

INGENIERIA DE SOFTWARE

Penalti

Un sueño a 11 pasos.

Índice de contenido

1. Requisitos
 - 1.1 Requisitos Funcionales
 - 1.2 Requisitos No Funcionales
2. Casos de Uso
 - 2.1 Caso de uso 1 - Ingresar a "Penalti".
 - 2.2 Caso de uso 2 - Navegar el menú
 - 2.3 Caso de uso 3 - Seleccionar Opción
 - 2.4 Caso de uso 4 - Ejecutar lanzamiento penalti
 - 2.5 Caso de uso 5 - Salir de "Penalti"
3. Diagramas
 - 4.1 Diagrama Data Flow del sistema
 - 4.2 Diagrama casos de uso

INGENIERIA DE SOFTWARE

1. Requisitos

1.1. Funcionales

- a. RF-01 : Manipular la interfaz gráfica dentro del menú del prototipo de videojuego.
- b. RF-02: Ejecutar lanzamiento del tiro penalti.
- c. RF-03: Salir del prototipo de videojuego.
- d. RF-04: Seleccionar nivel.
- e. RF-05: Ingresar al menú principal.
- f. RF-06: Navegar en los menús.

1.2. Requisitos No funcionales

- a. RNF-01: Reconocer gesto.
- b. RNF-02: Calcular lanzamiento.
- c. RNF-03: Calcular puntajes.
- d. RNF-04: Identificar acierto del usuario.

2. Casos de uso

2.1 Caso de uso 1 - Ingresar a "Penalti": El usuario accede al prototipo de videojuego de lanzamiento de penaltis.

2.2 Caso de uso 2 - Navegar el menú: El usuario una vez dentro del prototipo navegar por la interfaz gráfica, desplazándose por los diferentes menús y opciones.

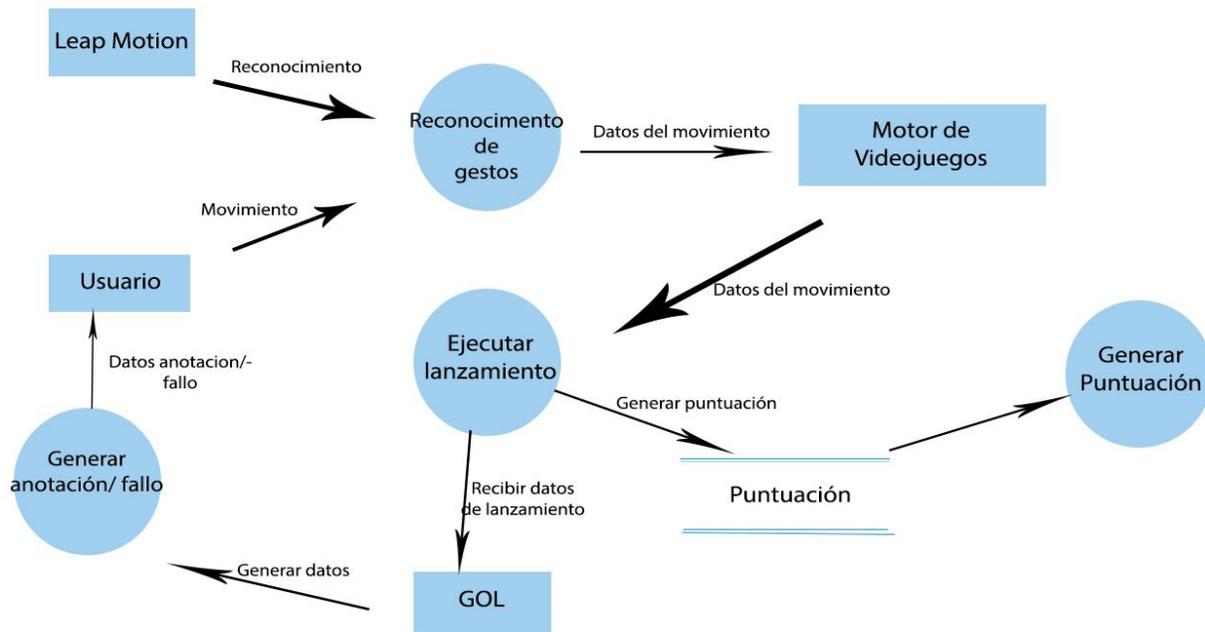
2.3 Caso de uso 3 - Seleccionar Opción: El usuario navegando el menú seleccionara una opción deseada.

2.4 Caso de uso 4 - Ejecutar lanzamiento penalti: Una vez seleccionado el modo de juego, el usuario ejecutar los lanzamientos de tiro penalti intentado vencer al portero.

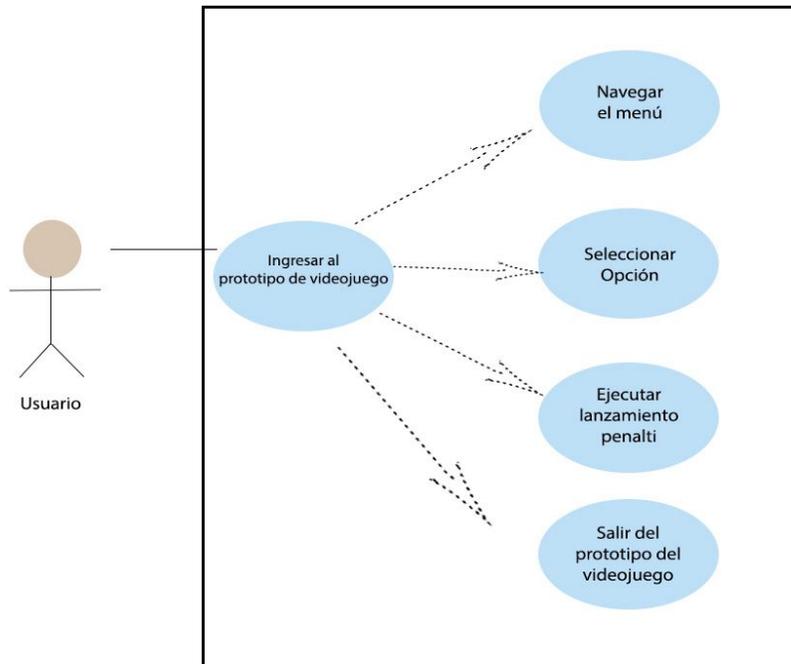
2.5 Caso de uso 5 - Salir de "Penalti": El usuario seleccionando el menú salir, saldrá por completo del prototipo de videojuego.

3. Diagramas

3.1 Diagrama Data Flow del sistema



3.2 Diagrama casos de uso



4. Especificación casos de uso

4.1. Caso de uso 1 - Ingresar a “Penalti”

Caso de uso:	“Ingresar a “Penalti””	Identificador:			
Actores:	Cliente/Usuario: Es quien inicia la acción y la ejecuta en su totalidad al tener acceso al prototipo de videojuego.				
Tipo de Caso de uso:	Primaria: su ejecución es necesaria para que el usuario pueda acceder a la aplicación correctamente				
Referencias:	Este caso tiene como requisito acceder a la aplicación.				
Precondiciones:	No existe un estado específico del sistema para realizar este caso de uso.				
Postcondiciones:	Haber realizado el presente con lleva a poder acceder al sistema. No hay una afección directa sobre el estado del sistema.				
Autores:	Manuel Montenegro Oscar Vargas	Fecha:	18/0 9/15	Versió n	1.2

Propósito

En este caso de uso el usuario podrá acceder a la aplicación.

Flujo Básico

1	Usuario/cliente	El usuario accede a la aplicación
---	-----------------	-----------------------------------

2	Usuario/cliente	El usuario realiza el gesto de seleccionar
3	Usuario/cliente	El usuario ingresa al menú de juego

Otros Datos			
Frecuencia Esperada	Este caso de uso se debe realizar siempre que se acceda a la aplicación.	Rendimiento Esperado:	El proceso debe realizarse con alto nivel de atención por parte del usuario para poner ingresar a la aplicación..
Estado del sistema	El sistema aún no se ha modificado.	Estabilidad	Si afecta el sistema si no funciona

4.2. Caso de uso 2 - Navegar el menú

Caso de uso:	"Navegar el menú"		Identificador:		
Actores:	Cliente/Usuario: Es quien inicia la acción y la ejecuta en su totalidad al poder navegar en el menú del prototipo de videojuego.				
Tipo de Caso de uso:	Primaria: su ejecución es necesaria para que el usuario pueda acceder a los modos de juego.				
Referencias:	Este caso tiene como requisito acceder a la aplicación.				
Precondiciones:	Haber ingresado a "Penalti"				
Postcondiciones:	Haber realizado el presente con lleva que el usuario vea las opciones del menú.				
Autores:	Manuel Montenegro Oscar Vargas	Fecha:	18/0 9/15	Versión	1.2 n

Propósito
En este caso de uso el usuario podrá navegar dentro del menú del prototipo de videojuego.

Flujo Básico		
1	Usuario/cliente	El usuario ingresa al penalti
2	Usuario/cliente	El usuario realiza el gesto de siguiente imagen
3	Sistema	El sistema pasa de una opción del menú a la otra
4	Usuario/cliente	El usuario realiza el gesto de anterior imagen
5	Sistema	El sistema pasa de una opción del menú a la otra

Flujo Alternativo		
1	Usuario/cliente	El usuario accede al menú de la aplicación
2	Usuario/cliente	El usuario puede acceder a una opción del menú sin haber realizado la navegación

Otros Datos			
Frecuencia Esperada	Este caso de uso se debe realizar siempre que se acceda al menú.	Rendimiento Esperado:	El proceso debe realizarse con alto nivel de atención por parte del usuario.
Estado del sistema	El sistema aún no se ha modificado.	Estabilidad	Si afecta el sistema si no funciona

4.3. Caso de uso 3 - Seleccionar Opción

Caso de uso:	"Seleccionar opción"		Identificador:		
Actores:	Cliente/Usuario: Es quien inicia la acción y la ejecuta en su totalidad al poder seleccionar una opción en el menú del prototipo de videojuego.				
Tipo de Caso de uso:	Primaria: Su ejecución es necesaria para que el usuario pueda acceder a los modos de juego.				
Referencias:	Este caso tiene como requisito acceder a la aplicación y estar en el menú.				
Precondiciones:	Haber ingresado a "Penalti" Haber ingresado al menú				
Postcondiciones:	Haber realizado el presente con lleva que el usuario vaya a otro menú del juego o entre a alguno de los modos de juego.				
Autores:	Manuel Montenegro Oscar Vargas	Fecha:	18/0 9/15	Versión	1.2

Propósito
En este caso de uso el usuario podrá seleccionar una opción en el menú del prototipo de videojuego.

Flujo Básico		
1	Usuario/cliente	El usuario ingresa al penalti
2	Usuario/cliente	El usuario ingresar al menú
3	Usuario/cliente	El usuario navegar por el menú
4	Usuario/cliente	El usuario realiza el gesto seleccionar
5	Sistema	El sistema realiza la opción que el usuario seleccionó.

Flujo Alterno		
1	Usuario/cliente	El usuario accede al menú de la aplicación
2	Usuario/cliente	El usuario puede acceder a una opción del menú sin haber realizado la navegación

Otros Datos

Frecuencia Esperada	Este caso de uso se debe realizar siempre que se acceda al menú.	Rendimiento Esperado:	El proceso debe realizarse con alto nivel de atención por parte del usuario.
Estado del sistema	El sistema aún no se ha modificado.	Estabilidad	Si afecta el sistema si no funciona

4.4. Caso de uso 4 - Ejecutar lanzamiento de penalti

Caso de uso:	"Ejecutar lanzamiento de penalti"		Identificador:		
Actores:	Cliente/Usuario: Es quien inicia la acción y la ejecuta en su totalidad al poder realizar el lanzamiento del tiro.				
Tipo de Caso de uso:	Primaria: Su ejecución es necesaria para que el usuario pueda acceder interactuar en el modo arcade.				
Referencias:	Este caso tiene como requisito acceder a la aplicación y haber seleccionado jugar el modo arcade en cierto nivel.				
Precondiciones:	Haber ingresado a "Penalti" Haber ingresado al modo arcade				
Postcondiciones:	Haber realizado el presente con lleva que el usuario interactúe con el videojuego realizando los lanzamientos.				
Autores:	Manuel Montenegro Oscar Vargas	Fecha:	18/0 9/15	Versión	1.2

Propósito
En este caso de uso el usuario podrá realizar el lanzamiento del tiro.

Flujo Básico		
1	Usuario/cliente	El usuario ingresa al penalti
2	Usuario/cliente	El usuario ingresar al menú
3	Usuario/cliente	El usuario ingresar al modo arcade
4	Usuario/cliente	El usuario debe seleccionar el nivel
5	Usuario/cliente	el usuario realiza el gesto de lanzar tiro
6	Usuario/cliente	El usuario realiza el lanzamiento del tiro
7	Sistema	El sistema realiza el lanzamiento del tiro

Otros Datos			
Frecuencia Esperada	Este caso de uso se debe realizar siempre que se acceda al modo arcade.	Rendimiento Esperado:	El proceso debe realizarse con alto nivel de atención por parte del usuario.
Estado del sistema	El sistema aún no se ha modificado.	Estabilidad	Si afecta el sistema si no funciona

4.5. Caso de uso 5 - Salir de "Penalti"

Caso de uso:	"salir de penalti"	Identificador:			
Actores:	Cliente/Usuario: Es quien inicia la acción y la ejecuta en su totalidad al poder salir de la aplicación.				
Tipo de Caso de uso:	Primaria: Su ejecución es necesaria para que el usuario pueda salir de la aplicación.				
Referencias:	Este caso tiene como requisito acceder a la aplicación.				
Precondiciones:	Haber ingresado a "Penalti" Haber ingresado al menú				
Postcondiciones:	Haber realizado el presente con lleva que el usuario sale de la aplicación.				
Autores:	Manuel Montenegro Oscar Vargas	Fecha:	18/0 9/15	Versión	1.2

Propósito
En este caso de uso el usuario podrá salir de la aplicación.

Flujo Básico		
1	Usuario/cliente	El usuario ingresa al penalti
2	Usuario/cliente	El usuario ingresar al menú
3	Usuario/cliente	El usuario navega en el menú hasta la opción de salir
4	Usuario/cliente	El usuario realizar el gesto de seleccionar
5	Sistema	El sistema se cierra

Otros Datos			
Frecuencia Esperada	Este caso de uso se debe realizar siempre que se acceda a la aplicación.	Rendimiento Esperado:	El proceso debe realizarse con alto nivel de atención por parte del usuario.
Estado del sistema	El sistema aún no se ha modificado.	Estabilidad	Si afecta el sistema si no funciona