

Especificación del caso de Uso CONFIGURAR TABLERO.

1. Descripción Breve

Este caso de uso permite a los jugadores dentro de una sala configurar su tablero.

2. Flujo de Eventos

El caso de uso inicia cuando los jugadores empiezan la partida.

2.1. Flujo Básico “Configurar tablero”

Cuando el sistema ejecuta una opción, si el usuario ingresa a una sala y quiere empezar una partida, sucede lo siguiente:

2.1.1. El sistema despliega las opciones de configuración.

El sistema despliega las opciones para la personalización de los colores tanto del jugador en cuestión como el del resto de jugadores contra los que competirá (cada jugador personaliza su tablero como él quiera), además de colocar un contador de 60 segundos para iniciar la partida (tiempo empleado para que los jugadores configuren sus tableros).

2.1.2. El usuario configura su tablero.

2.1.3. El sistema establece la configuración del jugador y pasado los 60 segundos la partida inicia.

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

2.2. Flujos Alternativos

2.2.1. Cerrar juego.

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

- 1- El usuario selecciona la opción “Cerrar Timbiriche”.
- 2- El caso de uso “Configurar tablero” termina.

2.2.2. Error al establecer la configuración.

En el flujo básico, 2.1 “Configurar tablero”, en el paso 2.1.3, cuando el sistema establece la configuración:

- 1- El sistema no puede establecer alguna de las configuraciones del jugador y despliega un mensaje.
- 2- El caso de uso continua en el paso 2.1.2 del flujo básico “Configurar tablero”.

2.2.3. Error al iniciar la partida.

En el flujo básico, 2.1 “Configurar tablero”, en el paso 2.1.3, cuando el sistema quiere iniciar la partida:

- 1- El sistema no puede iniciar la partida y despliega un mensaje.
- 2- El caso de uso continua en el caso de uso llamado “Arranque del juego” 2.1.2 del flujo básico.

2.2.4. Cancelar cola.

En el flujo básico, 2.1 “Configurar tablero”, en el paso 2.1.2, cuando el usuario está en los 60 segundos configurando su tablero:

- 1- El usuario cancela la cola de configuración.
- 2- El caso de uso continua en el caso de uso llamado “Arranque del juego” 2.1.2 del flujo básico.

3. Precondiciones

- 3.1.** Conexión con el servidor.
- 3.2.** Programa instalado en el equipo del usuario.
- 3.3.** Jugador registrado.
- 3.4.** Sala con los jugadores necesarios para la partida.

4. Poscondiciones

- 4.1.** Jugador con tablero personalizado y partida iniciada.