

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”

Si el usuario selecciona la opción “Configurar tablero”, sucede lo siguiente:

2.1.1. El sistema despliega las opciones de configuración para elegir su color.

2.1.2. El usuario configura su tablero seleccionando el color que él quiera para él.

2.1.3. El sistema establece la configuración del jugador y la guarda.

2.1.4. El sistema continua en el caso de uso llamado “Unirse a una sala”

2.2. Sub-flujo “Configurar tablero in game”

Si el usuario está jugando y quiere configurar el color de algún jugador durante la partida, sucede lo siguiente:

2.2.1. El sistema despliega las opciones para configurar el color de cada uno de los jugadores en la partida, incluyendo el del jugador en cuestión.

2.2.2. El usuario configura el color del jugador que desee.

2.2.3. El sistema cambia el color de todas las línea y cuadros de ese jugador al color seleccionado.

2.2.4. El sistema continua mientras que el caso de uso llamado “Jugar” este ocurriendo.

2.3. Flujos Alternativos

2.3.1. Error al establecer la configuración.

En el flujo básico, 2.1 “Configurar tablero” y en el sub-flujo 2.2 “Configurar tablero in game”, 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”.

3. Precondiciones

3.1. Jugador registrado.

3.2. Sala con los jugadores necesarios para la partida.

4. Poscondiciones

4.1. Jugador con tablero personalizado y partida iniciada.