

## **Especificación del caso de Uso INICIAR JUEGO.**

### **1. Descripción Breve**

Este caso de uso permite a los jugadores dentro de una sala empezar la partida.

### **2. Flujo de Eventos**

El caso de uso inicia cuando los jugadores quieren empezar la partida.

#### **2.1. Flujo Básico “Iniciar juego”**

Si el usuario ingresa a una sala y quiere empezar una partida, sucede lo siguiente:

##### **2.1.1. El sistema despliega la pantalla “Sala de juego” e integra al jugador.**

El sistema despliega la sala de inicio junto a la información de cada jugador (nombre y avatar) y la votación de inicio de partida en caso de ya tener más jugadores.

##### **2.1.2. El usuario selecciona la opción “Empezar partida”**

##### **2.1.3. El sistema actualiza la votación del usuario para empezar la partida y verifica si puede empezar la partida.**

El sistema verifica si al momento de entrar el jugador a la sala, el total de jugadores que pueden entrar en la sala, en caso de ser así, despliega un contador con 10 segundos para que inicie la partida.

El sistema define el orden de los turnos y lo guarda.

##### **2.1.4. El sistema continua en el caso de uso llamado “Jugar”**

### **2.2. Flujos Alternativos**

#### **2.2.1. Salir de la sala.**

En el flujo básico, 2.1 “Iniciar juego”, en el paso 2.1.2, antes de empezar la partida:

- 1- El usuario selecciona la opción “Salir de la sala”.
- 2- El sistema actualiza los datos de la sala.
- 3- El caso de uso “Iniciar juego” termina.

#### **2.2.2. Error al unirse a la sala.**

En el flujo básico, 2.1 “Iniciar juego”, en el paso 2.1.1, cuando el sistema quiere ingresar al jugador a la sala:

- 1- El sistema no puede ingresar al jugador y despliega un mensaje.
- 2- El caso de uso continua en el paso 2.1.1 del flujo básico “Iniciar juego”.

### **3. Precondiciones**

**3.1.** Jugador registrado.

### **4. Poscondiciones**

**4.1.** Jugador dentro de una sala listo para empezar la partida.