

Challenge Accepted

Modelo de Diseño

Versión 3.1

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
13/09/2014	1.0	Primera Version.	Lucas Bouissa y Juan Korenko
14/09/2014	1.1	Revision de SQA.	Federico Blumetto.
14/09/2014	1.2	Verificación del Documento.	Gonzalo Sintas.
27/09/2014	2.0	Actualización.	Lucas Bouissa.
28/09/2014	2.1	Revision de SQA.	Federico Blumetto.
10/10/2014	3.0	Nuevos Diagramas de Comunicación.	Lucas Bouissa.
11/10/2014	3.1	Revision de SQA.	Federico Blumetto.

Contenido

- [1. Introducción](#)
 - [1.1. Propósito](#)
 - [1.2. Alcance](#)
 - [1.3. Referencias](#)
 - [1.4. Visión general](#)
- [2. Diseño de Casos de Uso](#)
 - [2.1. Diseño del Caso de Uso Iniciar Aplicación](#)
 - [2.1.1. Diagrama de paquetes](#)
 - [2.1.2. Diagrama de Secuencia](#)
 - [2.1.4. Requerimientos especiales o de implementación](#)
 - [2.2. Diseño del Caso de Uso Jugar](#)
 - [2.2.3. Diagrama de Comunicación](#)
 - [2.2.4. Requerimientos especiales o de implementación](#)
 - [2.3. Diseño del Caso de Uso Ver Ranking](#)
 - [2.4. Diseño del Caso de Uso Cambiar Idioma](#)
 - [2.5. Diseño del Caso de Uso Invitar Amigo](#)
 - [2.8.2 Diagrama de Comunicación](#)
 - [2.9.2 Diagrama de Comunicación](#)
 - [2.10.2 Diagrama de Comunicación](#)
 - [2.12.2 Diagrama de Comunicación](#)
 - [2.13.2 Diagrama de Comunicación](#)
- [3. Diseño de Objetos](#)
- [4. Diseño de Subsistemas](#)
 - [4.1. Subsistemas Específicos](#)
 - [4.2. Subsistemas de Soporte](#)

[Se hará en próximas iteraciones.](#)
- [5. Revisión de la Interfaz de Usuario](#)
- [6. Diseño de Datos](#)

1. Introducción

En el presente documento se presenta parte del diseño de los casos de uso del sistema a construir. A medida que avance el proyecto se irán agregando casos de uso.

1.1. Propósito

El propósito es ayudar a los implementadores. Se espera que tomando este documento como base puedan llegar a la construcción del sistema. Por otra parte se busca tener una base para que analistas e implementadores puedan ir trabajando y desarrollando nuevos casos de uso.

1.2. Alcance

Con la ayuda de los documentos Especificación de Requerimientos y Modelo de Casos de Uso se procedió a la realización del presente documento.

1.3. Referencias

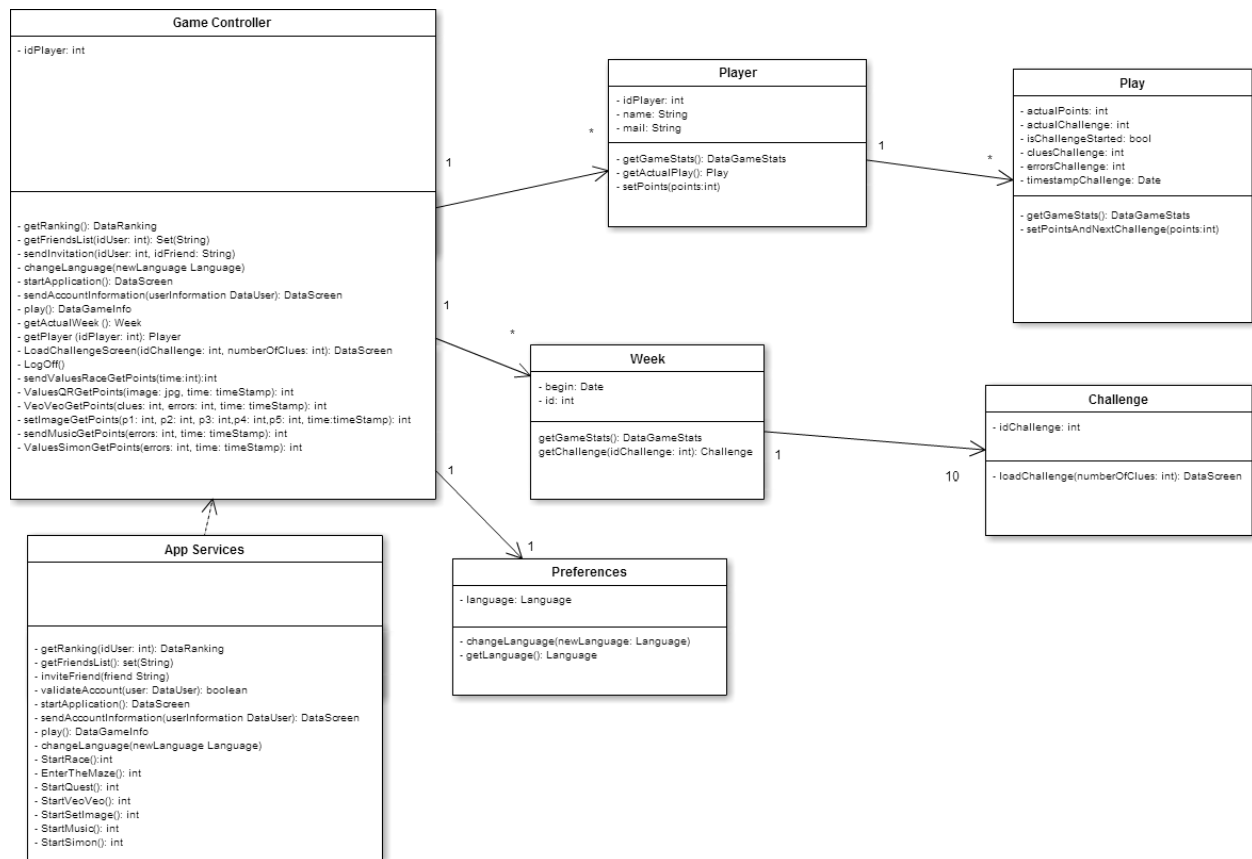
Especificación de Requerimientos v3.0.
Modelo de Casos de Uso v1.0.

1.4. Visión general

El documento pretende mostrar una versión inicial e incremental del Diseño de Casos de Uso. Para cada Caso de Uso se mostrará el diagrama de clases, el diagrama de comunicación y para los Casos de Uso que sea considerado totalmente esencial, un diagrama de secuencias.

Se pretende que este sea modificado según el avance del proyecto agregando secciones al documento que puedan resultar útiles a la hora de implementar.

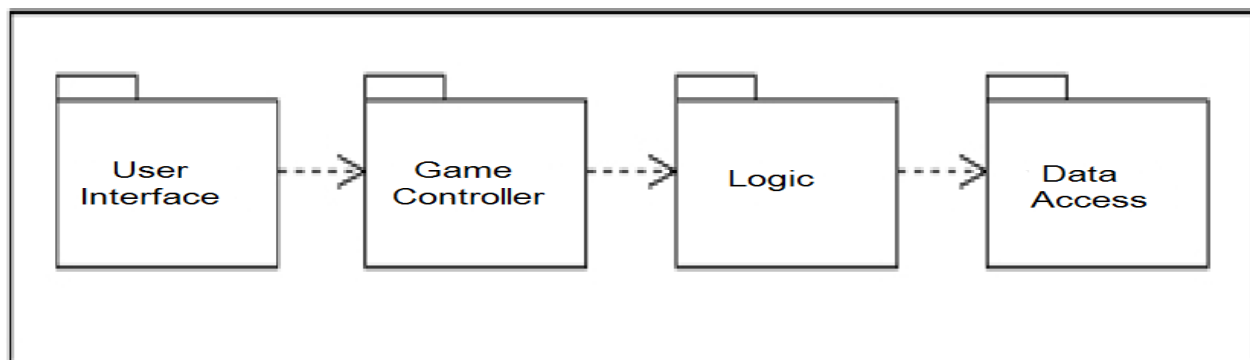
2. Diseño de Casos de Uso



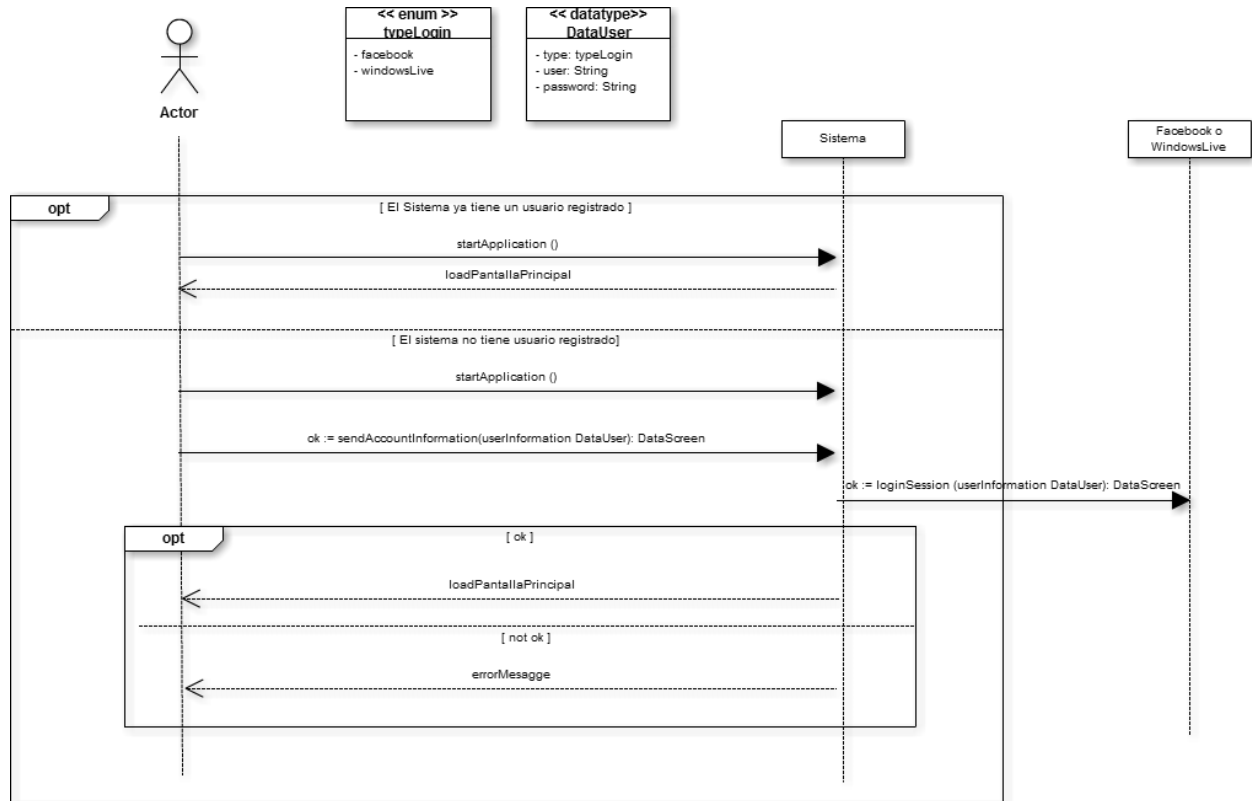
Por claridad de imagen, ver la Descripción de la Arquitectura (DSARQG10v5.1)

2.1. Diseño del Caso de Uso Iniciar Aplicación

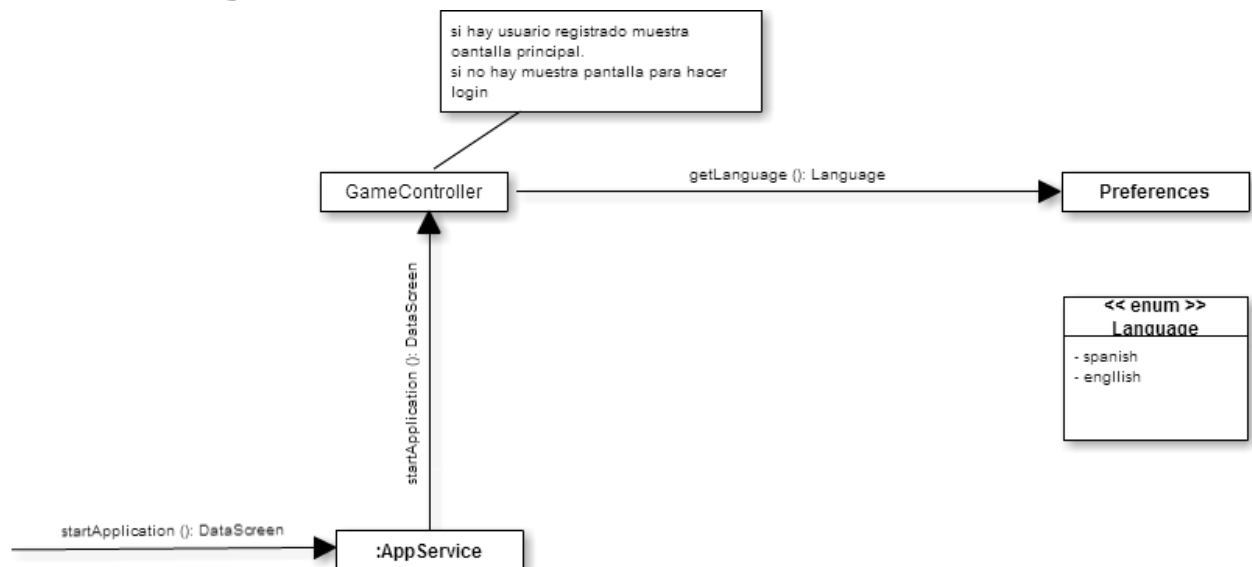
2.1.1. Diagrama de paquetes

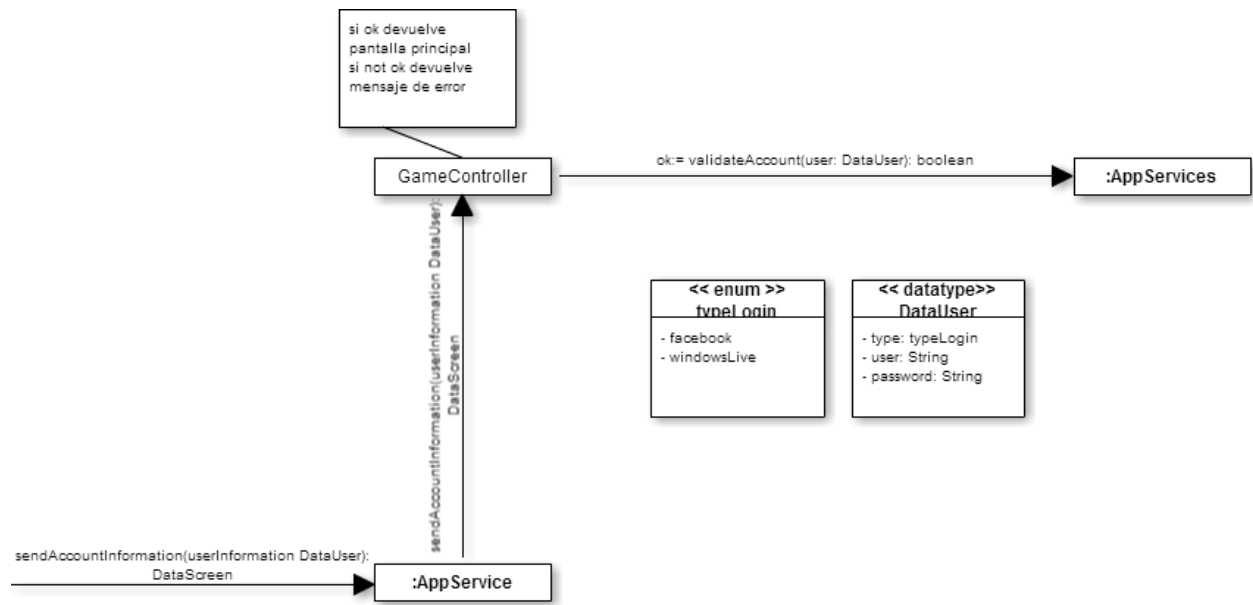


2.1.2. Diagrama de Secuencia



2.1.3. Diagrama de Comunicación



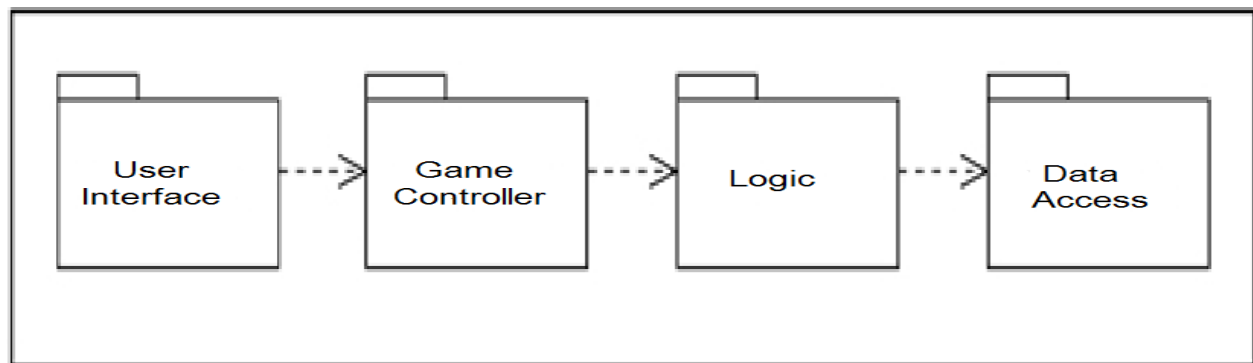


2.1.4. Requerimientos especiales o de implementación

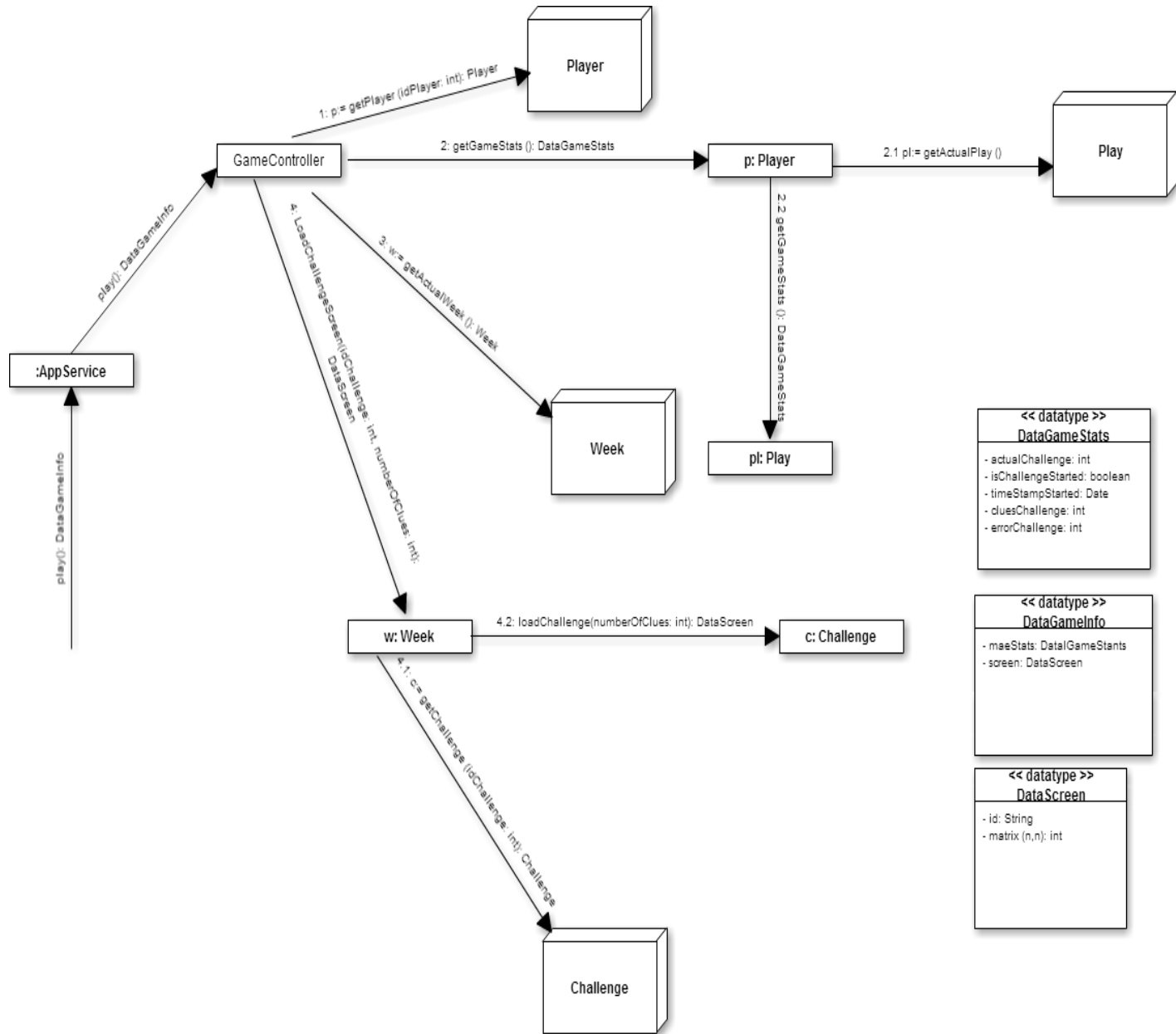
No aplican para esta fase.

2.2. Diseño del Caso de Uso Jugar

2.2.1. Diagrama de paquetes



2.2.3. Diagrama de Comunicación

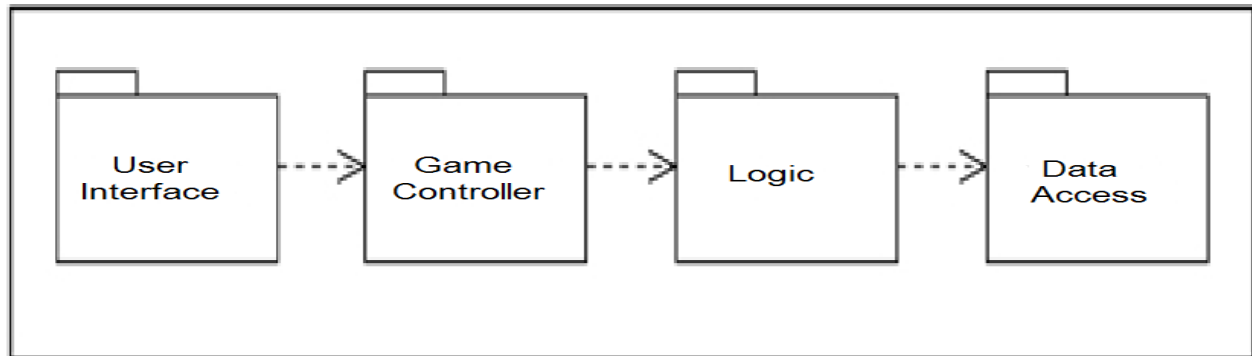


2.2.4. Requerimientos especiales o de implementación

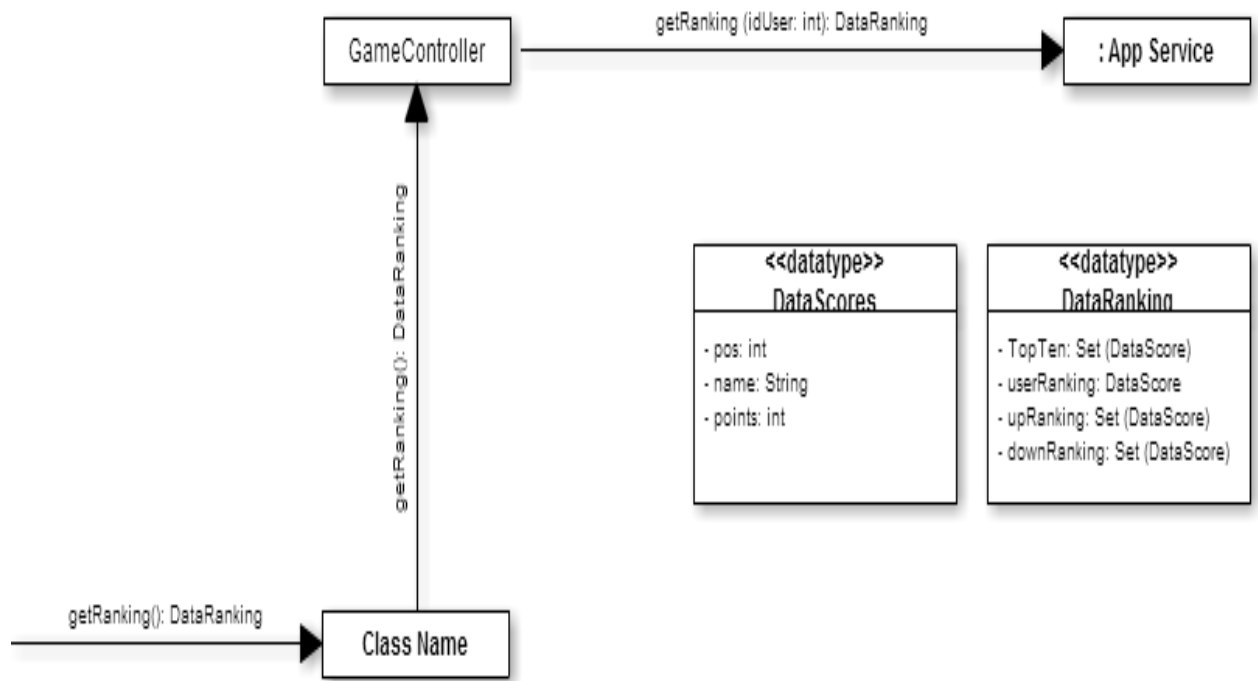
No aplican para esta fase.

2.3. Diseño del Caso de Uso Ver Ranking

2.3.1. Diagrama de paquetes



2.3.2. Diagrama de Comunicación

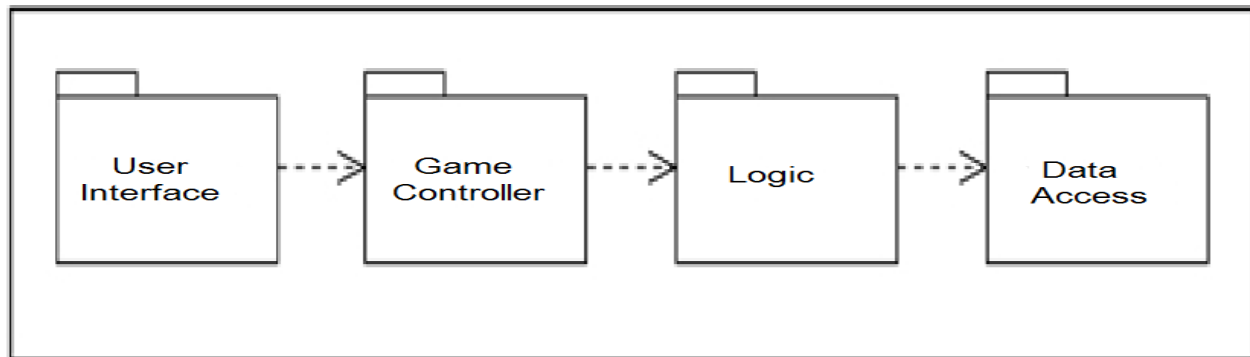


2.3.4. Requerimientos especiales o de implementación

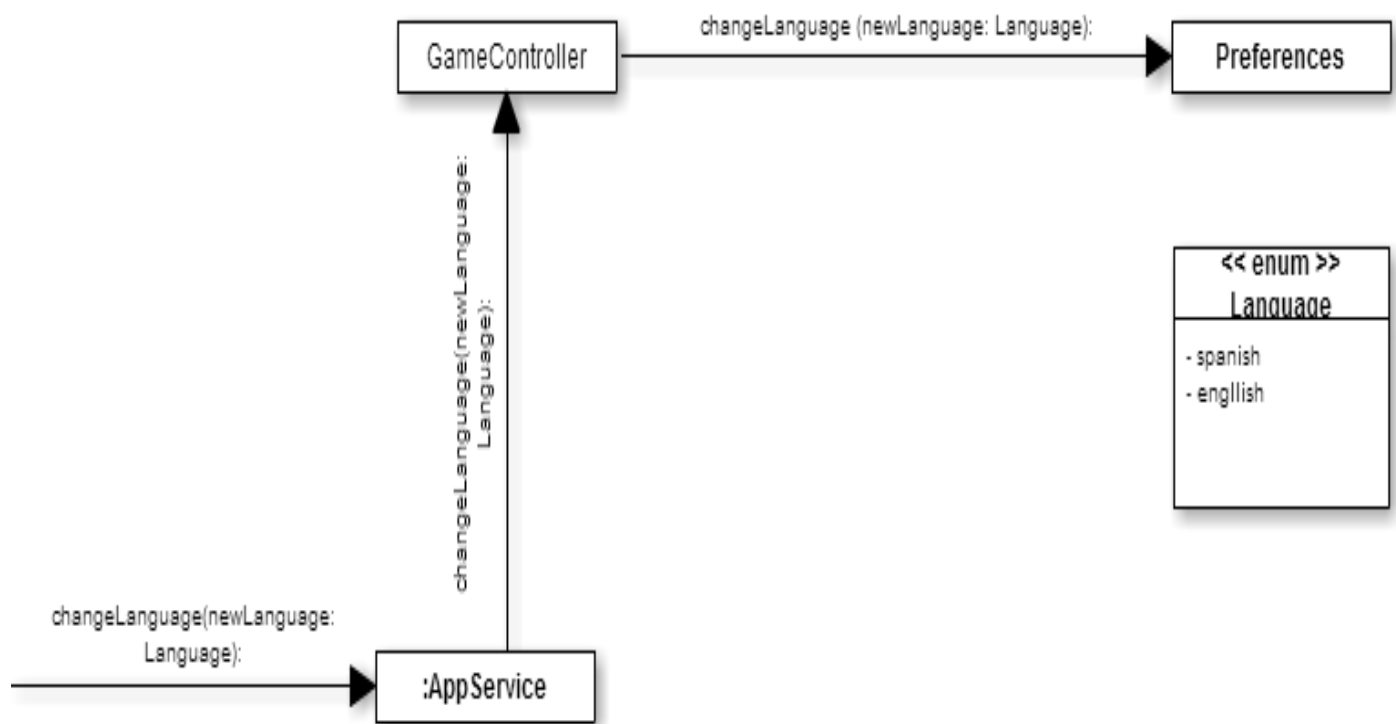
No aplica para esta fase.

2.4. Diseño del Caso de Uso Cambiar Idioma

2.4.1. Diagrama de paquetes



2.4.1. Diagrama de comunicación

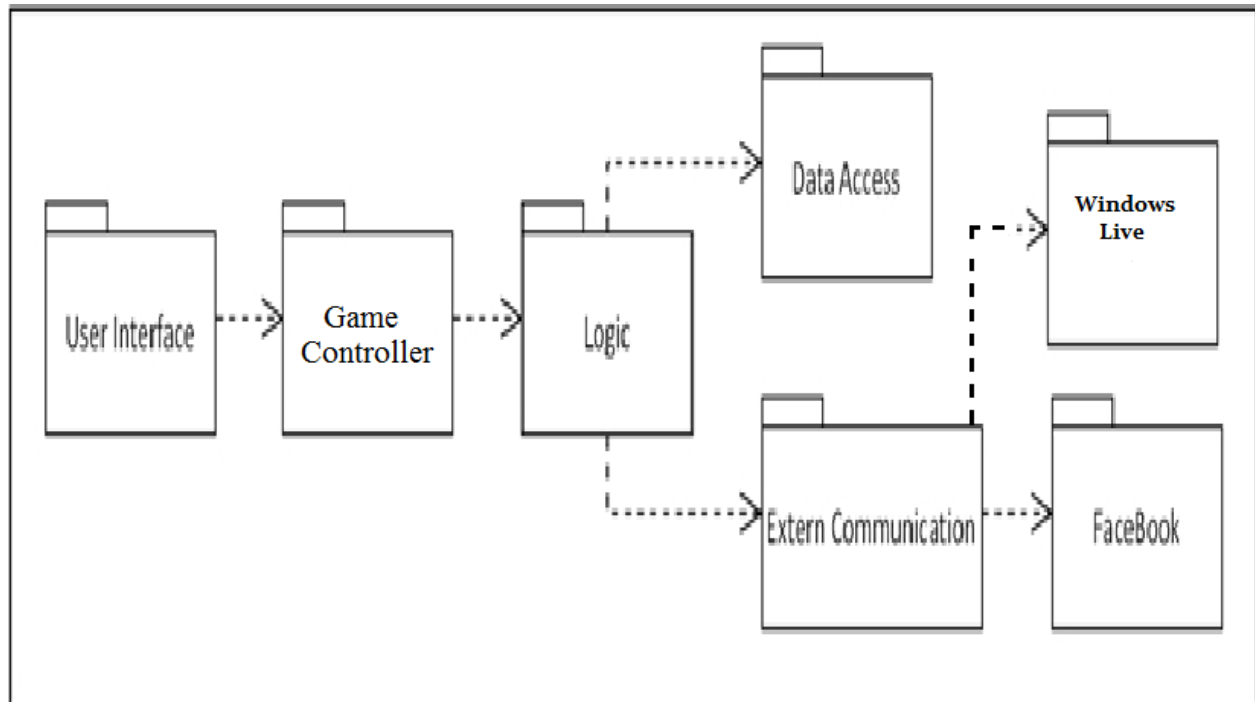


2.4.4. Requerimientos especiales o de implementación

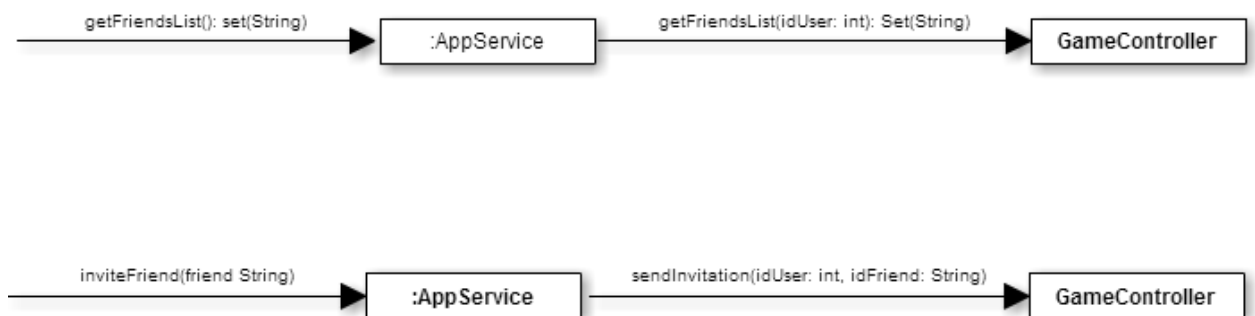
Solo se permitirá cambiar a idioma español o inglés.

2.5. Diseño del Caso de Uso Invitar Amigo

2.5.1. Diagrama de paquetes



2.5.3. Diagrama de Comunicación

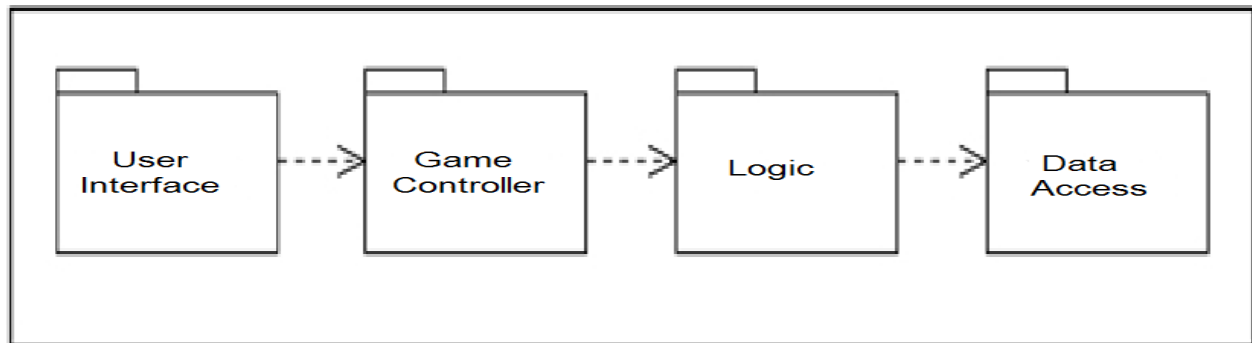


2.5.4. Requerimientos especiales o de implementación

No aplica para esta fase.

2.6 Diseño del Caso de Uso LogOff

2.6.1 Diagrama de paquetes



2.6.2 Diagrama de comunicación

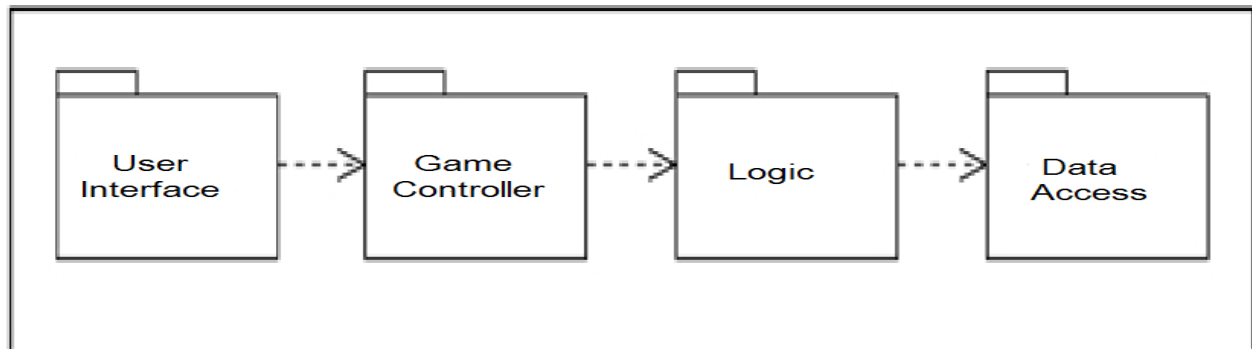


2.6.4. Requerimientos especiales o de implementación

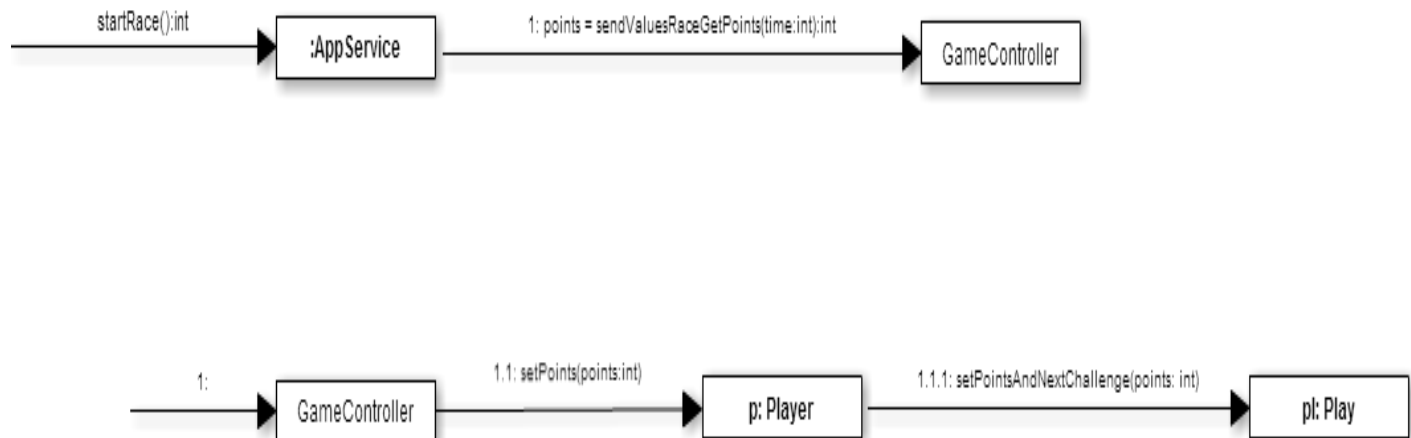
No tiene.

2.7 Diseño del Caso de Uso Carrera

2.7.1 Diagrama de paquetes



2.7.2 Diagrama de Comunicación

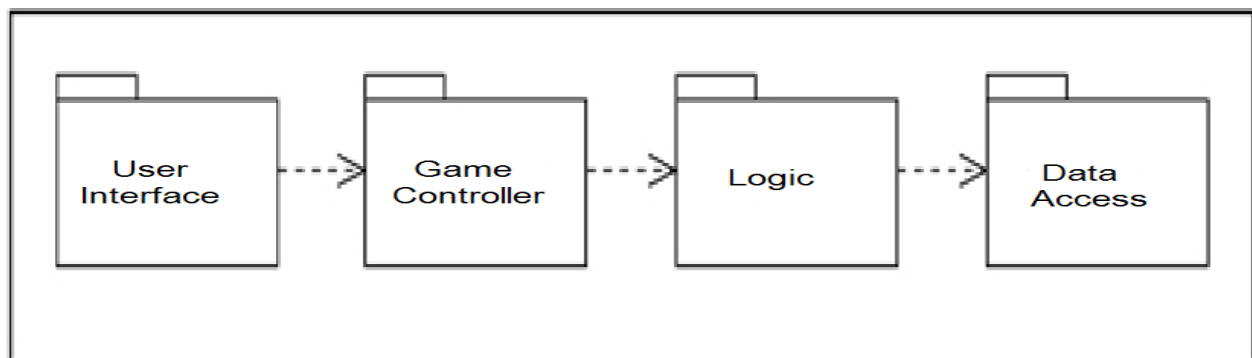


2.7.4. Requerimientos especiales o de implementación

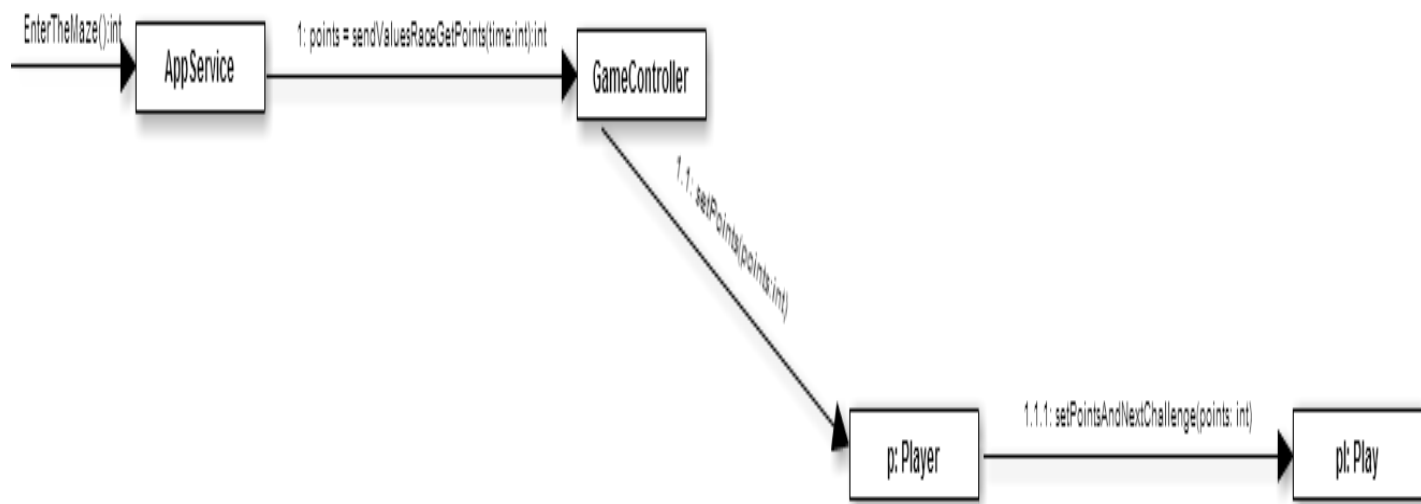
No tiene.

2.8 Diseño del Caso de Uso Laberinto

2.8.1 Diagrama de paquetes



2.8.2 Diagrama de Comunicación

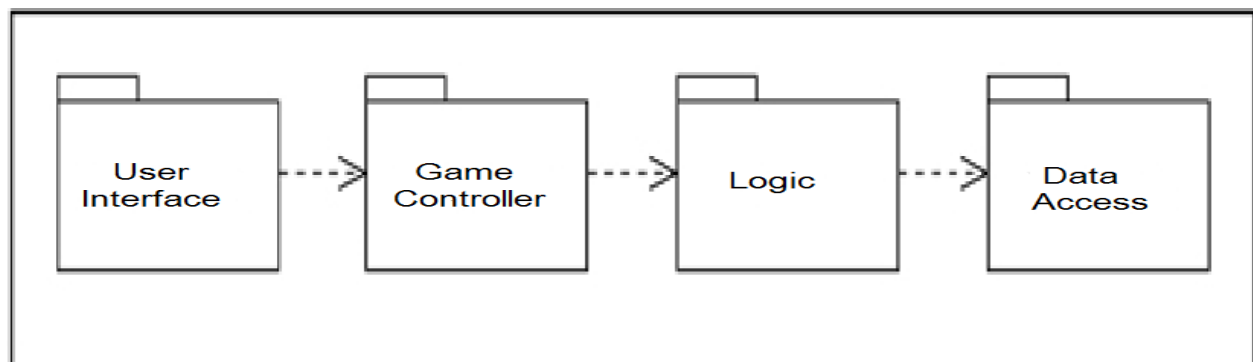


2.8.4. Requerimientos especiales o de implementación

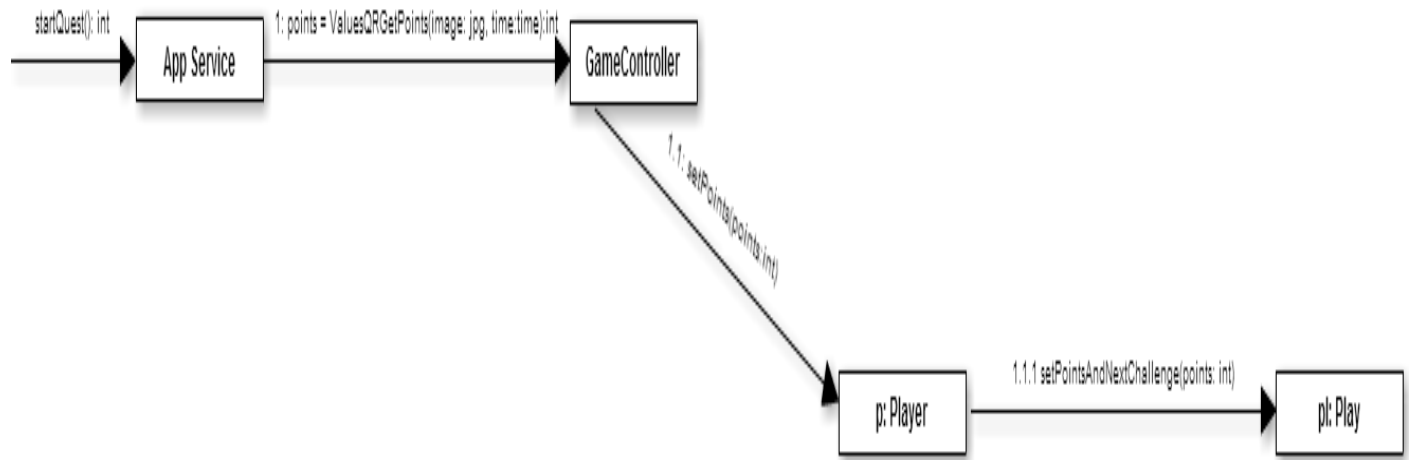
No tiene.

2.9 Diseño del Caso de Uso Código QR

2.9.1 Diagrama de paquetes



2.9.2 Diagrama de Comunicación

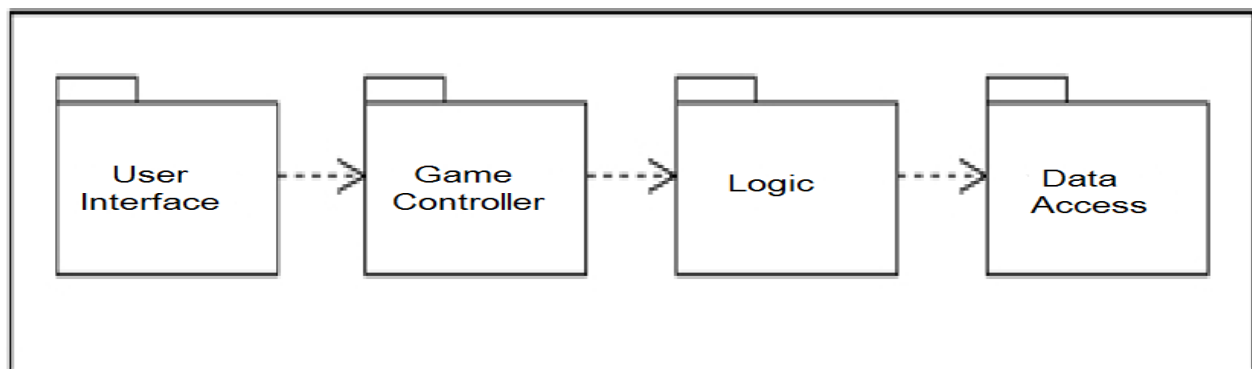


2.9.4. Requerimientos especiales o de implementación

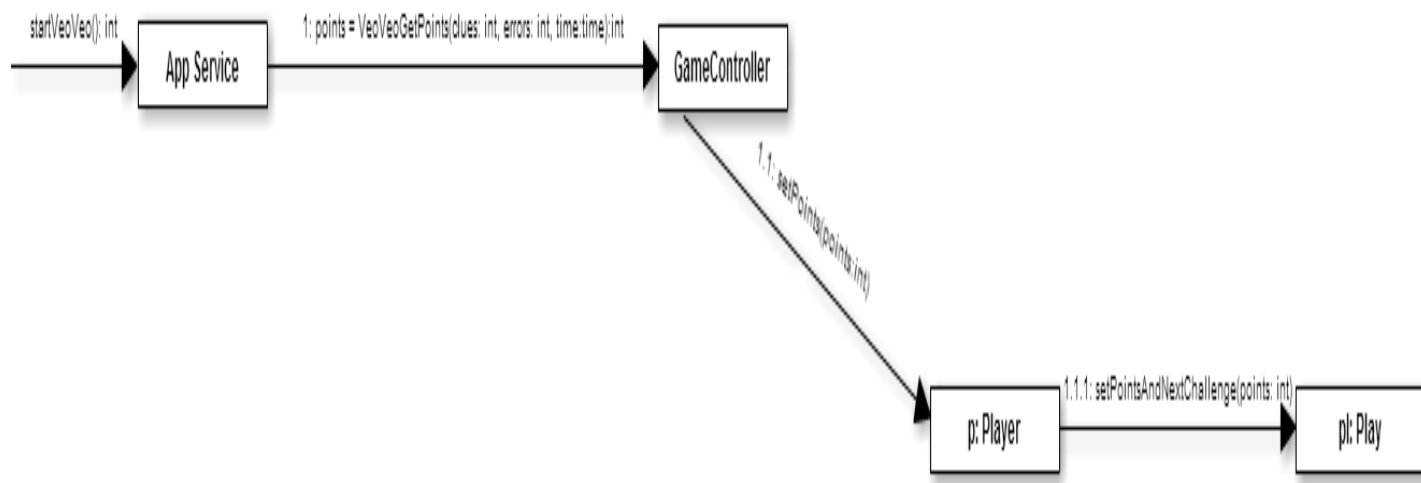
No tiene.

2.10 Diseño del Caso de Uso Veo Veo

2.10.1 Diagrama de paquetes



2.10.2 Diagrama de Comunicación

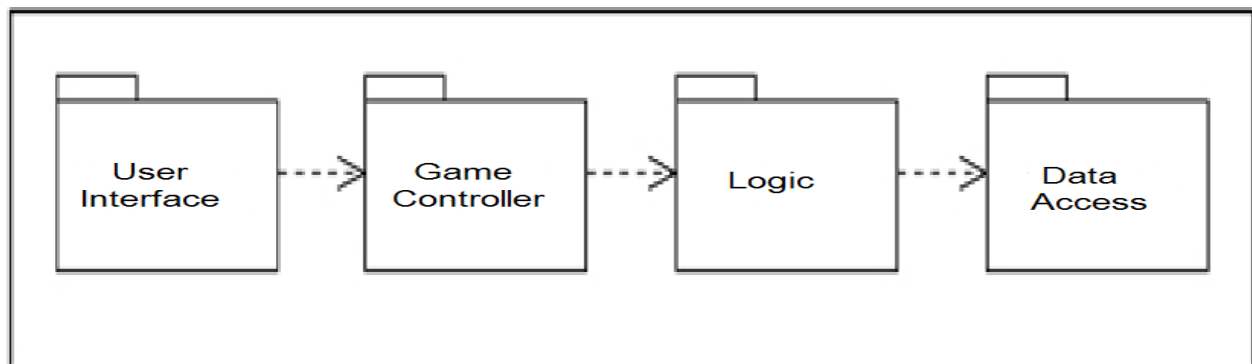


2.10.4. Requerimientos especiales o de implementación

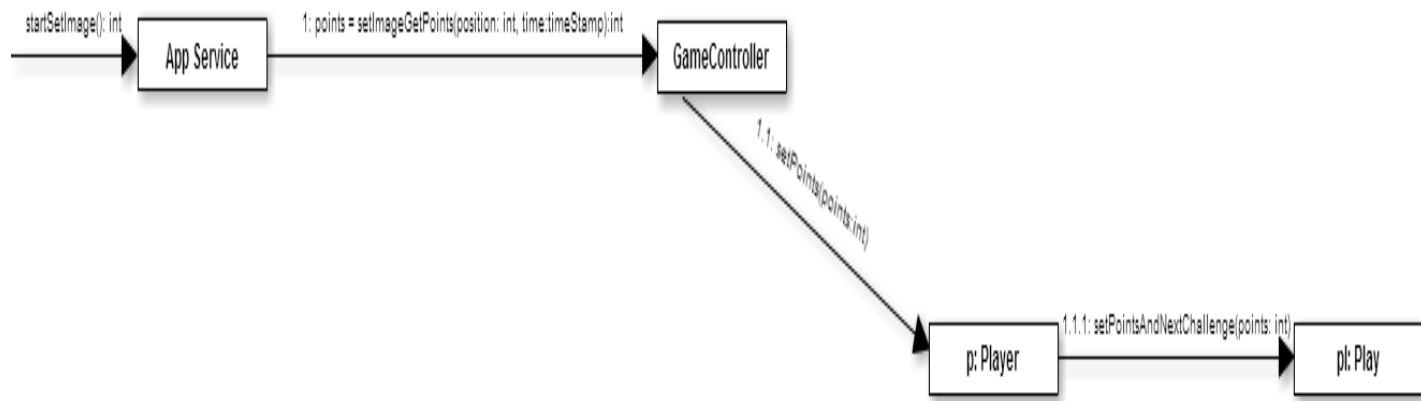
No tiene.

2.11 Diseño del Caso de Uso Orientar Imagen

2.11.1 Diagrama de paquetes



2.11.2 Diagrama de Comunicación

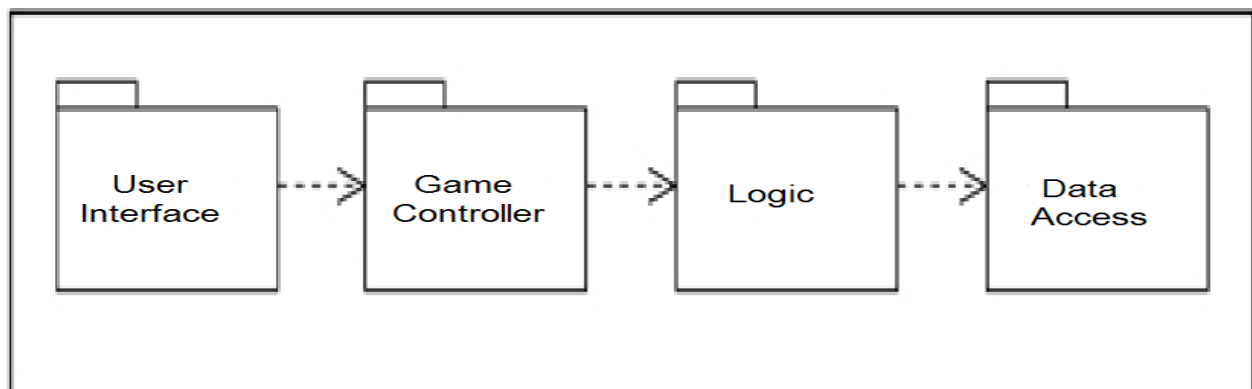


2.11.4. Requerimientos especiales o de implementación

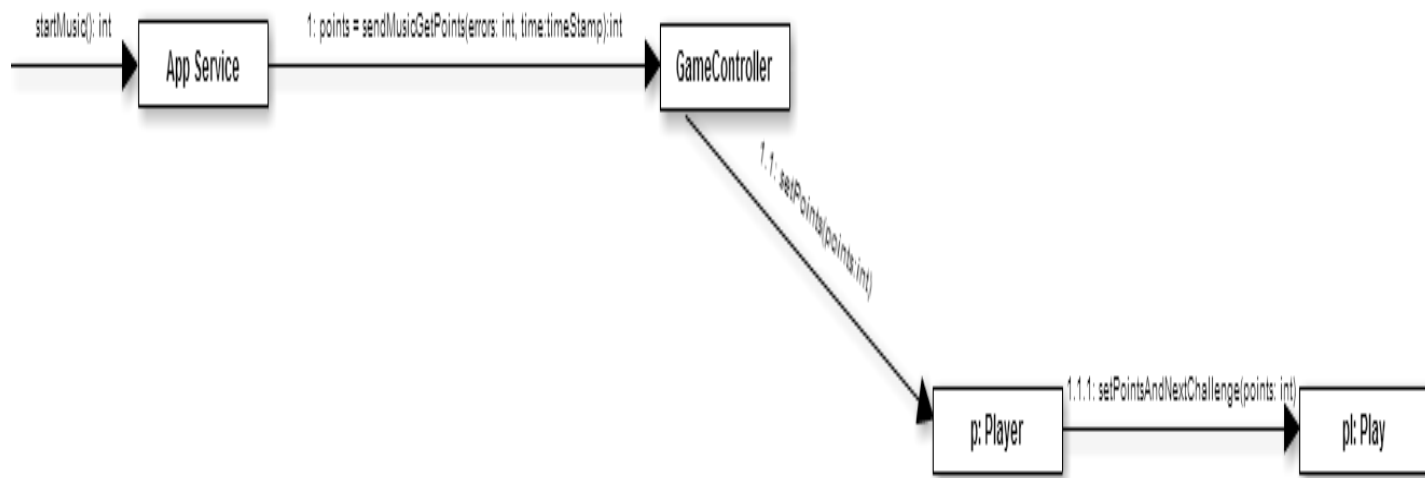
No tiene.

2.12 Diseño del Caso de Uso Reproducir Música

2.12.1 Diagrama de paquetes



2.12.2 Diagrama de Comunicación

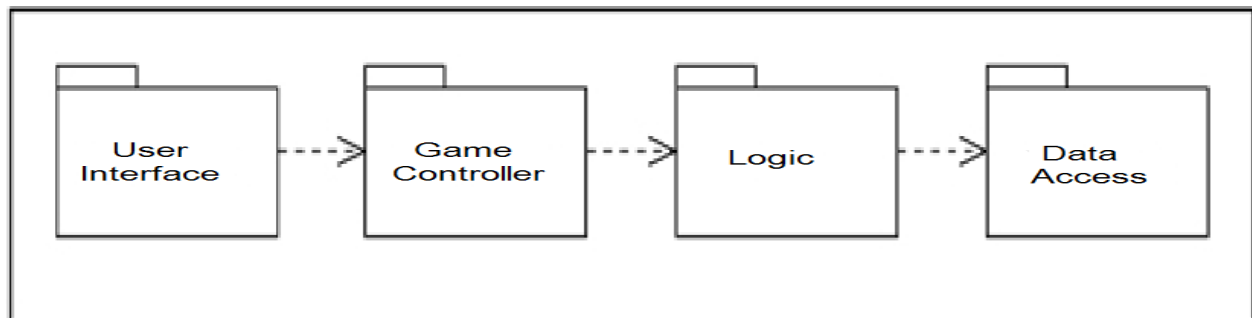


2.12.4. Requerimientos especiales o de implementación

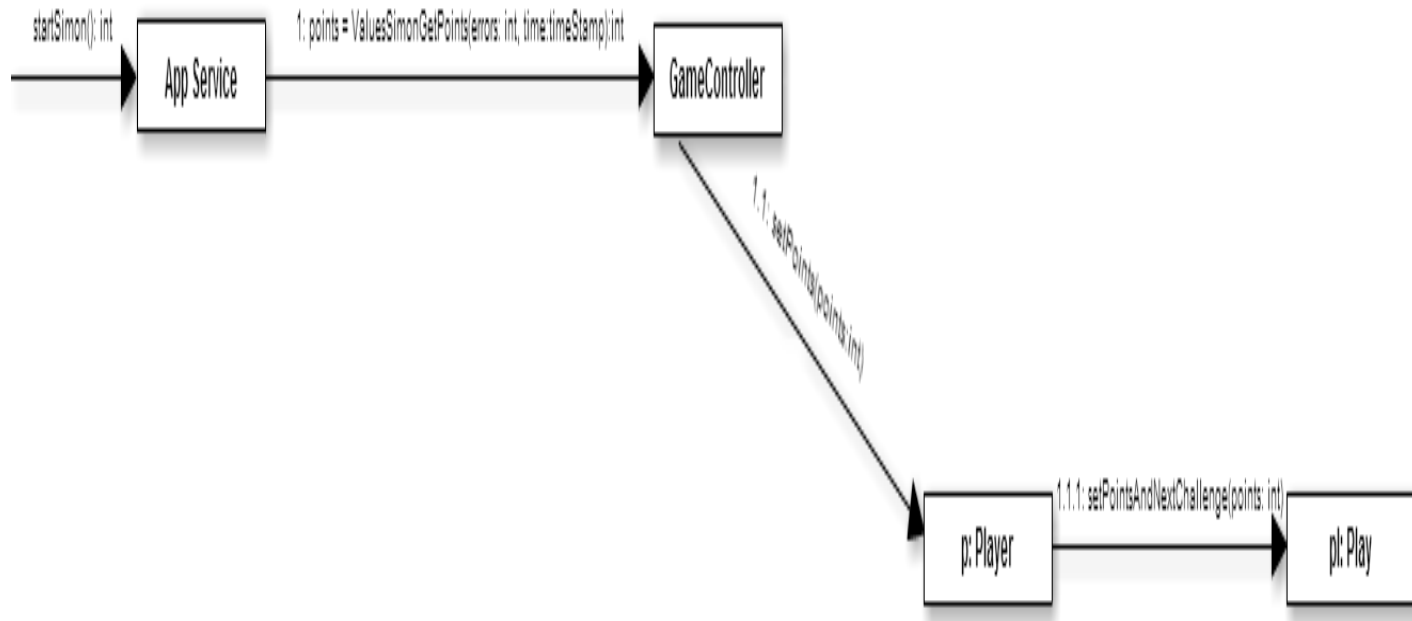
No tiene.

2.13 Diseño del Caso de Uso Simon

2.13.1 Diagrama de paquetes



2.13.2 Diagrama de Comunicación



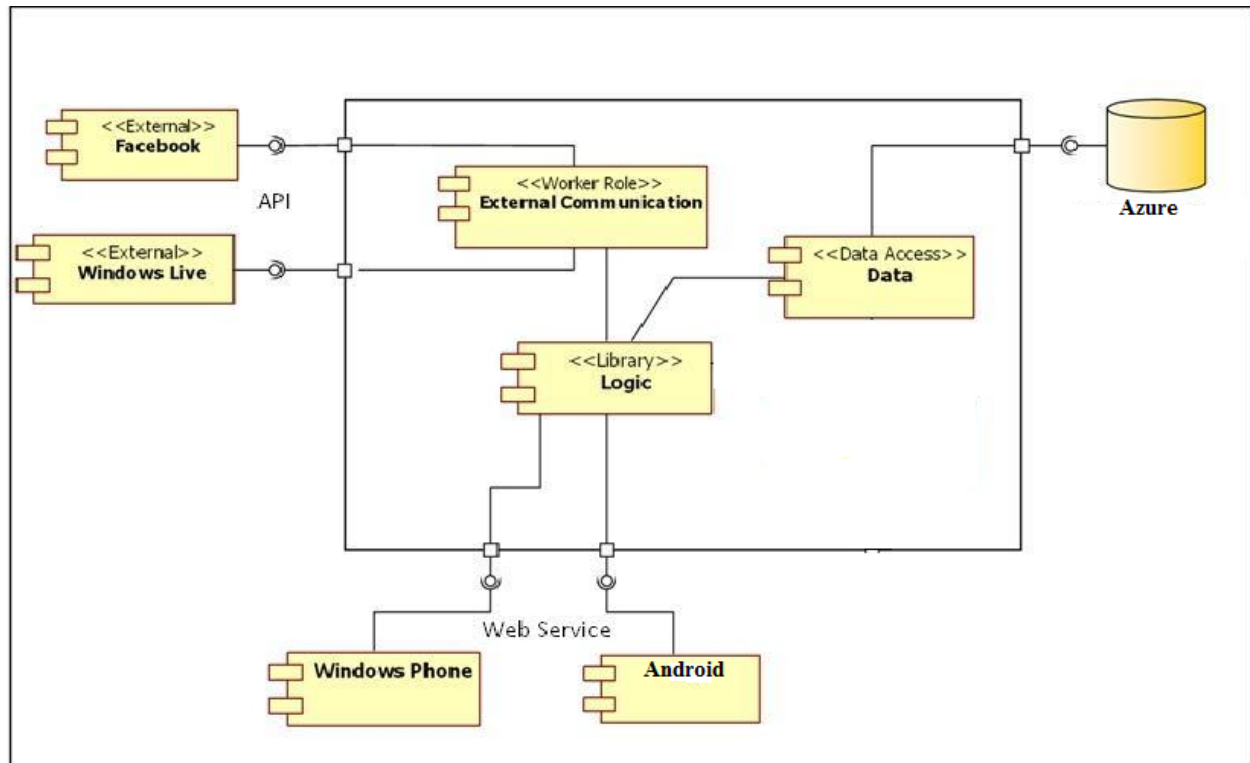
2.13.4. Requerimientos especiales o de implementación

No tiene.

3. Diseño de Objetos

Se actualizará en próximas ediciones.

4. Diseño de Subsistemas



4.1. Subsistemas Específicos

1.1.1. Windows Phone

Propósito: Será el encargado de brindar las funcionalidades que serán consumidas por el móvil. En él se encontrará el motor de juego y la interfaz gráfica que el usuario utilizará desde el móvil.

Función: El subsistema da la posibilidad al usuario, de jugar desde el móvil con sistema operativo Windows Phone. Accediendo a todas las funcionalidades que nuestro producto brinda en el móvil.

1.1.2. Android

Propósito: Será el encargado de brindar las funcionalidades que serán consumidas por el móvil. En él se encontrará el motor de juego y la interfaz gráfica que el usuario utilizará desde el móvil.

Función: El subsistema da la posibilidad al usuario, de jugar desde el móvil con sistema operativo Android. Accediendo a todas las funcionalidades que nuestro producto brinda en el móvil.

1.1.2. Data

Propósito: Será el encargado de manejar las transacciones con la base de datos del sistema.

Función: El subsistema recibe pedidos de datos. Procesa esos pedidos, accede a las Base de Datos, los obtiene, y luego resuelve los pedidos.

1.1.3. External Communication

Propósito: Será el encargado de manejar la comunicación con Facebook y con Windows Live. Será quien consumirá los servicios que ellos proveen.

Función: El subsistema recibe pedidos de datos. Procesa esos pedidos, se comunica con Facebook o Windows Live, obtiene los datos, y luego resuelve los pedidos.

1.1.4. Logic

Propósito: Será el encargado de procesar la mayoría de los pedidos del Sistema. Dicho subsistema en próximas iteraciones, será dividido en varios subsistemas internos debido a su complejidad.

Función: El subsistema recibe pedidos, los procesa y se comunica con los encargados necesarios para resolverlos.

4.2. Subsistemas de Soporte

Se hará en próximas iteraciones.

5. Revisión de la Interfaz de Usuario

Se hará en próximas iteraciones.

6. Diseño de Datos

Se hará en próximas iteraciones.