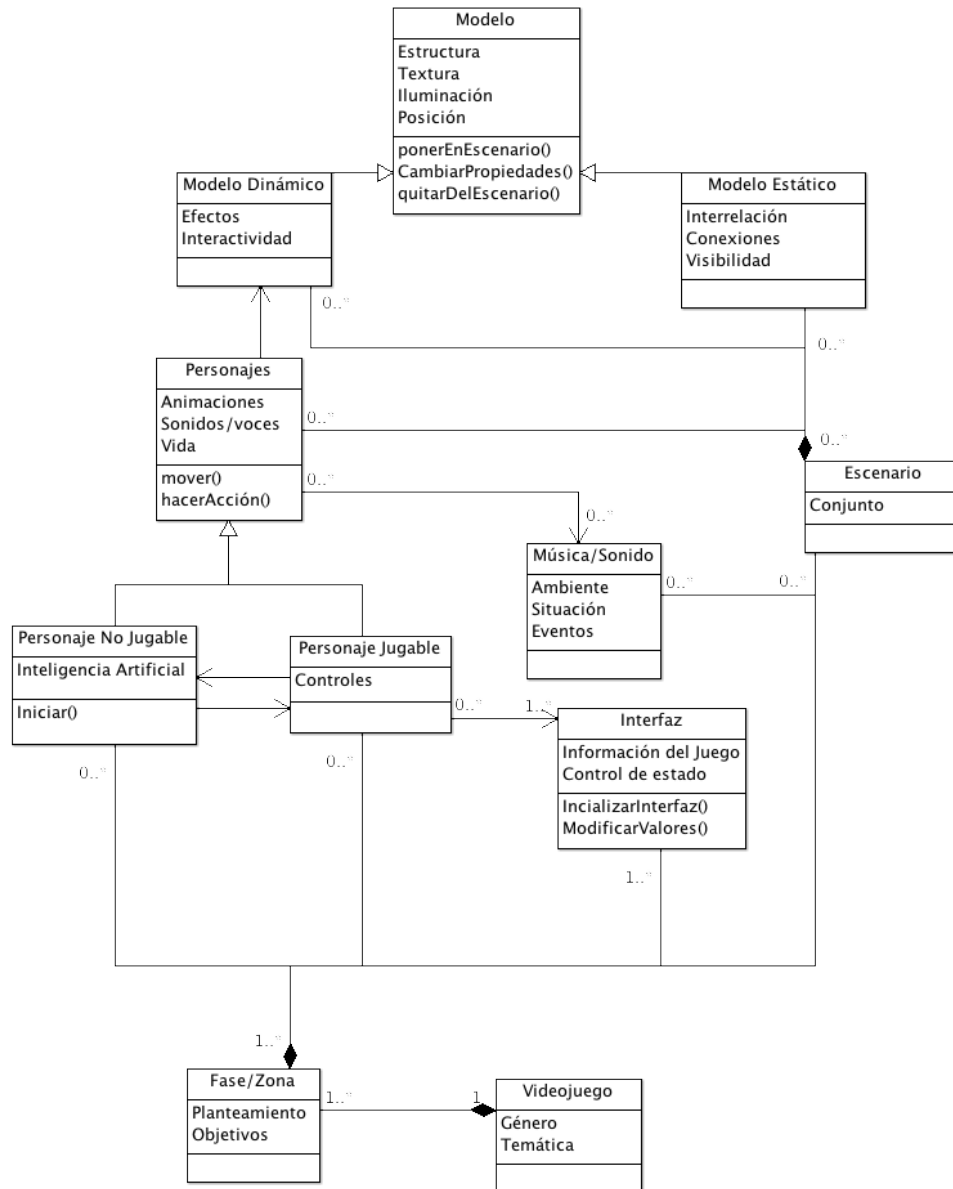


**Ingeniería del Software**  
**Práctica 3**  
**Análisis de Requisitos de Software**

Jorge Castellano Castellano  
Gabriel Fernández Díaz  
David Morales Sáez

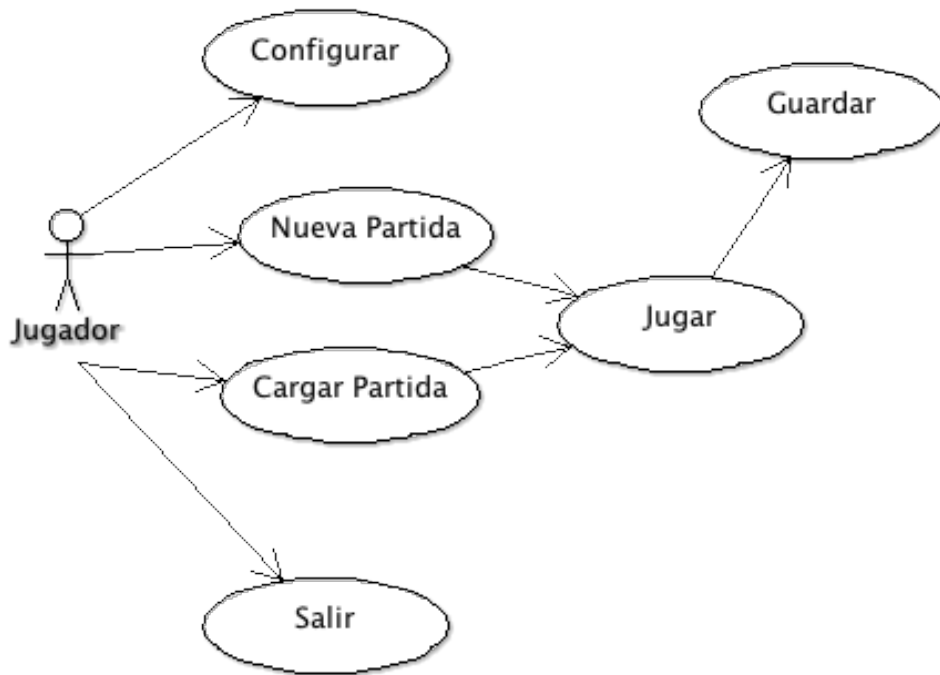
## 1. Diagrama UML de clases



## 2. Actores del software

El único rol que esperamos tener es el rol del Jugador, ya que nos hemos basado en un modelo de diseño tradicional, es decir, de ejecución local y para un único jugador.

## 3. Diagramas UML de casos de uso



## 4. Plantillas de operaciones

<b>Nombre</b>	Configurar.
<b>Descripción</b>	Modificar las opciones básicas del juego.
<b>Parámetros</b>	No requiere de parámetros para cumplir su función.
<b>Precondiciones</b>	Seleccionar “Configuración” en el panel de menú.
<b>Ejecución</b>	Permite modificar las características de juego, desde el nivel gráfico hasta el nivel jugable.
<b>Postcondiciones</b>	Fichero de configuración modificado con los valores actualizados.
<b>Excepciones</b>	Que no exista el fichero de configuración.
<b>Roles</b>	Configurar el juego.
<b>Recomendaciones</b>	Nada que destacar.

## Ingeniería del Software I

<b>Nombre</b>	Nueva Partida.
<b>Descripción</b>	Crea una partida nueva.
<b>Parámetros</b>	No requiere de parámetros para cumplir su función.
<b>Precondiciones</b>	Seleccionar “Nueva Partida” en el panel de menú.
<b>Ejecución</b>	Permite establecer los parámetros iniciales de la partida.
<b>Postcondiciones</b>	Fichero de partida creado y cargado con los valores actualizados.
<b>Excepciones</b>	Espacio en la memoria insuficiente.
<b>Roles</b>	Crear una partida de juego.
<b>Recomendaciones</b>	Nada que destacar.

<b>Nombre</b>	Cargar partida.
<b>Descripción</b>	Carga una partida previamente guardada.
<b>Parámetros</b>	No requiere de parámetros para cumplir su función.
<b>Precondiciones</b>	Seleccionar “Cargar Partida” en el panel de menú.
<b>Ejecución</b>	Permite leer un fichero con una partida ya guardada y utilizarla.
<b>Postcondiciones</b>	Fichero de partida cargado y listo para ser usado.
<b>Excepciones</b>	Que no exista el fichero de partida.
<b>Roles</b>	Cargar una partida de juego.
<b>Recomendaciones</b>	Nada que destacar.

<b>Nombre</b>	Jugar.
<b>Descripción</b>	Ejecuta el juego para la interacción con el usuario.
<b>Parámetros</b>	Fichero de partida.
<b>Precondiciones</b>	El fichero de partida debe estar cargado.
<b>Ejecución</b>	Permite interactuar con el entorno de juego.
<b>Postcondiciones</b>	Partida cargada modificada.
<b>Excepciones</b>	Fichero de partida corrupto.
<b>Roles</b>	Ejecutar el juego.
<b>Recomendaciones</b>	Nada que destacar.

<b>Nombre</b>	Guardar.
<b>Descripción</b>	Actualiza el fichero de partida.
<b>Parámetros</b>	Fichero de partida y datos a actualizar.
<b>Precondiciones</b>	Seleccionar “Guardar” en el panel de menú.
<b>Ejecución</b>	Permite actualizar el fichero de la partida con los datos actualizados del juego en ejecución.
<b>Postcondiciones</b>	Fichero de partida modificado con los valores actualizados.
<b>Excepciones</b>	Que no haya espacio en la memoria.
<b>Roles</b>	Guardar el juego.
<b>Recomendaciones</b>	Nada que destacar.

## Ingeniería del Software I

<b>Nombre</b>	Salir.
<b>Descripción</b>	Sale del juego.
<b>Parámetros</b>	No requiere de parámetros para cumplir su función.
<b>Precondiciones</b>	Seleccionar “Salir” en el panel de menú.
<b>Ejecución</b>	Permite salir del juego de forma segura.
<b>Postcondiciones</b>	Juego cerrado.
<b>Excepciones</b>	Fallo en el cierre de la aplicación.
<b>Roles</b>	Salir del juego.
<b>Recomendaciones</b>	Nada que destacar.