

BeatIt!

Modelo de Casos de Uso

Versión 1.2.4



Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
21/08/2014	1.0	Creación del documento	Martín Alayón, Martín Berguer, Martín Steglich
23/08/2014	1.1	Actualización del documento	Martín Steglich, Alejandro Brusco
24/08/2014	1.2	Revisión y corrección del documento	Alejandro Brusco
24/08/2014	1.3	Revisión de SQA	Pablo Olivera
05/09/2014	1.2.1	Actualización (Desafío Usain Bolt)	Martín Steglich
05/09/2014	1.2.2	Actualización (Desafío El Celular Volador, Modificación Desafío Usain Bolt)	Martín Berguer
10/09/2014	1.2.3	Actualización (Desafío Exprésate!, Desafío Invitá a tus amigos!)	Martín Steglich, Martín Alayón
13/09/2014	1.2.4	Revisión V&V	Emiliano Vázquez

Contenido

[Actores](#)

[Usuario del Sistema](#)

[Casos de Uso](#)

[Diagramas de Casos De Uso](#)

[Iniciar Sesión](#)

[Descripción](#)

[Pre-condiciones](#)

[Flujo de eventos principal](#)

[Flujos de eventos alternativos](#)

[Post-condiciones](#)

[Requerimientos especiales](#)

[Cerrar Sesión](#)

[Descripción](#)

[Pre-condiciones](#)

[Flujo de eventos principal](#)

[Flujos de eventos alternativos](#)

[Post-condiciones](#)

[Requerimientos especiales](#)

[Ver Perfil](#)

[Descripción](#)

[Pre-condiciones](#)

[Flujo de eventos principal](#)

[Flujos de eventos alternativos](#)

[Post-condiciones](#)

[Requerimientos especiales](#)

[Iniciar Desafío](#)

[Descripción](#)

[Pre-condiciones](#)

[Flujo de eventos principal](#)

[Flujos de eventos alternativos](#)

[Post-condiciones](#)

[Requerimientos especiales](#)

[Cancelar Desafío](#)

[Descripción](#)

[Pre-condiciones](#)

[Flujo de eventos principal](#)

[Flujos de eventos alternativos](#)

[Post-condiciones](#)

[Requerimientos especiales](#)

[Completar Desafío](#)

[Descripción](#)

[Pre-condiciones](#)

[Flujo de eventos principal](#)

[Flujos de eventos alternativos](#)

[Post-condiciones](#)

[Requerimientos especiales](#)

[Ver Desafío Finalizado](#)

[Descripción](#)

[Pre-condiciones](#)

[Flujo de eventos principal](#)

[Flujos de eventos alternativos](#)

[Post-condiciones](#)

[Requerimientos especiales](#)

[Listar Ranking](#)

[Descripción](#)

[Pre-condiciones](#)

[Flujo de eventos principal](#)

[Flujos de eventos alternativos](#)

[Post-condiciones](#)

[Requerimientos especiales](#)

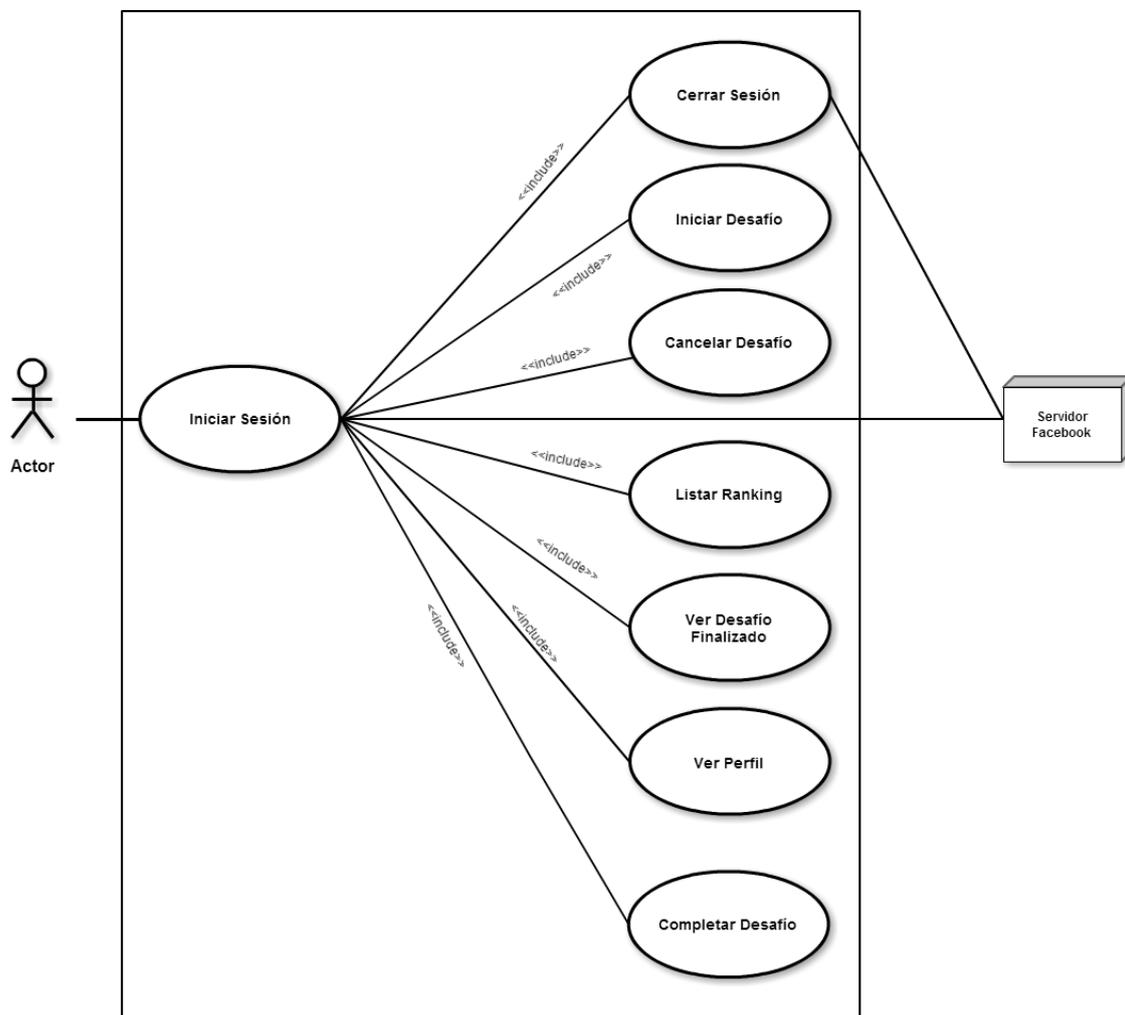
1. Actores

1.1. Usuario del Sistema

Persona que hace uso de la aplicación.

2. Casos de Uso

2.1. Diagramas de Casos De Uso



2.2. Iniciar Sesión

2.2.1. Descripción

El caso de uso se inicia cuando el Usuario desea iniciar sesión en el juego. Para ello el Sistema muestra el inicio de sesión con Facebook. En caso de éxito se muestra la pantalla inicial de la aplicación. En caso contrario se muestra el error correspondiente.

2.2.2. Pre-condiciones

No tiene.

2.2.3. Flujo de eventos principal

1. El Usuario selecciona el inicio de sesión con Facebook.
2. El Sistema obtiene los datos del Usuario desde el Servidor de Facebook.
3. El Sistema valida los datos del Usuario.
4. El Sistema despliega la pantalla principal
5. Fin del Caso de Uso.

2.2.4. Flujos de eventos alternativos

3.a El Usuario no está registrado en el Sistema

- 3.a.1. El sistema realiza un alta de usuario con los datos proporcionados de Facebook.
- 3.a.2. Retorna a Paso 3 del flujo de eventos principal.

2.2.5. Post-condiciones

El Usuario inicia sesión y sus datos son recordados en la aplicación.

2.2.6. Requerimientos especiales

No tiene.

2.3. Cerrar Sesión

2.3.1. Descripción

El caso de uso se inicia cuando el Usuario desea cerrar sesión en el juego. Para ello el Usuario debe ingresar a la pantalla del perfil del Usuario. Luego, el Sistema vuelve a la pantalla de Inicio de Sesión, quedando cerrada la sesión del Usuario.

2.3.2. Pre-condiciones

1. El Usuario debe tener sesión iniciada en la aplicación.

2.3.3. Flujo de eventos principal

1. El Usuario se dirige a la pantalla de Perfil de Usuario.
2. El Usuario selecciona Cerrar Sesión.
3. El Sistema despliega una pantalla de confirmación de cerrar sesión.
4. El Usuario confirma cerrar sesión.
5. El Sistema muestra la pantalla de Iniciar Sesión.
6. Fin del Caso de Uso.

2.3.4. Flujos de eventos alternativos

- 4.a El Usuario no confirma la cancelación.
 - 4.a.1 El Sistema vuelve a mostrar la pantalla de Perfil de Usuario.
 - 4.a.2 Retorna al paso 6 del flujo de eventos principal.

2.3.5. Post-condiciones

El sistema elimina los datos recordados del usuario que previamente inició sesión.

2.3.6. Requerimientos especiales

No tiene.

2.4. Ver Perfil

2.4.1. Descripción

El caso de uso se inicia cuando el Usuario desea ver su perfil. Para ello el Usuario debe dirigirse a la pantalla del Perfil de Usuario.

2.4.2. Pre-condiciones

1. El Usuario debe tener sesión iniciada en la aplicación.

2.4.3. Flujo de eventos principal

1. El Usuario se dirige a la pantalla de Perfil de Usuario.
2. El Sistema despliega la información del Usuario.
3. Fin del Caso de Uso.

2.4.4. Flujos de eventos alternativos

No tiene.

2.4.5. Post-condiciones

No tiene.

2.4.6. Requerimientos especiales

No tiene.

2.5. Iniciar Desafío

2.5.1. Descripción

El caso de uso se inicia cuando el Usuario desea comenzar un desafío. Para ello el Sistema muestra el listado de los desafíos y el Usuario selecciona un desafío no finalizado.

2.5.2. Pre-condiciones

1. El Usuario debe tener sesión iniciada en la aplicación.
2. El estado del desafío no finalizado.

2.5.3. Flujo de eventos principal

1. El Usuario selecciona el desafío a realizar.
2. El Sistema muestra la pantalla del desafío seleccionado anteriormente.
3. Fin del Caso de Uso.

2.5.4. Flujos de eventos alternativos

No tiene.

2.5.5. Post-condiciones

No tiene

2.5.6. Requerimientos especiales

No tiene.

2.6. Cancelar Desafío

2.6.1. Descripción

El caso de uso se inicia cuando el Usuario desea cancelar un desafío en curso. Al cancelar se muestra el listado de desafíos.

2.6.2. Pre-condiciones

1. El Usuario debe tener sesión iniciada en la aplicación.
2. El estado del desafío no finalizado.

2.6.3. Flujo de eventos principal

1. El Usuario selecciona que quiere cancelar el desafío en curso.
2. El Sistema despliega una pantalla de confirmación de la cancelación.
3. El Usuario confirma la cancelación.
4. El Sistema muestra el listado de desafíos.
5. Fin del Caso de Uso.

2.6.4. Flujos de eventos alternativos

- 3.a El Usuario no confirma la cancelación.
 - 3.a.1 El Sistema vuelve a mostrar la pantalla del desafío.
 - 3.a.2 Retorna al paso 5 del flujo de eventos principal.

2.6.5. Post-condiciones

El estado del desafío pasa a ser finalizado con puntaje nulo.

2.6.6. Requerimientos especiales

No tiene.

2.7. Completar Desafío

2.7.1. Descripción

El caso de uso se inicia cuando el Usuario desea realizar un desafío. Para ello selecciona un desafío no finalizado y el Sistema muestra la pantalla del mismo.

2.7.2. Pre-condiciones

1. El Usuario debe tener sesión iniciada en la aplicación.
2. El estado del desafío debe ser no finalizado.

2.7.3. Flujo de eventos principal

1. El Usuario selecciona un desafío no finalizado.
2. El Sistema muestra la pantalla correspondiente al desafío.

3. El Usuario realiza el desafío.
4. El Sistema evalúa el desafío y muestra el resultado obtenido.
5. Fin del Caso de Uso.

2.7.4. Flujos de eventos alternativos

3.a El Usuario cancela el desafío

- 3.a.1 Se realiza el caso de uso Cancelar Desafío.

3.b Desafío Usain Bolt

- 3.b.1 El sistema comprueba que el usuario se encuentra sin moverse.

3.b.2 El sistema muestra una velocidad mínima y un tiempo (en segundos/minutos) mínimo.

3.b.3 El Usuario alcanza la velocidad mínima y la mantiene durante cierta cantidad de segundos igual o superior a la necesaria especificada para superar el desafío.

- 3.b.4 Retorna al paso 4 del FP.

3.b.1.a El Usuario se encuentra en movimiento

3.b.1.a.1 Se le ordena mediante un mensaje al Usuario que se detenga.

- 3.b.1.a.2 Retorna al paso 3.b.1.

3.b.3.a El Usuario no mantiene la velocidad durante la cantidad mínima de segundos.

- 3.b.2.a.1 Retorna al paso 3.b.1.

3.c Desafío El celular volador

3.c.1 El Sistema muestra un mensaje para indicarle al usuario que el desafío es riesgoso, y es el usuario quien toma la responsabilidad de lo que le sucede a el dispositivo móvil.

3.c.2 El Usuario acepta el desafío.

3.c.2 El Sistema indica al usuario que tome posición para comenzar el desafío y espera a que el usuario oprima el botón de comenzar.

3.c.3 El Sistema indica al usuario la altura la cual el usuario debe igualar o superar para completar el desafío.

3.c.4 El Usuario lanza el celular una determinada altura mayor a la indicada.

- 3.c.5 Retorna al paso 4 del FP.

3.c.2.a El Usuario no acepta el desafío.

3.c.2.a.1 El sistema indica al usuario que el desafío se declara como perdido

- 3.c.2.a.2 Retorna al paso 4 del FP.

3.c.4.a El Usuario lanza el celular una determinada altura menor a la indicada

- 3.c.4.a.1 Retorna al paso 4 del FP.

3.d Desafío Group Selfie

3.d.1 El Usuario presiona el botón para tomar la fotografía.

3.d.2 El Usuario toma la foto.

- 3.d.3 Retorna al paso 4 del FP.

3.d.2.a El Usuario cierra la cámara.

3.d.2.a.1 El Sistema muestra una mensaje indicando la cantidad de intentos restantes.

3.e Desafío Exprésate

3.e.1 El Usuario presiona el botón para elegir el contacto al cual quiere enviarle el mensaje.

3.e.2 El Sistema despliega la lista de contactos del teléfono.

3.e.3 El Usuario selecciona el contacto.

3.e.4 El Sistema verifica si el contacto escogido es correcto.

3.e.5 El Usuario presiona el botón para enviar el mensaje.

3.e.6 El Sistema envía el mensaje al contacto elegido y despliega un mensaje de éxito.

3.e.7 Retorna al paso 4 del FP.

3.e.4.a El contacto elegido no es correcto

3.e.4.a.1 El Sistema despliega un mensaje de error.

3.e.4.a.2 Retorna al paso 3.e.2.

3.f Desafío Invítá a tus amigos!

3.f.1 El Usuario presiona el botón de invitar amigos a través de Facebook.

3.f.2 El Sistema despliega la lista de amigos de Facebook del Usuario.

3.f.3 El Usuario selecciona los amigos a invitar.

3.f.4 El Sistema envía la invitación a través de Facebook.

3.f.5 Retorna al paso 4 de FP.

4.a Fin de la ronda

4.a.1 El Usuario completa los 10 desafíos de la ronda actual.

4.a.2 El Sistema muestra el desempeño del Usuario en la ronda finalizada y envía los datos al Servidor.

4.a.3 El Sistema despliega la pantalla inicial de la aplicación.

4.a.4 Fin del CU.

2.7.5. Post-condiciones

El estado del desafío pasa a ser finalizado con el puntaje correspondiente.

2.7.6. Requerimientos especiales

No tiene.

2.8. Ver Desafío Finalizado

2.8.1. Descripción

El caso de uso se inicia cuando el Usuario desea ver el detalle de un desafío finalizado. El Sistema muestra la pantalla del detalle de un desafío finalizado.

2.8.2. Pre-condiciones

1. El Usuario debe tener sesión iniciada en la aplicación.
2. El estado del desafío es finalizado.

2.8.3. Flujo de eventos principal

1. El Usuario selecciona un desafío finalizado.
2. El Sistema despliega la información del desafío seleccionado anteriormente.
3. Fin del Caso de Uso.

2.8.4. Flujos de eventos alternativos

No tiene.

2.8.5. Post-condiciones

No tiene.

2.8.6. Requerimientos especiales

No tiene.

2.9. Listar Ranking

2.9.1. Descripción

El caso de uso se inicia cuando el Usuario desea consultar el ranking. El Usuario debe ingresar a la pantalla del ranking de la aplicación y el Sistema muestra el mismo.

2.9.2. Pre-condiciones

1. El Usuario debe tener sesión iniciada en la aplicación.

2.9.3. Flujo de eventos principal

1. El Usuario se dirige a la pantalla del ranking.
2. El Sistema despliega el listado correspondiente al ranking.
3. Fin del Caso de Uso.

2.9.4. Flujos de eventos alternativos

No tiene.

2.9.5. Post-condiciones

No tiene.

2.9.6. Requerimientos especiales

No tiene.