

Especificación del caso de Uso REGISTRAR JUGADOR.

1. Descripción Breve

Este caso de uso permite al Jugador registrarse para iniciar en el juego.

2. Flujo de Eventos

El caso de uso inicia cuando el Jugador quiere registrarse.

2.1. Flujo Básico “Registrar Jugador”

Cuando el sistema ejecuta una opción, si el usuario inicia la aplicación, sucede lo siguiente:

2.1.1. El sistema despliega la pantalla principal.

2.1.2. El usuario selecciona la opción “Solicitar acceso”.

2.1.3. El sistema despliega un mensaje de confirmación.

2.1.4. El usuario ingresa su Nick Name.

2.1.5. El sistema verifica que el Nick Name.

El sistema verifica que el Nick Name esté disponible y despliega un mensaje confirmándolo.

2.1.6. El usuario selecciona un avatar.

El usuario selecciona la opción para elegir un avatar personal.

2.1.7. El sistema despliega las opciones de avatar.

2.1.8. El usuario selecciona el avatar que quiere.

2.1.9. El sistema establece el avatar.

2.1.10. El usuario selecciona la opción de “Unirse a un juego”.

2.1.11. El sistema despliega la pantalla “Partidas en curso”.

2.1.12. El sistema continua en el caso de uso llamado “Unirse a un juego”.

2.2. Flujos Alternativos

2.2.1. Cerrar juego.

En el flujo básico, 2.1 “Registrar Jugador”, en el paso 2.1.2, 2.1.4, 2.1.8, antes de confirmar acciones:

1- El usuario selecciona la opción “Cerrar Timbiriche”.

2- El caso de uso “Registrar Jugador” termina.

2.2.2. Error al desplegar la pantalla principal.

En el flujo básico, 2.1 “Registrar Jugador”, en el paso 2.1.1, al momento de desplegar la pantalla.

1- El sistema no puede desplegar la pantalla y muestra un mensaje.

2- El caso de uso “Registrar Jugador” termina.

2.2.3. Nick Name invalido.

En el flujo básico, 2.1 “Registrar Jugador”, en el paso 2.1.3, cuando el sistema verifica el Nick Name del jugador:

1- El sistema encuentra un Nick Name igual al ingresado y despliega un mensaje.

2- El caso de uso continua en el paso 2.1.2 del flujo básico “Registrar Jugador”.

2.2.4. Error al recuperar los avatares.

En el flujo básico, 2.1 “Registrar Jugador”, en el paso 2.1.5, cuando el sistema despliega el reparto de avatares disponibles:

1- El sistema no encuentra los avatares y despliega un mensaje.

2- El caso de uso continua en el paso 2.1.4 del flujo básico “Registrar Jugador”.

2.2.5. Error al establecer el avatar.

En el flujo básico, 2.1 “Registrar Jugador”, en el paso 2.1.7, cuando el sistema establece el avatar:

- 1- El sistema no puede establecer el avatar del jugador y muestra un mensaje.
- 2- El caso de uso continua en el paso 2.1.4 del flujo básico “Registrar Jugador”.

2.2.6. Error al desplegar la pantalla “Partidas en curso”.

En el flujo básico, 2.1 “Registrar Jugador”, en el paso 2.1.9, cuando el sistema despliega la pantalla “Partidas en curso”:

- 1- El sistema no puede desplegar la pantalla y muestra un mensaje.
- 2- El caso de uso continua en el paso 2.1.8 del flujo básico “Registrar Jugador”.

2.2.7. Acceso denegado.

En el flujo básico, 2.1 “Registrar Jugador”, en el paso 2.1.3, cuando el sistema confirma el acceso del jugador:

- 1- El sistema deniega el acceso del jugador.
- 2- El caso de uso continua en el paso 2.1.2 del flujo básico “Registrar Jugador”.

3. Precondiciones

3.1. Conexión con el servidor.

3.2. Programa instalado en el equipo del usuario.

4. Poscondiciones

4.1. Jugador registrado con su Nick Name y Avatar personal.