

Especificación del caso de Uso JUGAR.

1. Descripción Breve

Este caso de uso permite a los jugadores jugar “Timbiriche”.

2. Flujo de Eventos

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

2.1. Flujo Básico “Jugar”

Cuando el sistema ejecuta una opción, inicia la partida, sucede lo siguiente:

2.1.1. El sistema renderiza el tablero del jugador en cuestión.

El sistema despliega la pantalla “Juego” donde renderiza el tablero del jugador según sus configuraciones y coloca la información de los jugadores (nombre, avatar, color y puntaje), además de definir el orden de juego y despliega la opción “Rendirse”.

2.1.2. El usuario pinta una línea.

2.1.3. El sistema verifica la línea del jugador.

El sistema pinta la línea que colocó el jugador y evalúa si la línea forma un cuadro para el jugador, en caso de ser correcto el sistema coloca el número del jugador y colorea la línea del color configurado (basándose en su turno) en el centro del ahora cuadro, regala otro turno al jugador y aumenta el marcador del jugador (según los cuadros completados).

2.1.4. El sistema continua en el paso 2.2.7 del flujo alternativo “Unirse a una sala” del caso de uso “Arranque del juego”.

2.2. Flujos Alternativos

2.2.1. Cerrar juego.

En el flujo básico, 2.1 “Jugar”, en el paso 2.1.2, cuando el jugador tiene su turno:

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

2.2.2. Error al establecer la configuración.

En el flujo básico, 2.1 “Jugar”, en el paso 2.1.1, cuando el sistema establece la configuración del tablero:

- 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 “Jugar”.

2.2.3. Error al pintar la línea.

En el flujo básico, 2.1 “Jugar”, en el paso 2.1.3, cuando el sistema quiere pintar la línea:

- 1- El sistema no puede pintar la línea.
- 2- El caso de uso continua en el paso 2.1.2 del flujo básico “Jugar”.

2.2.4. Rendirse.

En el flujo básico, 2.1 “Jugar”, en el paso 2.1.2, cuando el usuario esta por pintar la línea:

- 1- El usuario selecciona la opción “Rendirse”.
- 2- El caso de uso continua en el caso de uso llamado “Arranque del juego” 2.1.7 del flujo alternativo “Unirse a una sala”.

2.2.5. Error al renderizar la tabla.

En el flujo básico, 2.1 “Jugar”, en el paso 2.1.1, cuando el sistema renderiza el tablero:

- 1- El sistema no puede renderizar el tablero 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.

2.2.6. Pintar línea sin formar un cuadro.

En el flujo básico, 2.1 “Jugar”, en el paso 2.1.3, cuando el jugador pinto una línea:

- 1- El sistema se percata que la línea no formo un cuadro, por lo tanto, el turno del jugador termino y le concede el turno al siguiente jugador.
- 2- El caso de uso continua en el paso 2.1.2 del flujo básico “Jugar”.

2.2.7. El jugador no termina su turno.

En el flujo básico, 2.1 “Jugar”, en el paso 2.1.2, cuando el jugador está usando su turno:

- 1- El sistema se percata que el jugador lleva 90 segundos sin realizar una acción, por lo tanto, sistema termina el turno de ese jugador y continua el jugador siguiente.
- 2- El caso de uso continua en el paso 2.1.2 del flujo básico “Jugar” .

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.