

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”

Si el usuario inicia la aplicación, sucede lo siguiente:

2.1.1. El sistema despliega la pantalla de registro con un formulario de registro (Nick Name y reparto de avatares).

2.1.2. El usuario ingresa su Nick Name, selecciona el avatar y selecciona la opción “Confirmar”.

2.1.3. El sistema verifica que el Nick Name y establece el avatar.

El sistema verifica que el Nick Name esté disponible y despliega un mensaje confirmándolo, además de establecer el avatar seleccionado al jugador.

2.1.4. El sistema continua en el caso de uso llamado “Seleccionar acción”.

2.2. Flujos Alternativos

2.2.1. 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”.

2.2.2. Error al recuperar los avatares.

En el flujo básico, 2.1 “Registrar Jugador”, en el paso 2.1.1, 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”.

3. Precondiciones

4. Poscondiciones

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