

Escenario N°1

Título: Desarrollo del Juego: modo single player

Objetivo

Se explicará cómo se plantea el desarrollo del juego en base a los elementos de los que dispone el jugador en el modo de juego de un solo jugador.

Contexto

- El escenario se dispara cuando se presiona al botón de “comenzar” en el celular, estando en el menú “jugar” del juego.
- El juego debe estar corriendo.
- El jugador debe tener el celular con la app del juego abierta.
- No es necesario que el jugador esté conectado a internet o una red.

Recursos

- Celular.
- Vida del jugador.
- Puntaje.
- Armas del personaje.
- Tiempo.

Actores

- Pingüino (personaje del jugador).
- Pingüino (enemigos).
- Balas disparadas de las diferentes armas.
- Terreno destructible.

Set de Episodios

1. El jugador comienza la partida.
2. Si el jugador colisionó con un pingüino enemigo, pierde puntos de vida.
3. Si el jugador elimina un enemigo, suma puntos al puntaje general.
4. El juego termina si el jugador elimina a todos los enemigos del nivel, o si los enemigos acaban con la vida del jugador. Al finalizar el nivel el jugador podrá optar por comprar más vida con el puntaje obtenido, o de no hacerlo sumar más puntos para el final de la partida.

Casos Alternativos

- En caso de desconectar el celular, el jugador deberá volver a empezar desde el nivel inicial del juego, sin poder conservar el puntaje obtenido previamente.

Escenario N°2

Título: Desarrollo del Juego: modo multijugador

Objetivo

Se explicará cómo se plantea el desarrollo del juego en base a los elementos de los que dispone el jugador en el modo de juego multijugador.

Contexto

- El escenario se dispara cuando se conectan ambos jugadores a la partida, estando en el menú “online” del juego la opción de crear el servidor o unirse a uno creado..
- El juego debe estar corriendo.
- El jugador debe tener el celular con la app del juego abierta.
- Es necesario que el jugador esté conectado a internet y a la misma red en la que se crea el servidor en caso de unirse.

Recursos

- Celular.
- Vida del jugador.
- Puntaje.
- Armas del personaje.
- Regalos en el suelo.
- Armas en el suelo.
- Zeppelin de caída.

Actores

- Pingüino (personaje del jugador).
- Pingüino del jugador rival (enemigo).
- Balas disparadas de las diferentes armas.
- Terreno destructible.

Set de Episodios

1. Ambos jugadores se conectan a un servidor en la red local.
2. Cada jugador elige su color de personaje.
3. Ambos jugadores comienzan arriba del zeppelin para tirarse en el mapa.
4. Luego de haber caído ambos jugadores, se decide el turno del jugador a comenzar.
5. En caso de ser el turno del jugador, podrá optar por moverse por el mapa y disparar al contrincante.
6. En caso que el se dañe al enemigo se le quitará vida, lo mismo sucederá con el jugador.
7. Si el jugador elimina un enemigo obtendrá la victoria.

Casos Alternativos

- En caso que alguno de los jugadores se desconecte, la partida se cancelara y se deberá volver a crear el servidor y cliente para comenzar de nuevo, y no se registrara lo que pasó en la partida.

Escenario N°3

Título: Conexión entre ambos jugadores para jugar en LAN.

Objetivo

Describir que sucede a la hora de crear una conexión entre los jugadores.

Contexto

- El escenario se dispara cuando se presiona al botón de “online” en el celular, estando en el menú principal del juego. Para luego identificar si se quiere crear el servidor o ser cliente del mismo.
- El juego debe estar corriendo.
- El jugador debe tener el celular con la app del juego abierta.
- Es necesario que el jugador esté conectado a internet o una red.

Recursos

- Celular cliente.
- Celular servidor.
- Conexión a la red local.

Actores

- Usuario Cliente.
- Usuario Servidor.

Set de Episodios

1. Uno de los jugadores inicia el modo “online” y selecciona la opción de “crear partida”, debiendo esperar a que el otro jugador se conecte.
2. El jugador cliente selecciona “unirse a la partida”, indicando que se quiere unir a la red local y busca un servidor activo.
3. En caso de encontrarlo se le informa al cliente la existencia del servidor.
4. Una vez conectado el cliente, el servidor es capaz de dar comienzo a la partida.

Casos Alternativos

- En caso de que alguno de los dos jugadores no esté conectado a la misma red local, nunca se encontrará el servidor para desarrollar la partida, por lo tanto no se podrá jugar en el modo online.