

Especificación del caso de Uso UNIR A SALA.

1. Descripción Breve

Este caso de uso permite al Jugador unirse a una sala.

2. Flujo de Eventos

El caso de uso inicia cuando el Jugador quiere unirse a una sala.

2.1. Flujo Básico “Unir a sala”

Si el usuario selecciona la opción “Unirse a una sala”, sucede lo siguiente:

2.1.1. El sistema despliega la pantalla “Salas disponibles”.

El sistema recupera la lista de todas las salas que están disponibles y la despliega, mostrando los datos relevantes de cada partida (Líder de la sala, nombre de los jugadores, tamaño del tablero y avatar de cada jugador), además de desplegar la opción volver al “menú principal”.

2.1.2. El usuario selecciona una sala.

2.1.3. El sistema verifica que en ese momento exista espacio para el jugador y lo integra a la sala.

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.

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

2.2. Flujos Alternativos

2.2.1. Sala llena.

En el flujo básico, 2.1 “Unir a sala”, en el paso 2.1.3, cuando el sistema verifica el espacio de la sala:

- 1- El sistema se percata que la sala en ese momento ya está llena y despliega un mensaje.
- 2- El caso de uso continua en el paso 2.1.2 del flujo básico “Unirse a sala”.

2.2.2. Error al recuperar las salas disponibles.

En el flujo básico, 2.1 “Unir a sala”, en el paso 2.1.1, cuando el sistema recupera la lista de las salas disponibles:

- 1- El sistema no puede recuperar la lista y despliega un mensaje.
- 2- El caso de uso continua en el paso 2.1.5 del flujo básico “Registrar Jugador”.

2.2.3. Regresar al menú principal.

En el flujo básico, 2.1 “Unir a sala”, en el paso 2.1.2, cuando el usuario selecciona una opción:

- 1- El sistema continua en caso de uso llamado “Salir menú principal”.

3. Precondiciones

3.1. Usuario registrado.

4. Poscondiciones

4.1. Jugador dentro de una sala.