**Descripción de los Use Case realizados**

1. **Identificador y nombre:** UC1- Registrar
2. **Breve Descripción:** permite que *Usuario* pueda crearse un nuevo perfil de usuario para poder ingresar a la aplicación.
3. **Actor:** *Usuario*
4. **Flujo básico de Eventos:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Entrada del Actor** | **Respuesta del Sistema** |
| 1.- | *Usuario* selecciona la opción *Registrarse* de la página principal. | Sistema solicita datos correspondientes UC-1.1 |
| 2.- | *Usuario* introduce los datos respectivos | Sistema notifica la creación exitosa de su cuenta para la aplicación. |
| 3.- | *Usuario* Visualiza su cuenta y selecciona la opción aceptar. | El use case finaliza |

1. **Flujos Alternos**: .-

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Entrada del Actor** | **Respuesta del Sistema** |
| 1.- | *Usuario* introduce datos existentes | Sistema le informa lo sucedido y El use case finaliza. |

1. **Requerimientos Especiales**: .-
2. **Pre-Condiciones**: .-
3. **Post-Condiciones:** *Usuario* posee una nueva cuenta de usuario para la aplicación.
4. **Puntos de Extensión**:

* **Include**: UC 1.1 Ingresar Datos.
* **Extend:** .-

1. **Identificador y nombre:** UC1.1- Ingresar Datos
2. **Breve Descripción:** permite que *Usuario* introduzca los datos correspondientes para registrarse.
3. **Actor:** *Usuario*
4. **Flujo básico de Eventos:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Entrada del Actor** | **Respuesta del Sistema** |
| 1.- |  | Sistema solicita *Username, Contraseña, Correo, Fecha de Nacimiento y Raza* así como responder una *Pregunta De Seguridad.* |
| 2.- | *Usuario* introduce los datos respectivos | Sistema almacena los datos introducidos por el *Usuario*. El use case finaliza |

1. **Flujos Alternos**: .-
2. **Requerimientos Especiales**: No debe existir una cuenta de usuario ya creada con el *Username* o el *Correo* introducido.
3. **Pre-Condiciones**: *Usuario*  ha seleccionado la opción Registrar.
4. **Post-Condiciones:** Los datos ingresados por *Usuario* se han guardado.
5. **Puntos de Extensión**:

* **Include**: .-
* **Extend:** .-

1. **Identificador y nombre:** UC2- Autenticar
2. **Breve Descripción:** permite que *Usuario* ingrese a la aplicación y así pueda jugar.
3. **Actor:** *Usuario*
4. **Flujo básico de Eventos:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Entrada del Actor** | **Respuesta del Sistema** |
| 1.- | *Usuario* selecciona la opción *Login* de la página principal. | Sistema solicita *Username y Contraseña* registrados*.* |
| 2.- | *Usuario* introduce los datos respectivos | Sistema verifica los datos introducidos.  Si los datos son correctos ingresa al portal de la aplicación y el Use case finaliza.  Si los datos son incorrectos, informar sobre el error y que si desea *Recordar contraseña* UC-2.1 |

1. **Flujos Alternos: .-**
2. **Requerimientos Especiales: .-**
3. **Pre-Condiciones**: *Usuario*  posee una cuenta de usuario válida de la aplicación.
4. **Post-Condiciones:** *Usuario* ingresa al portal con su información de la aplicación.
5. **Puntos de Extensión**:

* **Include: .-**
* **Extend:** UC 2.1 Recuperar Contraseña.

1. **Identificador y nombre:** UC2.1- Recuperar Contraseña
2. **Breve Descripción:** permite que *Usuario* pueda recuperar su contraseña si la ha olvidado.
3. **Actor:** *Usuario*
4. **Flujo básico de Eventos:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Entrada del Actor** | **Respuesta del Sistema** |
| 1.- |  | Sistema solicita *Username* y *Correo* los cuales utilizó para registrarse. |
| 2.- | *Usuario* introduce los datos respectivos | Sistema solicita la confirmación de *Recuperar Contraseña.*  Se informa que la nueva contraseña se enviará a su correo registrado. |
| 3.- | *Usuario* visualiza el aviso y selecciona aceptar. |  |

1. **Flujos Alternos**: .-

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Entrada del Actor** | **Respuesta del Sistema** |
| 1.- |  | Sistema informa que el correo introducido no está asociado a ninguna cuenta. |
| 2.- | *Usuario*  selecciona aceptar. | El use case finaliza. |

1. **Requerimientos Especiales**:
2. **Pre-Condiciones**: *Usuario*  ha seleccionado la opción Recuperar Contraseña..
3. **Post-Condiciones:** *Usuario* posee una nueva contraseña.
4. **Puntos de Extensión**:

* **Include**: .-
* **Extend:** .-

1. **Identificador y nombre:** UC3- Gestionar Unidades
2. **Breve Descripción:** permite que *Usuario* pueda ver el estado de las *Unidades* que posee y entre otras cosas referentes a la gestión de estas.
3. **Actor:** *Usuario*
4. **Flujo básico de Eventos:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Entrada del Actor** | **Respuesta del Sistema** |
| 1.- | *Usuario* selecciona la opción *Gestionar Unidades* de la página principal de la aplicación. | Sistema despliega la información de las unidades.  Si usuario desea añadir más unidades UC 3.1. |
| 2.- | *Usuario* selecciona salir de la gestión de unidades. | El use case finaliza. |

1. **Flujos Alternos**: .-
2. **Requerimientos Especiales**: .-
3. **Pre-Condiciones**: Estar logueado en el portal.
4. **Post-Condiciones:** *Usuario* recibe información de sus unidades.
5. **Puntos de Extensión**:

* **Include: .-**
* **Extend:** UC 3.1 Aumentar Unidades.

1. **Identificador y nombre:** UC3.1- Aumentar Unidades
2. **Breve Descripción:** permite que *Usuario* pueda crear más unidades que desee.
3. **Actor:** *Usuario*
4. **Flujo básico de Eventos:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Entrada del Actor** | **Respuesta del Sistema** |
| 1.- | *Usuario* selecciona la opción Aumentar Unidades. | Sistema despliega las unidades que puede aumentar. |
| 2.- | *Usuario* selecciona la unidad deseada y la cantidad que desea aumentar. | Sistema actualiza los cambios e informa que se crearon satisfactoriamente las unidades. |
| 3.- | *Usuario* selecciona terminar, cuando haya culminado de aumentar las unidades que desee. | El use case finaliza. |

1. **Flujos Alternos**: .-

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Entrada del Actor** | **Respuesta del Sistema** |
| 1.- | *Usuario* introduce un número de unidades mayor a la que puede aumentar. | Sistema le informa lo sucedido y El use case finaliza. |

1. **Requerimientos Especiales**: La cantidad de unidades a aumentar no debe de exceder la cantidad que puede crear.
2. **Pre-Condiciones**: *Usuario* ha seleccionado la opción aumentar unidades.
3. **Post-Condiciones:** Las nuevas unidades de *Usuario* han sido creadas y almacenadas.
4. **Puntos de Extensión**:

* **Include**: .-
* **Extend:** .-

1. **Identificador y nombre:** UC4 - Gestionar Edificaciones
2. **Breve Descripción:** permite que *Usuario* pueda ver el estado de las *Edificaciones* que posee y entre otras cosas referentes a la gestión de estas.
3. **Actor:** *Usuario*
4. **Flujo básico de Eventos:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Entrada del Actor** | **Respuesta del Sistema** |
| 1.- | *Usuario* selecciona la opción *Gestionar Edificaciones* de la página principal de la aplicación. | Sistema despliega la información de las Edificaciones de *Usuario*.  Si *Usuario* desea aumentar el nivel de sus edificaciones UC 4.1. |
| 2.- | *Usuario* selecciona salir de la gestión de edificaciones. | El use case finaliza. |

1. **Flujos Alternos**: .-
2. **Requerimientos Especiales**: .-
3. **Pre-Condiciones**: Estar logueado en el portal.
4. **Post-Condiciones:** *Usuario* ve el estado de sus edificaciones.
5. **Puntos de Extensión**:

* **Include: .-**
* **Extend:** UC 4.1 Aumentar nivel de Edificaciones.

1. **Identificador y nombre:** UC4.1- Aumentar nivel de Edificaciones
2. **Breve Descripción:** permite que *Usuario* pueda aumentar el nivel de las edificaciones que posee.
3. **Actor:** *Usuario*
4. **Flujo básico de Eventos:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Entrada del Actor** | **Respuesta del Sistema** |
| 1.- | *Usuario* selecciona la opción Aumentar Nivel. | Sistema despliega las edificaciones que puede aumentarles el nivel. |
| 2.- | *Usuario* selecciona la edificación deseada. | Sistema aumenta el nivel (previa autorización de *Usuario*) y guarda los cambios. |
| 3.- | *Usuario* selecciona terminar, cuando haya culminado de aumentar el nivel de las edificaciones que desee. | El use case finaliza. |

1. **Flujos Alternos**:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Entrada del Actor** | **Respuesta del Sistema** |
| 1.- | *Usuario* selecciona cancelar en la confirmación. | Sistema le informa lo sucedido y El use case finaliza. |

1. **Requerimientos Especiales**: La cantidad de unidades a aumentar no debe de exceder la cantidad que puede crear.
2. **Pre-Condiciones**: *Usuario* ha seleccionado la opción aumentar unidades.
3. **Post-Condiciones:** Las nuevas unidades de *Usuario* han sido creadas y almacenadas.
4. **Puntos de Extensión**:

* **Include**: .-
* **Extend:** .-

1. **Identificador y nombre:** UC5- Combatir
2. **Breve Descripción:** permite que *Usuario* pueda combatir con un oponente por medio de la consola de combate.
3. **Actor:** *Usuario*
4. **Flujo básico de Eventos:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Entrada del Actor** | **Respuesta del Sistema** |
| 1.- | *Usuario* selecciona Combatir | Sistema despliega a los oponentes que puede combatir. |
| 2.- | *Usuario* selecciona el oponente | Sistema despliega las unidades que puede utilizar. |
| 3.- | *Usuario* selecciona la o las unidades para el combate | Sistema despliega el combate. |
| 4.- | *Usuario* selecciona una de las dos formas de combatir. | Sistema informa el resultado. |
| 5.- | *Usuario* selecciona la opción salir, para volver a la página principal del portal. | El use case finaliza. |

1. **Flujos Alternos: .-**
2. **Requerimientos Especiales: .-**
3. **Pre-Condiciones**: *Usuario* se ha logueado
4. **Post-Condiciones:** Se ha producido un combate entre *Usuario*  y el Oponente elegido.
5. **Puntos de Extensión**:

* **Include**: .-
* **Extend:** .-

**Descripción de los Objetos del Dominio**

* Usuario: Representa a la persona, en este caso el usuario que utilizará la aplicación.
* No Registrado: Representa un caso específico del Objeto Usuario, el cual no se encuentra registrado en la aplicación por lo que posee capacidades mínimas sobre esta.
* Registrado: Representa un caso específico del Objeto Usuario, el cual se encuentra registrado en la aplicación.
* Cuenta: Representa la cuenta de usuario que se encuentra a un único usuario registrado.
* Página: Representa a la página oficial y principal de la aplicación, en esta puede ingresar cualquier tipo de usuario.
* Portal: Representa el portal de la aplicación, a la cual solo se puede ingresar si se ha autenticado un usuario con su respectiva cuenta de usuario válida. Aquí es donde el usuario realiza la mayor cantidad de interacción con la aplicación
* Edificación: Representa las edificaciones existentes en la aplicación y las especificaciones de estas así como también cuantas poseen los usuarios registrados.
* Recurso: Representa los recursos que se encuentra en la aplicación.
* Construcción: Representa los recursos de tipo construcción encontrados en la aplicación y así cuantos poseen los usuarios de él.
* Energía: Representa los recursos de tipo energía encontrados en la aplicación y así cuantos poseen los usuarios de él.
* Unidades: Representa los recursos de tipo unidades encontrados en la aplicación y así cuantos poseen los usuarios de él.
* Unidad: Representa las unidades existentes en la aplicación y que posee el usuario.
* Atributos: Representa los atributos asociados a cada una de las unidades existentes en la aplicación.
* Física: Representa las unidades existentes del tipo Física en la aplicación.
* Distancia: Representa las unidades existentes del tipo Distancia en la aplicación.
* Combate: Representa a un combate que ha establecido un usuario con otro, y así el estado de este.