clase del jugador |
| Successful End Condition | El jugador no podrá acceder a todos los objetos, se verá limitado a las capacidades de su clase. |
| Failed End Condition | El jugador puede usar todos los objetos sin restricción alguna, no se ve la clase involucrada. |
| Primary Actors | Game manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | Uso o equipamiento de cierto objeto. |
| Main Flow | * Definir los objetos que serán adecuados y posibles para cada clase. * Crear un evaluador que nos permita revisar si el objeto seleccionado es válido. |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 16 | Actualizar estadísticas al elegir clase |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Actualizar las estadísticas del jugador dependiendo la clase a elegir. |
| Preconditions | Pantalla y diálogo para selección de la clase |
| Successful End Condition | Cambio notable en las estadísticas principales de Shaggy; Dependiendo la clase se podrá notar como varían las estadísticas afectadas (NOTA: las estadísticas modificadas siempre serán las mismas, lo que cambia es el valor) |
| Failed End Condition | Las estadisticas no se ven afectadas por ninguna clase, la jugabilidad es repetitiva |
| Primary Actors | Game mannger |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | Al completar primera “quest” |
| Main Flow | * Definir los cambios que habrán en las estadísticas dependiendo las clases. * Actualización de las mismas en los stats del player. |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 17 | Actualización de elementos en combate |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Poder utilizar un turno de combate para poder cambiar de elemento |
| Preconditions | Tener elementos desbloqueado para ser equipados |
| Successful End Condition | Ser capaz de cambiar de elemento utilizando uno de mis turnos en combate para poder hacer mas daño en combate |
| Failed End Condition | No ser capaz de cambiar elementos / poder cambiar de elemento en combate sin el coste de un turno (NOTA: los elementos se pueden cambiar en el overworld con la libertad que el usuario desee) |
| Primary Actors | Game manager |
| Secondary Actors | Programadores, Database Manager |
| Trigger | Desbloquear el primer elemento junto con tu clase |
| Main Flow | * Evaluar llos distintos elementos que hay alrededor del mapa * Establecer Semi-Boss protegiendo elemento |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 18 | Actualización de inventario de personaje principal |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Poder hacer modificaciones en tu inventario y que se guarden de manera correcta los cambios |
| Preconditions | Tener posibilidad de hacer modificaciones en el inventario (EJ: tener “berries” para poder consumirlas.) |
| Successful End Condition | Se actualizan de manera correcta los datos del inventario |
| Failed End Condition | No se actualizan las modificaciones del inventario |
| Primary Actors | Game manager |
| Secondary Actors | Programadores, Database Manager |
| Trigger | Seleccionar objeto dentro del inventario para escoger la interacción que se hará y una ves de haga la acción guardar los cambios. |
| Main Flow | * Seleccionar objeto dentro de inventario * Seleccionar interacción. (consumir/equipar/tirar) * Guardar modificación dentro del inventario |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 19 | Opción para reanudar o salir del juego |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Poder tener un botón que sea capaz de pausar el juego y dentro de la pausa te de la opción de continuar o salir juego |
| Preconditions | Tener Videojuego en sesión para poder pausarlo |
| Successful End Condition | Se pausa el juego y aparecen las opciones de reanudar /salir |
| Failed End Condition | No se pausa el juego |
| Primary Actors | Game manager |
| Secondary Actors | Programadores, Database manager (for extensión) |
| Trigger | Tecla especifica dentro del teclado que active la interacción de pausa |
| Main Flow | * Definir tecla para pausar el videojuego * Presentar opción de reanudar * Presentar opcion de “salir del juego” |
| Extensions | Guardar/Actualizar ultimas modificaciones en sesión de juego dentro de la base de datos |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 20 | Vista escena de inventario |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context |  |
| Preconditions |  |
| Successful End Condition |  |
| Failed End Condition |  |
| Primary Actors | Game manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger |  |
| Main Flow | * . |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 21 | Consulta de descripción para los objetos y cambios posibles en las estadísticas |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Poder ver las distintas descripciones de los distintos objetos dentro del inventario y ver como afectan las estadísticas (ya sea de manera permanente o temporal) |
| Preconditions | Tener un objeto seleccionado dentro del inventario |
| Successful End Condition | Se presenta una descripción del objeto y el cambio en la estadística |
| Failed End Condition | No se presenta una descripción del objeto y el cambio en la estadística |
| Primary Actors | Game manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | Seleccionar objeto dentro del inventario para que se presente su respectiva descripción y el cambio que le da al personaje principal . |
| Main Flow | * Seleccionar objeto dentro de inventario |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 22 | Actualización de inventario al comprar de tienda |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | El inventario tiene que mostrar las últimas modificaciones que hubieron (agregar objetos) una vez se haya comprado un objeto en la tienda |
| Preconditions | Tener monedas para comprar objetos en tienda |
| Successful End Condition | Se presenta el nuevo número de ítems/ nuevos objetos dentro del inventario |
| Failed End Condition | No se presenta el nuevo número de ítems/ nuevos objetos dentro del inventario |
| Primary Actors | Game manager |
| Secondary Actors | Programadores, Database manager |
| Trigger | Abrir nuevamente el inventario una vez se haya concluido la compra del objeto/item en la tienda |
| Main Flow | * Seleccionar objeto dentro de la tienda * Seleccionar la interacción “comprar” * Cerrar tienda * Abrir inventario |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 23 | Consulta de base de datos de diálogos de personaje en cuadros de texto |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Consultar los distintos diálogos que pueden llegar haber dentro del juego con los distintos NPC |
| Preconditions | Consulta dentro de base de datos |
| Successful End Condition | Se presentan los diálogos en cuadros de textos |
| Failed End Condition | No se presentan los diálogos en cuadros de textos |
| Primary Actors | Game manager, Database manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | Interactuar con NPC |
| Main Flow | * Definir diálogos * Especificar dialogo para distintos NPC (storyteller, primer NPC, semibosses, etc) |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 24 | Consulta de base de datos de diálogos de personaje en cuadros de texto |
| Related Requirements | User Case name 23 |
| Goal in Context | Presentar dialogo una vez se interactúe con un NPC |
| Preconditions | Interactuar con NPC |
| Successful End Condition | Se presentan los diálogos en cuadros de textos dentro del videojuego |
| Failed End Condition | No se presentan los diálogos en cuadros de textos dentro del videjuego |
| Primary Actors | Game manager, Database manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | Interactuar con NPC |
| Main Flow | * Definir diálogos * Interactuar con NPC para presentar su respectivo dialogo |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 25 | Actualización de estadísticas de personaje principal a partir del uso de equipamiento consumible |
| Related Requirements | User Case Name 21 |
| Goal in Context | Actualizar las estadísticas del personaje principal dependiendo del objeto/ item que haya seleccionado (NOTA: pueden haber objetos que alteren las estadísticas de manera temporal y otros que afecte las estadísticas de manera permanente) |
| Preconditions | Seleccionar un objeto del inventario |
| Successful End Condition | Se modifica la estadística del personaje principal de manera temporal o permanente |
| Failed End Condition | No se modifica la estadística del personaje principal de manera temporal o permanente |
| Primary Actors | Game manager |
| Secondary Actors | Programadores, Database manager |
| Trigger | Consumir/equipar un objeto del inventario |
| Main Flow | * Definir modificaciones de estadísticas de cada objeto |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 26 | Vista de layoout de background con obstaculos |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Poder ver el mapa con obstáculos que impidan que el personaje principal camine |
| Preconditions | Tener mapa definido, tener obstáculos definidos |
| Successful End Condition | Se logran observar los obstáculos dentro del mapa de juego |
| Failed End Condition | No se logran observar los obstáculos dentro del mapa de juego |
| Primary Actors | Game manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | - |
| Main Flow | * Definir distintos obstáculos * Establecer obstáculos dentro del mapa |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 27 | Vista de Sprite con obstáculos |
| Related Requirements | User Case Name 26 |
| Goal in Context | Poder visualizar el Sprite con obstáculos |
| Preconditions | Tener obstáculos , Tener Sprite |
| Successful End Condition | Se puede ver como el Sprite logra identificar que hay un obstáculo |
| Failed End Condition | El Sprite no es capaz de identificar que hay un obstáculo |
| Primary Actors | Game manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | - |
| Main Flow | * Definir obstaculos * Definir sistema de colisión |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 28 | Vista de background y assets decorativos del juego |
| Related Requirements | User Case Name 26, User Case Name 27 |
| Goal in Context | Poder ver la decoración dentro del videojuego |
| Preconditions | Definir los objetos decorativos del juego (vegetación, ambiente, etc.) |
| Successful End Condition | La decoración le da una buena ambientación al juego |
| Failed End Condition | La decoración no le da una buena ambientación al juego |
| Primary Actors | Game manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | No se activa con ninguna interacción, seran puros visuales |
| Main Flow | * Definir distintos objetos decorativos para bosuqe * Definir distintos objetos decorativos para Castillo * Definir distintos objetos descorativos de aldea |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 29 | Gestión de sistema de Checkpoint |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Poder guardar el progreso que se ha hecho en una sesión de juego |
| Preconditions | Tener un sistema que guarde posiciones y objetos dentro de la base de datos |
| Successful End Condition | Se asegura que el sistema de guardado funciona de manera correcta |
| Failed End Condition | Sistema de guardado no funciona de manera correcta |
| Primary Actors | Database manager |
| Secondary Actors | Programadores, Game manager |
| Trigger | - |
| Main Flow | * Tener base de datos que almacene posición del jugador principal * Tener base de datos que almacene los objetos del jugador principal |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 30 | Actualización de Checkpoint |
| Related Requirements | User Case Name 29 |
| Goal in Context | Poder actualizar el progreso desde la última sesión guardada |
| Preconditions | Tener un sistema que guarde y actualice posiciones y objetos dentro de la base de datos |
| Successful End Condition | Se actualizan las posiciones y objetos desde la última vez que se guardó el videojuego |
| Failed End Condition | No se actualizaron las posiciones ni los objetos desde la ultima sesión |
| Primary Actors | Database manager |
| Secondary Actors | Programadores, Game manager |
| Trigger | - |
| Main Flow | * Actualización de posiciones en base de datos * Actualizacion de objetos en base de datos |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 31 | Consulta y vista de Checkpoint |
| Related Requirements | User Case Name 29, User Case Name 30 |
| Goal in Context | Poder Verificar que los guardados de posición y de objetos funcionan de manera correcta en todo momento |
| Preconditions | Tener un sistema que guarde y actualice posiciones y objetos dentro de la base de datos |
| Successful End Condition | Se puede verificar en todo momento que las posiciones fueron modificadas de manera correcta |
| Failed End Condition | No se actualizaron las posiciones ni los objetos desde la ultima sesión |
| Primary Actors | Database manager |
| Secondary Actors | Programadores, Game manager |
| Trigger | - |
| Main Flow | * Tener acceso a base de datos * Consulta del historial de modificaciones en las posiciones del jugador principal * Consulta del historial de modificaciones de los objetos del jugador principal |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 32 | Carga de juego en sitio web |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | El videojuego debe de correr un una pagina HTML diseñada por nosotros |
| Preconditions | Tener una pagina HTML que sea capaz de correr el código del videojuego |
| Successful End Condition | Se puede jugar el juego dentro de la pagina de internet |
| Failed End Condition | No se carga el juego en la pagina de internet |
| Primary Actors | Web manager , Game manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | - |
| Main Flow | * Tener pagina de internet capaz de correr código * Definir espacio determinado de la pagina deinternet para correr el juego |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 33 | Calculo de estadisticas web |
| Related Requirements | Case User Name 32, Case User Name 36, Case User Name 37 |
| Goal in Context | Poder tener una estadística sobe la cantidad de personas que han jugado en videojuego en la página web |
| Preconditions | Tener página web con juego incluido |
| Successful End Condition | Se devuelve todo un reporte sobre las personas que han jugado el videojuego en la página web |
| Failed End Condition | No se devuelve ninguna información sobre personas que han jugado el juego en la página web |
| Primary Actors | Web manager, Database manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | Cada vez que alguien inicie sesión en el juego recuperar esa información |
| Main Flow | * Lugar específico en la base de datos para mantener estadísticas web |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 34 | Consulta de estadísticas web en graficas |
| Related Requirements | User Case Name 33 |
| Goal in Context | Poder transformar la información de la estadística web en gráficas |
| Preconditions | Tener cálculo de estadísticas web para transfórmalo a graficas |
| Successful End Condition | La información se representa en graficas |
| Failed End Condition | La información no se representa en graficas |
| Primary Actors | Web manager , Database manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | ingresar información de cálculo de estadísticas web |
| Main Flow | * Definir lugar donde se podrán visualizar graficas |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 35 | Actualización de estadisticas web |
| Related Requirements | User Case Name 33, User Case Name 34 |
| Goal in Context | La información sobre las estadísticas web se vaya actualizando conforme reciba nueva información y que se despliegue la información más reciente. |
| Preconditions | Tener sistema de actualización de datos sobre cálculo de estadísticas web |
| Successful End Condition | La información se actualiza de manera correcta y se despliegan los cambios mas recientes |
| Failed End Condition | La información no cambia y se sigue devolviendo la ultima |
| Primary Actors | Web manager , Game manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | - |
| Main Flow | * Definir sistema de actualización de estadísticas web * Sistema para hacer backup de la ultima información desplegada antes de cambiarla a la nueva (para prevenir cualquier inconveniente de perdida de información) |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 36 | Carga de juego en sitio web |
| Related Requirements | User Case Name 32 |
| Goal in Context | Poder cargar los datos de tu cuenta para recuperar el progreso que llevas del juego |
| Preconditions | Tener sistema para poder hacer log-in  Recuperar datos de vinculados con cuenta |
| Successful End Condition | Se puede hacer inicio de sesión se recuperan los datos vinculados a la cuenta ingresada |
| Failed End Condition | No se puede hacer inicio de sesión ni se recuperan datos del videojuego |
| Primary Actors | Web manager, Game manager , Database manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | Recuadro para inicio de sesión |
| Main Flow | * Recuadro para inicio de sesión * Conectar cuentas con base de datos para recuperar datos * Cargar datos recuperados de base de daros en juego |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 37 | Alta baja y consulta de usuarios |
| Related Requirements | User Case Name 33, Case User Name 34 |
| Goal in Context | Mantener un registro y poder acceder a la información de los distintos usuarios que han participado en el juego |
| Preconditions | Tener registro cálculo de sistemas de estadísticas Web |
| Successful End Condition | Se puede acceder a la información de los usuarios en cualquier momento |
| Failed End Condition | No se puede acceder a la información de los usuarios |
| Primary Actors | Web manager, Database manager |
| Secondary Actors | Programadores, |
| Trigger | Recuadro para inicio de sesión |
| Main Flow | * Espacio específico en base de datos para información de usuarios * Conectar cuentas con base de datos para recuperar datos |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 38 | Trigger para cambio de música o activación de sonido |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | La música cambie dependiendo de la interacción que haya dentro del juego |
| Preconditions | Tener sistema de música y efectos de sonidos en el juego |
| Successful End Condition | Se escucha música en el juego y dependiendo a la situación que le personaje principal se encuentre es el tipo de música que suena. (EJ: para el combate habrá un tipo de música especifico, para exploración otro…) |
| Failed End Condition | No se escucha ningún tipo de música en el juego |
| Primary Actors | Game manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | Dependiendo de la escena que este corriendo el personaje principal es el tipo de música que sonara |
| Main Flow | * Definir sistema de música en el juego para los distintos escenarios que se pueden presentar (combate, exploración, ambiente hostil, etc.) * Definir sistema de efectos de sonido en el juego |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 39 | Sistema de selección de ataques de enemigo |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Los enemigos son capaces de cambiar de ataque una vez estén en combate para que no sea un combate repetitivo |
| Preconditions | Tener sistema ataques enemigos |
| Successful End Condition | Los enemigos presentan más de un ataque en combate |
| Failed End Condition | Los enemigos presentan el mismo ataque a lo largo del combate |
| Primary Actors | Game manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | Empezar un combate contra enemigos |
| Main Flow | * Definir sistemas de combate de enemigos * Definir distintos ataques para los múltiples enemigos |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 40 | Sistema de visión de enemigo y persecución |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Los enemigos son capaces de identificar al personaje principal dentro del mapa y una vez pase eso correan hacia el en línea recta con intención de chocar |
| Preconditions | Tener enemigos, Tener sistema de colisión de enemigos, Tener sistema de movimiento acelerado en un solo eje para enemigos |
| Successful End Condition | Los enemigos son capaces de identificar y correr en línea recta en contra del personaje principal |
| Failed End Condition | Los enemigos no son capaces hacer una interacción una vez estén viendo al personaje principal |
| Primary Actors | Game manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | El enemigo logra ver al personaje principal |
| Main Flow | * Definir sistemas de movimiento acelerado en un solo eje * Definir sistema de identificación de personaje principal |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 41 | Consulta de estadística de los jefes y diálogos |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Poder ver las estadísticas de los “Jefe” y “Semi-Boss” y poder ver los diálogos que tendrán con el personaje principal antes y después del combate |
| Preconditions | Tener estadísticas de “Jefe” y “Semi-Boss” definidos, Tener diálogos del “Jefe” y “Semi-Boss” |
| Successful End Condition | Poder acceder a la base de datos (estadísticas y diálogos) y ver los datos tanto del jefe como de los Semi-Boss |
| Failed End Condition | No se puede ver los datos ni diálogos de los enemigos |
| Primary Actors | Game manager, Database manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | El enemigo logra ver al personaje principal |
| Main Flow | * Espacio específico de base de datos donde se guardan estadísticas de enemigos * Espacio específico en base de datos donde se guardan los diálogos de los enemigos (Jefe y Semi-Boss) |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 42 | Visualización de animaciones y Sprite de los personajes |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Poder ver las distintas animaciones que hay dentro del juego |
| Preconditions | Tener definidas las animaciones |
| Successful End Condition | Poder ver las animaciones en acción con sus respectivos Sprites |
| Failed End Condition | No se ven animaciones con sus respectivos Sprites |
| Primary Actors | Game manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | Los Sprites hacen alguna interacción (caminar, estar parado (respirando), atacan , etc..) |
| Main Flow | * Definir distintas animaciones para sus respectivos Sprites |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 43 | Cambiar la animación o Sprite dependiendo del trigger |
| Related Requirements | User Case Name 42 |
| Goal in Context | Las animaciones cambian deponiendo de la interacción que hacen los Sprites |
| Preconditions | Tener definidas las animaciones |
| Successful End Condition | Ver como las animaciones e conectan y se ve fluido el cambio de animación (estar parado🡪 moverse 🡪volver a estar parado🡪abrir un cofre) |
| Failed End Condition | No se ven los cambios de animaciones |
| Primary Actors | Game manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | Los Sprites hacen alguna interacción (caminar, estar parado (respirando), atacan , etc..) |
| Main Flow | * Definir distintas animaciones para sus respectivos Sprites * Unir las animaciones para que se vea fluido |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 44 | Normalización de base de datos en tercera forma normal |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | La base de datos esta normalizada en tercera forma normal |
| Preconditions | Tener base de datos |
| Successful End Condition | La base de datos esta ordenada y normalizada |
| Failed End Condition | La base de datos no está ordenada ni normalizada |
| Primary Actors | Database manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | - |
| Main Flow | * Definir base de datos * Armar tablas de bases de datos * Unir tablas de bases de datos |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 45 | Diagrama entidad relación de base de datos |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | Realizar un diagrama de entidad relación sobre la base de datos para entenderlo desde un punto de vista más claro y ordenado como es que todo se conecta de cierta forma |
| Preconditions | Tener base de datos |
| Successful End Condition | Hay diagrama de entidad relación de base de datos |
| Failed End Condition | No hay diagrama de entidad relación de base de datos |
| Primary Actors | Database manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | - |
| Main Flow | * Definir base de datos * Tener tablas de bases de datos |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 46 | Inyectar datos dummy |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context |  |
| Preconditions |  |
| Successful End Condition |  |
| Failed End Condition |  |
| Primary Actors | Database manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | - |
| Main Flow |  |
| Extensions |  |

|  |  |
| --- | --- |
| User Case Name 47 | Conectar base de datos con frontend y juego |
| Related Requirements |  |
| Goal in Context | La base de datos está conectada a la página HTML que correrá el juego y recuperará toda la información de las bases de datos |
| Preconditions | Tener frontend terminado, Tener base de datos estructurada |
| Successful End Condition | El frontend del juego está conectado con la base de datos y devuelve la información esperada |
| Failed End Condition | El frontend no recibe ninguna información de la base de datos |
| Primary Actors | Database manager, Web manager , Game manager |
| Secondary Actors | Programadores |
| Trigger | Una vez se abra el videojuego se correrá de manera correcta en la página de internet y devolverá la información esperada de la base de datos |
| Main Flow | * Tener base de datos terminada * Tener frontend terminado |
| Extensions |  |