

# PIS 2014 Grupo 10

## Modelo de Casos de Uso

### Versión 1.4

#### Historia de revisiones

| Fecha      | Versión | Descripción                                    | Autor                |
|------------|---------|--|----------------------|
| 04/09/2014 | 1.0     | Primera Version del Documento.                 | Equipo de Analistas. |
| 05/09/2014 | 1.1     | Se continúa con la definición de casos de uso. | Equipo de Analistas. |
| 06/09/2014 | 1.2     | Modificaciones.                                | Equipo de Analistas. |
| 06/09/2014 | 1.3     | Revisión Verificación.                         | Florencia Ruiz.      |
| 07/09/2014 | 1.4     | Revision de SQA.                               | Federico Blumetto.   |

## Contenido

- [1. Actores](#)
  - [1.1. Usuario](#)
- [2. Casos de Uso](#)
  - [2.1. Diagramas de Casos De Uso](#)
  - [2.2. Iniciar Aplicación](#)
    - [2.2.1. Descripción](#)
    - [2.2.2. Pre-condiciones](#)
    - [2.2.3. Flujo de eventos principal](#)
    - [2.2.4. Flujos de eventos alternativos](#)
    - [2.2.5. Post-condiciones](#)
    - [2.2.6. Requerimientos especiales](#)
  - [2.3. Jugar](#)
    - [2.3.1. Descripción](#)
    - [2.3.2. Pre-condiciones](#)
    - [2.3.3. Flujo de eventos principal](#)
    - [2.3.4. Flujos de eventos alternativos](#)
    - [2.3.5. Post-condiciones](#)
    - [2.3.6. Requerimientos especiales](#)
  - [2.4. Ver Ranking](#)
    - [2.4.1. Descripción](#)
    - [2.4.2. Pre-condiciones](#)
    - [2.4.3. Flujo de eventos principal](#)
    - [2.4.4. Flujos de eventos alternativos](#)
    - [2.4.5. Post-condiciones](#)
    - [2.4.6. Requerimientos especiales](#)
  - [2.5. Invitar Amigos](#)
    - [2.5.1. Descripción](#)
    - [2.5.2. Pre-condiciones](#)
    - [2.5.3. Flujo de eventos principal](#)
    - [2.5.4. Flujos de eventos alternativos](#)
    - [2.5.5. Post-condiciones](#)
    - [2.5.6. Requerimientos especiales](#)
  - [2.6. Cambiar Idioma](#)
    - [2.6.1. Descripción](#)
    - [2.6.2. Pre-condiciones](#)
    - [2.6.3. Flujo de eventos principal](#)
    - [2.6.4. Flujos de eventos alternativos](#)
    - [2.6.5. Post-condiciones](#)
    - [2.6.6. Requerimientos especiales](#)

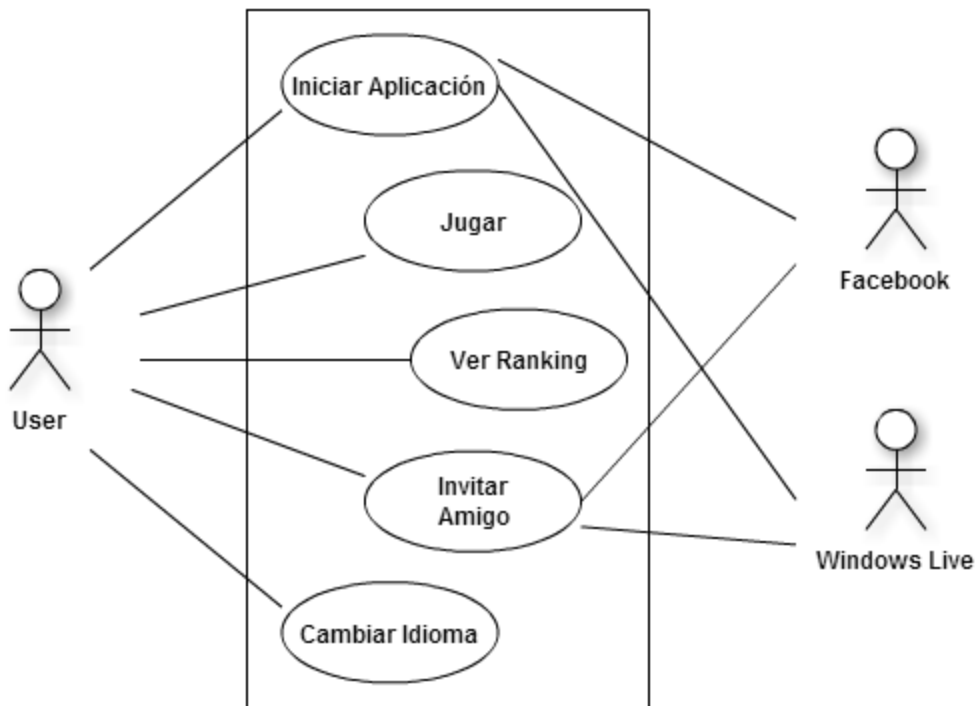
## 1. Actores

### 1.1. Usuario

Es el Actor que va a jugar al juego tanto en su versión para Windows Phone como para Android. El mismo debe poseer cuenta de Facebook o Windows Live, dado que es obligatorio loguearse para poder participar de los desafíos.

## 2. Casos de Uso

### 2.1. Diagramas de Casos De Uso



## **2.2. Iniciar Aplicación**

### **2.2.1. Descripción**

El caso de uso comienza cuando el Usuario desea abrir la aplicación para poder utilizarla.

### **2.2.2. Pre-condiciones**

No existen

### **2.2.3. Flujo de eventos principal**

1. El usuario inicia la aplicación.
2. El sistema despliega la pantalla de login.
3. El usuario elige como registrarse si a través de su cuenta en Windows Live o Facebook.
4. El sistema despliega los datos a completar por el usuario (cuenta y contraseña).
5. El usuario ingresa sus datos correspondientes.
6. El sistema valida al usuario, comunicándose con Facebook o Windows Live según sea necesario.
7. El sistema muestra una pantalla de inicio donde se permite iniciar con los desafíos semanales.
6. Fin de CU.

### **2.2.4. Flujos de eventos alternativos**

2.A. Ya se encontraba un usuario registrado en el sistema y el jugador había jugado la semana anterior y no ha iniciado la jugada de la semana actual.

2.A.1. El sistema despliega la pantalla principal con los datos de los resultados de la semana anterior y le brinda al usuario la opción de empezar a jugar la semana actual.

2.A.2 Fin de CU.

2.B. Ya se encontraba usuario registrado y este se encuentra jugando la semana actual.

2.B.1. El sistema muestra la pantalla principal donde el usuario tiene la opción de continuar la resolución de los desafíos por el desafío actual.

2.B.2 Fin de CU.

6.A. Identificador o contraseña incorrecta.

6.A.1. El sistema despliega un mensaje de error de validación.

6.A.2. Retorna al paso 3 del flujo normal.

### **2.2.5. Post-condiciones**

- El Usuario ingresa al Sistema.
- Se carga la pantalla que corresponda según el caso.

### **2.2.6. Requerimientos especiales**

- Por defecto va a quedar configurado el idioma según el idioma que esté guardado en el telefono.

## **2.3. Jugar**

### **2.3.1. Descripción**

El caso de uso comienza cuando el Usuario desea empezar a jugar y resolver los desafíos.

### **2.3.2. Pre-condiciones**

- El usuario ya se encuentra registrado en el sistema.
- El sistema se encuentra en la página principal.
- El sistema tiene la informacion del ultimo desafio del cual participó el usuario en la semana.

### **2.3.3. Flujo de eventos principal**

1. El usuario selecciona comenzar a jugar.
2. Si el usuario no ha iniciado la partida semanal aún, el sistema registra al usuario como usuario de la semana donde el próximo desafío será el 1.
3. El sistema despliega en pantalla el desafío correspondiente.
4. El sistema inicializa el tiempo del mismo y las demás variables que determinan el puntaje del mismo. Se actualiza el el desafío actual y en caso de desafío por tiempo el tiempo de inicialización del mismo.
5. El usuario completa el desafío.
6. El sistema calcula los puntos obtenidos, para luego actualizar el puntaje y el ultimo desafio concluido del jugador. Se actualiza el ranking en caso que el usuario se encuentre en el ranking Top10 o su puntaje obtenido lo califica entrar a este.
7. El sistema despliega el puntaje obtenido del desafío y las opciones de seguir con el siguiente desafío o salir del juego.
8. El usuario selecciona salir del juego.
9. Fin de CU.

#### **2.3.4. Flujos de eventos alternativos**

2.A. El usuario ya ha concluido los 10 desafíos semanales.

2.A.1. El sistema despliega un mensaje donde avisa al usuario que ya ha concluido su partida y el puntaje obtenido en la misma.

2.A.2. Fin de CU.

2.B.1. El usuario ha iniciado la partida pero no ha completado todos los desafíos.

2.B.1.A. El usuario ha iniciado un desafío que no ha concluido.

2.B.1.A.1. El sistema carga los datos del desafío ya inicializado.

2.B.1.A.2. El sistema despliega el desafío correspondiente.

2.B.1.A.3. Retorna al paso 5 del flujo normal.

2.B.1.B. El usuario no tiene desafíos inicializados.

2.B.1.B.1. El sistema despliega el desafío correspondiente.

2.B.1.B.2. Retorna al paso 4 del flujo normal.

5.A. El usuario abandona el desafío sin completarlo.

5.A.1. El sistema guardará el desafío como no completado.

5.A.2 Retorna al paso 8 del flujo normal.

7.A. El usuario ha completado los 10 desafíos.

7.A.1. El sistema despliega mensaje de partida concluida junto con el puntaje final con la única opción de salir del juego.

7.A.2. Retorna al paso 8 del flujo normal.

8.A. El usuario selecciona seguir con los desafíos.

8.A.1. Retorna al paso 3 del flujo normal.

#### **2.3.5. Post-condiciones**

- Se carga la pantalla principal, con la información de puntajes y próximo desafío actualizadas.
- El sistema actualiza en el jugador los puntos y el desafío actual, además actualiza el ranking de la semana en caso que el jugador haya obtenido un puntaje que lo califique para los 10 mejores o si el jugador ya formaba parte de los 10 mejores.

#### **2.3.6. Requerimientos especiales**

- No hay.

## **2.4. Ver Ranking**

### **2.4.1. Descripción**

Este caso de uso muestra al usuario el puntaje de los mejores jugadores y el propio en la semana.

### **2.4.2. Pre-condiciones**

- El usuario ya se encuentra registrado en el sistema.
- El sistema se encuentra en la página principal.

### **2.4.3. Flujo de eventos principal**

1. El usuario selecciona ver Ranking en la barra de Herramientas.
2. El sistema despliega la pantalla de Ranking donde se puede ver los puntajes de los 10 mejores jugadores en la semana y el suyo propio.
3. Fin CU.

### **2.4.4. Flujos de eventos alternativos**

2.A. El usuario no ha concluido los desafíos de la semana.

2.A.1. El sistema despliega la pantalla de Ranking donde solo se puede ver los puntajes de los 10 mejores jugadores en la semana.

2.A.2 Fin CU.

### **2.4.5. Post-condiciones**

- No hay.

### **2.4.6. Requerimientos especiales**

- No hay.

## **2.5. Invitar Amigos**

### **2.5.1. Descripción**

Este caso comienza cuando el usuario desea invitar a un amigo para que este empiece a jugar el juego. El usuario selecciona la opción Invitar Amigo de la página principal, el sistema muestra los amigos del usuario, este selecciona uno y da la confirmación. El caso finaliza cuando el sistema le envía una invitación al amigo seleccionado.

### **2.5.2. Pre-condiciones**

- El usuario ya se encuentra registrado en el sistema.
- El sistema se encuentra en la página principal.

### **2.5.3. Flujo de eventos principal**

1. El usuario selecciona Invitar Amigo en la barra de Herramientas.
2. El sistema despliega en pantalla los amigos del usuario.
3. El usuario selecciona uno de sus amigos y confirma la selección.
4. El sistema envía una invitación al amigo seleccionado.
5. Fin CU.

### **2.5.4. Flujos de eventos alternativos**

No hay.

### **2.5.5. Post-condiciones**

- El Sistema permanece invariante.

### **2.5.6. Requerimientos especiales**

No hay.

## **2.6. Cambiar Idioma**

### **2.6.1. Descripción**

Este caso de uso comienza cuando el usuario desea cambiar el idioma de la aplicación. El usuario selecciona la opción Cambiar Idioma y a continuación una pantalla muestra la dos opciones de idioma, Inglés y Español. El usuario selecciona el idioma deseado y confirma su selección. El caso de uso finaliza cuando el sistema cambia su configuración de idioma por el seleccionado por el usuario.

### **2.6.2. Pre-condiciones**

- El usuario ya se encuentra registrado en el sistema.
- El sistema se encuentra en la página principal.

### **2.6.3. Flujo de eventos principal**

1. El usuario selecciona Cambiar Idioma en la barra de Herramientas.
2. El sistema despliega en pantalla las opciones de idioma(Inglés y Español).
3. El usuario selecciona uno de las opciones y confirma la selección.
4. El sistema cambia la configuración de idioma por la opción seleccionada.
5. Fin CU.

### **2.6.4. Flujos de eventos alternativos**

No hay.

### **2.6.5. Post-condiciones**

- El sistema cambia su idioma a la opción seleccionada.

### **2.6.6. Requerimientos especiales**

No hay.