**Descripción del Proyecto**

El proyecto consiste en crear un videojuego de género **space shooter** y contará con una página web donde descargar el juego, adicionalmente se deben registrar en la página y se podrán hacer tracciones atrás del sitio.

**Modelo de Negocio**

El modelo de negocio serán micro transacciones donde se podrán comprar nuevas naves y los pagos se harán atreves de la página oficial del videojuego.

**Diagrama de Casos de Uso**

**Página Web**

Login o Validar Usuario

Jugador

Administrador

Configuración

Mantenimiento Actualización del Sistema

**Caso de Uso**

**Login de la página web y configuración**

1. Nombre del CU: Login
2. Breve descripción: permite validar el acceso al sistema como también permitir a los usuarios registrarse.
3. Actores: Usuarios
4. Pre Condiciones: El usuario deberá registrarse para tener acceso a la aplicación.
5. Flujo de Eventos:
   1. Flujo Básico: Ingresar
      1. Usuario: selecciona icono de la aplicación.
      2. Sistema: presenta la pantalla de login con las distintas opciones que tiene (ingresar, Registrarse, Olvidar Contraseña, Cambiar Contraseña).
      3. Usuario: ingresa su id y password y presiona ingresar.
      4. Sistema: valida si el id y password son correctos.

* Sistema: si son incorrectos los datos el sistema llamara al FE 5.3.1
* Sistema: si son correctos los datos finalizara el CU.
  + 1. Usuario: si selecciona la opción Registrarse.
    2. Sistema: se ejecutará el FA 5.2.1.
    3. Usuario: si selecciona la opción Olvidar Contraseña.
    4. Sistema: se ejecutará el FA 5.2.2.
    5. Usuario: si selecciona la opción Cambiar Contraseña.
    6. Sistema: se ejecutará el FA 5.2.3.
    7. Fin CU.
  1. Flujos Alternos:
     1. Flujo Alterno: Registrarse
        1. Sistema: Una vez llamada la opción de Registrarse desde del FB 5.1.6.

Presentará una serie de campos que el usuario debe llenar para hacer el registro correspondiente (Nombre de Usuario, Nombre, Apellido, Email, Contraseña).

* + - 1. Usuario: llena los campos establecidos por el sistema y presiona Registrar.
      2. Sistema: valida los datos.
* Sistema: de ser correctos los datos el sistema bifurca al FB 5.1.2.
* Sistema: de no ser correctos los datos el sistema bifurca al FE 5.3.2.
  + - 1. Fin del FA 5.2.1.
    1. Flujo Alterno: Olvidar Contraseña
       1. Sistema: Una vez llamada la opción del Olvidar Contraseña desde del FB 5.1.8.

Presentará una serie de campos que el usuario debe llenar para hacer el registro correspondiente (Nombre Usuario, Email).

* + - 1. Usuario: llena los campos establecidos por el sistema y presiona Enviar.
      2. Sistema: valida los datos.
* Sistema: de ser correctos los datos el sistema enviara la nueva contraseña a el correo del usuario y bifurcara al FB 5.1.2.
* Sistema: de no ser correctos los datos el sistema bifurca al FE 5.3.2.
  + - 1. Fin del FA 5.2.2.
    1. Flujo Alterno: Cambiar Contraseña:
       1. Sistema: Una vez llamada la opción del Cambiar Contraseña desde del FB 5.1.10.

Presenta una serie de campos que el usuario debe llenar para hacer el cambio de contraseña (Contraseña Actual, Contraseña Nueva, Confirmar Contraseña).

* + - 1. Usuario: llena los campos establecidos por parte del sistema y presionara Enviar.
      2. Sistema: valida los datos.
* Sistema: de ser correctos los datos el sistema bifurca al FB 5.1.2.
* Sistema: de no ser correctos los datos el sistema bifurca al FE 5.3.2
  + - 1. Fin del FA 5.2.3.
  1. Flujos de excepción:
     1. Sistema: El usuario contará con 5 oportunidades para introducir de manera correcta el nombre de usuario y contraseña, al utilizar las 5 oportunidades deberá esperar 60 segundos por motivos de seguridad, cumplido el tiempo establecido el usuario podrá introducir los datos correspondientes a cada campo.
     2. Sistema: El sistema presenta un mensaje de error por cada campo incorrecto o incompleto, procurando que el usuario llene o complete los campos correctamente.

1. Post Condiciones: El Usuario Ingreso Correctamente.

**Diagrama del CU: Login**

Login

Cambiar Contraseña

Olvidar Contraseña

Administrador

Jugador

**Escenario de Caso de Uso Iniciar Sesión en la Página Web**

**Escenario del Flujo Feliz Principal**

1. El Usuario selecciona el icono de la aplicación y a continuación se presenta la pantalla de Login con distintas opciones (Ingresar, registrarse olvidar contraseña, cambiar contraseña).
2. El usuario ingresa los datos y escoge la opción de “Ingresar” y somete al sistema a validar los datos.
3. El sistema determina que los datos del usuario sean correctos, de ser correctos el sistema finaliza el caso de uso.
4. Escenario Secundario del flujo feliz principal (Datos Incorrectos)
5. El sistema al validar que los datos no son correctos el sistema le mostrara un mensaje indicándole que los datos no son correctos y vuelva al flujo principal.

**Escenario de Flujos Alternos (Registrarse)**

1. El usuario escoge la opción de registrarse y a continuación se presenta los campos que debe llenar (Nombre de Usuario, Nombre, Apellido, Email, Contraseña).
2. El usuario ingresa los datos y escoge la opción de Registrar y somete al sistema a validar los datos.
3. El sistema determina que los datos del usuario sean correctos, de ser correctos finaliza el flujo alterno registrarse.

**Escenario Secundario del Flujo Alterno (Registrarse)**

1. El sistema al validar los datos y determina que algunos campos ingresados no son correctos le mostrara un mensaje indicándole que los datos ingresados no son válidos y que vuelva al flujo alterno registrarse.

**Escenario de Flujos Alternos (Olvidar Contraseña)**

1. El usuario escoge la opción de olvidar contraseña y a continuación se presenta los campos que debe llenar (Nombre Usuario, Email).
2. El usuario ingresa los datos y escoge la opción enviar y somete al sistema a validar los datos.
3. El sistema determina que los datos del usuario sean correctos, de ser correctos finaliza el flujo alterno olvidar contraseña.
4. Escenario Secundario del Flujo Alterno (Olvidar Contraseña)
5. El sistema al validar los datos y determina que algunos campos ingresados no son correctos le mostrara un mensaje indicándole que los datos ingresados no son válidos y que vuelva al flujo alterno Olvidar Contraseña.

**Escenario de Flujos Alternos (Cambiar Contraseña)**

1. El usuario escoge la opción de registrarse y a continuación se presenta los campos que debe llenar (Contraseña Actual, Contraseña Nueva, Confirmar Contraseña).
2. El usuario ingresa los datos y escoge la opción de enviar y somete al sistema a validar los datos.
3. El sistema determina que los datos del usuario sean correctos, de ser correctos finaliza el flujo alterno cambiar contraseña.

**Escenario Secundario del Flujo Alterno (Cambiar Contraseña)**

1. El sistema al validar los datos y determina que algunos campos ingresados no son correctos le mostrara un mensaje indicándole que los datos ingresados no son válidos y que vuelva al flujo alterno Cambiar Contraseña.

**Caso de Uso Registrarse**

Administrador

Registrase

Jugador

**Escenario de Caso de Uso de registrase en la Página Web**

**Escenario del Flujo Feliz Principal**

1. El usuario escoge la opción de registrarse y a continuación se presenta los campos que debe llenar (Nombre de Usuario, Nombre, Apellido, Email, Contraseña).
2. El usuario ingresa los datos y escoge la opción de Registrar y somete al sistema a validar los datos.
3. El sistema determina que los datos del usuario sean correctos, de ser correctos finaliza el flujo alterno registrarse.

**Escenario nombre de usuario ya existente**

1. Se le pedirá que introduzca otro nombre de usuario.

**Caso de uso comprar**

Comprar

Administrador

Jugador

**Escenario principal**

1. El usuario ingresa su nombre de usuario y contraseña.
2. Va al menú.
3. Ve al catálogo de productos
4. Escoge un producto
5. Saldrá una ventana de confirmación
6. El usuario selecciona comprar
7. Compra exitosa

**Escenario alterno**

1. El usuario ingresa su nombre de usuario y contraseña.
2. Va al menú.
3. Ve al catálogo de productos
4. Escoge un producto
5. Saldrá una ventana de confirmación
6. El usuario selecciona comprar
7. La base de datos rechaza la compra
8. Usuario se dirige a configuración
9. Arregla algún dato erróneo
10. Vuelve a escenario principal

**Diagrama del Caso de Uso**

**Del Juego**

Login

Jugar

Comprar

Jugador

Administrador

**Escenario de Caso de Uso del Juego**

**Escenario Principal**

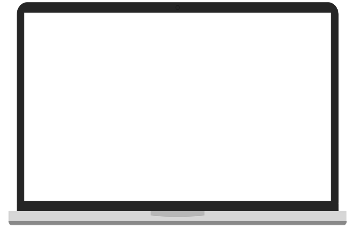
1. El usuario ingresa su nombre de usuario y contraseña.
2. Va al menú.
3. Presiona jugar.
4. Juega hasta que pierda todas sus vidas.
5. Sale del juego.

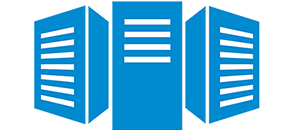
Escenario Alterno de Caso de Uso Comprar

1. El usuario ingresa su nombre de usuario y contraseña.
2. Presiona comprar.
3. El usuario podrá comprar skin para su nave.
4. Elije la Skin.
5. Selecciona Comprar.
6. Se coloca la skin.
7. Vuelve al menú.
8. Presiona jugar.
9. Vuelve al punto 4 del flujo principal.

**Diagrama de Arquitectura**

El instalador del juego estará alojado en un servidor junto a la base de datos y la página web. El usuario tendrá que introducir su usuario y contraseña a la hora de entrar al juego para comunicarse con el servidor y la base de datos.







**Diagrama de la base de datos**

**Compras**

fk\_username

id

id\_item

**Usuarios**

username

nombre

apellido

correo

contraseña

**Items**

Id

Nombre

Descripción

Precio

Url\_imagen

**MetodosPago**

fk\_username

id

num

numseg