

Especificación del caso de Uso CERRAR TIMBIRICHE.

1. Descripción Breve

Este caso de uso permite al usuario cerrar el juego.

2. Flujo de Eventos

El caso de uso inicia cuando el usuario quiere cerrar el juego.

2.1. Flujo Básico “Cerrar timbiriche”

2.1.1. El usuario selecciona la opción “Cerrar timbiriche” (esta opción está presente en todo momento como un comando [Alt+F4] o la típica [X] en alguna de las esquinas superiores).

2.1.2. El sistema despliega un mensaje de confirmación.

2.1.3. El usuario selecciona la opción “Si :,(”.

2.1.4. El sistema termina.

2.2. Flujos Alternativos

2.2.1. Opción “No”.

En el flujo básico, 2.1 “Cerrar timbiriche”, en el paso 2.1.3, cuando el usuario selecciona una opción:

- 1- El usuario selecciona opción “No”.
- 2- El sistema continua en el estado en el que estaba.

2.2.2. Cerrar in game.

En el flujo básico, 2.1 “Cerrar timbiriche”, en el paso 2.1.4, cuando el sistema va a terminar:

- 1- El sistema borra las líneas pintadas por el jugador que cerro el sistema, además de regresar todos los cuadros realizados por el jugador a su condición inicial (los turnos no se modifican), calcula el puntaje de los demás jugadores y lo establece nuevamente.
- 2- El sistema termina.

3. Precondiciones

4. Poscondiciones

4.1. La aplicación se cierra.