

# **Escenario N°1**

**Título:** Enfrentamiento contra enemigo (modo 1 jugador)

## **Objetivo**

Atacar al enemigo manejado por la IA para sumar puntos en el modo 1 jugador.

## **Contexto**

- El escenario se dispara cuando el jugador se encuentra en algún nivel del modo 1 jugador
- 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.
- El personaje del jugador puede estar mirando en cualquier dirección.

## **Recursos/Objetos**

- Celular.
- Vida del jugador.
- Puntaje.
- Armas del personaje.
- Tiempo.
- Balas disparadas de las diferentes armas.
- Terreno destructible.
- Línea de “aim” del personaje.
- Pingüino (enemigos).

## **Actores**

- Pingüino (personaje del jugador).

## **Set de Episodios**

1. Un enemigo aparece en la pantalla del jugador.
2. El jugador cambia su dirección a la de donde viene el enemigo.
3. El jugador selecciona el botón “disparar”.
4. El jugador presiona sobre la pantalla para elegir una dirección de tiro.
5. El jugador dispara la bala, acertando al enemigo.
6. El enemigo se desvanece y el jugador suma puntos a su marcador.

## **Casos Alternativos**

- En Caso de que el jugador no acierta el disparo al enemigo, y este último impactara al jugador, se perderán puntos de vida.

# **Escenario N°2**

**Título:** Invertir puntos adquiridos.

**Objetivo:**

El jugador deberá decidir cómo quiere invertir los puntos que adquirió a lo largo de la historia, permitiéndole cambiarlos por más vida o más puntaje final.

**Contexto**

- El escenario se dispara cuando el jugador termina de manera satisfactoria un nivel.
- El jugador debe tener el celular con la app del juego abierta.
- No es necesario que el jugador esté conectado a internet.
- El jugador tendrá una suma de puntos adquirida en el nivel.

**Recursos**

- Celular.
- Vida del personaje.
- Puntaje final del nivel.
- Aumento o decremento de cantidad de inversión.
- Monedas adquiridas.
- Botón "cantidad".
- Botón siguiente nivel.

**Actores**

- Jugador que selecciona las opciones.

**Set de Episodios**

1. El jugador finaliza un nivel con un puntaje determinado por su actuación.
2. Al ingresar a la pantalla de intercambio el jugador verá sus estadísticas y recursos actuales.
3. El jugador selecciona cuanta cantidad de monedas desea invertir.
4. Esa cantidad de monedas se transforman en más vida para el personaje del jugador.
5. El jugador avanza de nivel.

**Casos Alternativos**

- En caso de que el jugador no desee invertir monedas por más cantidad de vida, se seguirá directamente al siguiente nivel del juego, donde el jugador conservará la cantidad de monedas adquiridas y mantendrá la vida que tenía en el nivel anterior.

# **Escenario N°3**

**Título:** Enfrentamiento contra otro jugador en modo LAN.

## **Objetivo**

Describir cómo atacar al jugador enemigo.

## **Contexto**

- El jugador está conectado a un servidor para jugar de manera online.
- 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**

- Conexión a la red local.
- Armas del personaje.
- Balas.
- Cursor de movimiento.
- HUD de identificación de estadísticas.
- Botón disparar.
- Vidas de los personajes.
- Terreno destructible.
- Bala saliente.
- Arma seleccionada.
- Turno del jugador.

## **Actores**

- Personaje jugador.

## **Set de Episodios**

1. El jugador se encuentra en su turno para jugar.
2. El jugador podrá caminar libremente por el mapa para reposicionarse.
3. El jugador levantará algún arma del piso para herir a su enemigo.
4. El jugador selecciona el botón disparar para sacar el arma.
5. Se creará una bala y se deberá apuntar al jugador rival.
6. Al impactar al jugador enemigo, este perderá vida y se cambiará de turno.

## **Casos Alternativos**

- En caso de errar la puntería y no pegarle al jugador enemigo, la bala seguirá su trayectoria, pudiendo impactar sobre el terreno y rompiéndolo dependiendo del tipo de bala disparada.