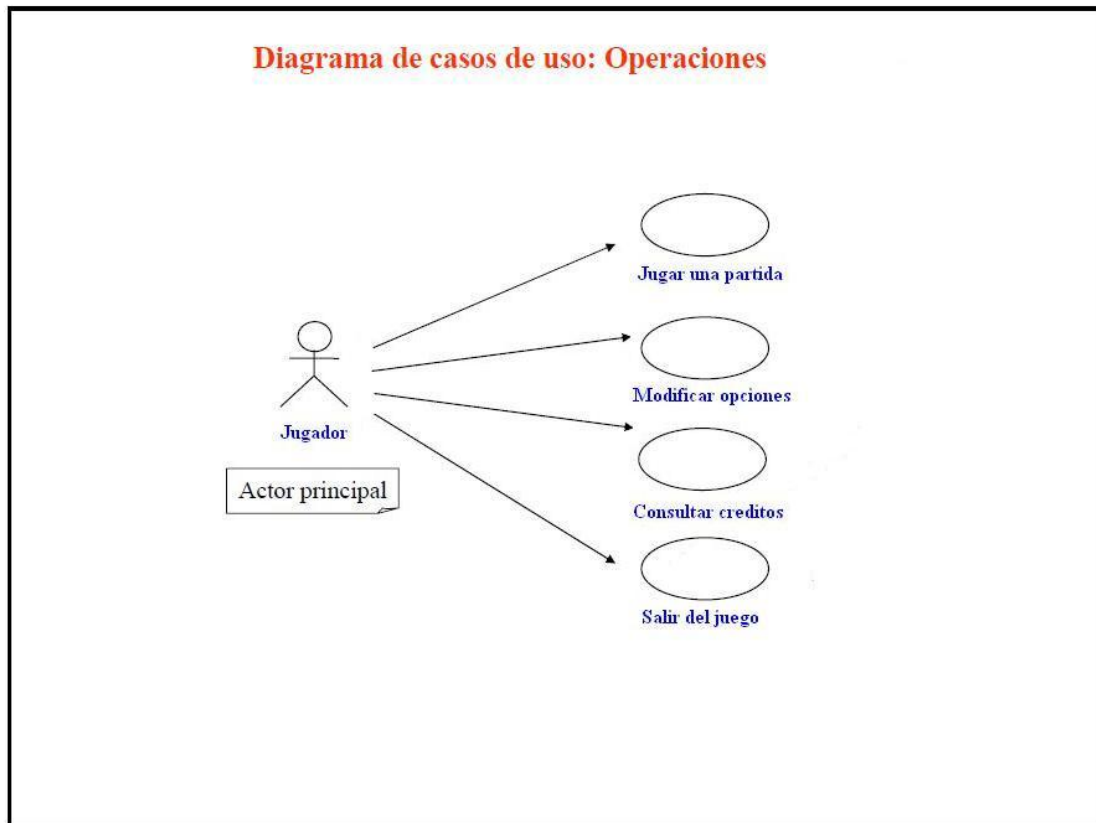


Modelado de Casos de Usos

Proyecto: XSoldier



Descripción de los Casos de usos:

Caso de uso: Jugar partida.

Actores: Jugador (Ppal)

Descripción: El jugador selecciona la opción para comenzar a jugar, los jugadores eligen Jugador1 y Jugador2 y tienen la opción de introducir el código del mapa a jugar.

Precondición: Hay dos jugadores para comenzar la partida

Postcondición: Los jugadores juegan la partida hasta que se le acaba el nivel de vida a uno de los dos.

Escenario ppal:

1. El jugador selecciona la opción “jugar partida”
2. El sistema solicita Jugador1 y 2
3. El jugador selecciona Jugador1 y 2
4. El sistema solicita elección de mapa
5. El jugador selecciona mapa
6. El sistema carga el mapa y comienza la partida

Escenarios Alternativos:

- *a. En cualquier momento el jugador puede cancelar el comienzo de la partida
-

Caso de uso: Modificar Opciones

Actores: Jugador (Ppal)

Descripción: El jugador selecciona la pestaña para las opciones, donde puede modificar las distintas opciones del juego, tales como sonido, teclas,...

Precondición: Existen unas opciones ya predeterminadas

Postcondición: Las modificaciones de las opciones quedan registradas

Escenario ppal:

1. El jugador selecciona la pestaña “opciones”
2. El jugador modifica las opciones pertinentes
3. El sistema solicita confirmación
4. El jugador introduce confirmación
5. El sistema registra las modificaciones y vuelve al menú ppal.

Escenarios Alternativos:

- *a. En cualquier momento el jugador puede cancelar la modificación de las opciones.
-

Caso de uso: Salir juego

Actores: Jugador (Ppal)

Descripción: El jugador selecciona la opción para salir del juego

Precondición: El juego está ejecutándose.

Postcondición: Sale de la aplicación

Escenario ppal:

1. El jugador selecciona la opción “salir”
2. El sistema solicita confirmación
3. El jugador introduce confirmación
4. El sistema finaliza la aplicación.

Escenarios Alternativos:

- 3a. La confirmación es negativa
 - 3a1. El sistema vuelve al menú ppal.
-

Caso de uso: Consultar creditos

Actores: Jugador (Ppal)

Descripción: El jugador selecciona la opción para consultar los creditos

Precondición: El juego está ejecutándose.

Postcondición: Se carga los créditos del juego.

Escenario ppal:

1. El jugador selecciona la opción “creditos”
2. El sistema carga los créditos.

Escenarios Alternativos:

- 2a. En cualquier momento el jugador puede cancelar la ejecución de los créditos, y vuelve al menú ppal.