

Especificación del caso de Uso ARRANQUE DEL 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 “Arranque del juego”

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 la pantalla “Sala de inicio” 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.

El sistema actualiza la votación del jugador y verifica si la partida puede empezar.

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

2.2. Flujos Alternativos

2.2.1. Cerrar juego.

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

- 1- El usuario selecciona la opción “Cerrar Timbiriche”.
- 2- El caso de uso “Arranque del juego” termina.

2.2.2. Salir de la sala.

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

- 1- El usuario selecciona la opción “Salir de la sala”.
- 2- El caso de uso “Arranque del juego” termina.

2.2.3. Error al unirse a la sala.

En el flujo básico, 2.1 “Arranque del 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 “Arranque del juego”.

2.2.4. Error al entrar a la sala.

En el flujo básico, 2.1 “Arranque del juego”, en el paso 2.1.1, cuando el sistema ingresa al jugador a la sala:

- 1- El sistema se percata que la sala ya está completa y crea una nueva sala con el nuevo jugador.
- 2- El caso de uso continua en el paso 2.1.2 del flujo básico “Arranque del juego”.

2.2.5. Líder de la sala.

En el flujo básico, 2.1 “Arranque del juego”, en el paso 2.1.1, cuando el sistema ingresa al jugador a la sala:

- 1- El sistema se percata que el jugador es el primero en la sala, por lo tanto, es el líder de la sala y le otorga “Privilegios”.
- 2- El usuario selecciona el tamaño del tablero.

- 3- El sistema establece el tamaño.
- 4- El caso de uso continua en el paso 2.1.2 del flujo básico “Arranque del juego”.

2.2.6. Crear nueva sala.

En el flujo básico, 2.1 “Arranque del juego”, en el paso 2.1.2, cuando el usuario va quiere empezar la partida:

- 1- El sistema se percata que el jugador no es el líder de la sala y despliega la opción “Crear nueva sala”.
- 2- El usuario selecciona la opción “Crear nueva sala”.
- 3- El sistema crea una nueva sala con el jugador.
- 4- El sistema continua en el paso 2.2.5 del flujo alternativo “Líder de la sala”.

3. Precondiciones

- 3.1.** Conexión con el servidor.
- 3.2.** Programa instalado en el equipo del usuario.
- 3.3.** Jugador registrado.

4. Poscondiciones

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