

## **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 está en la pantalla “Salas disponibles” y quiere configurar su 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.**