

Especificación del caso de Uso INICIAR JUEGO.

1. Descripción Breve

Este caso de uso permite a los jugadores dentro de una sala empezar la partida.

2. Flujo de Eventos

El caso de uso inicia cuando los jugadores quieren empezar la partida.

2.1. Flujo Básico “Iniciar juego”

Si el usuario ingresa a una sala y quiere empezar una partida, sucede lo siguiente:

2.1.1. El usuario selecciona la opción “Empezar partida”

2.1.2. El usuario ingresa la ip y el puerto del servidor.

2.1.3. El sistema verifica si se puede empezar la partida.

El sistema verifica si al momento de entrar el jugador a la sala, se llega al total de jugadores que pueden entrar en la sala, en caso de ser así, la partida inicia.

El sistema define el orden conforme llegaron a la sala.

2.1.4. El usuario vota para iniciar la partida.

2.1.5. El sistema notifica la votación del usuario y verifica si la partida puede iniciar.

2.1.6. 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) y despliega la opción “Rendirse”.

2.1.7. El sistema continua en el caso de uso llamado “Jugar”.

2.2. Flujos Alternativos

2.2.1. Salir de la sala.

En el flujo básico, 2.1 “Iniciar juego”, en el paso 2.1.2, antes de empezar la partida:

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

2.2.2. Error al establecer la configuración.

En el flujo básico, 2.1 “Iniciar juego”, en el paso 2.1.3, cuando el sistema establece la configuración del tablero:

2- El sistema no puede establecer alguna de las configuraciones del jugador y despliega un mensaje, además de establecer las configuraciones por default.

3- El caso de uso continua en el caso de uso llamado “Jugar”.

3. Precondiciones

3.1. Jugador registrado.

4. Poscondiciones

4.1. Jugador dentro de una sala listo para empezar la partida.