

## Especificación del caso de Uso ARRANQUE DEL 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 “Arranque del juego”

Cuando el sistema ejecuta una opción, si el usuario ingresa a una sala y quiere empezar una partida, sucede lo siguiente:

##### 2.1.1. El sistema despliega la pantalla “Sala de inicio” e integra al jugador.

El sistema despliega la sala de inicio junto a la información de cada jugador (nombre y avatar) y la votación de inicio de partida en caso de ya tener más jugadores.

##### 2.1.2. El usuario selecciona la opción “Empezar partida”

##### 2.1.3. El sistema actualiza la votación del usuario para empezar la partida y verifica.

El sistema actualiza la votación del jugador y verifica si la partida puede empezar.

##### 2.1.4. El sistema continua en el caso de uso llamado “Configurar tablero”

### 2.2. Flujos Alternativos

#### 2.2.1. Cerrar juego.

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

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

#### 2.2.2. Salir de la sala.

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

- 1- El usuario selecciona la opción “Salir de la sala”.
- 2- El caso de uso “Arranque del juego” termina.

#### 2.2.3. Error al unirse a la sala.

En el flujo básico, 2.1 “Arranque del juego”, en el paso 2.1.1, cuando el sistema quiere ingresar al jugador a la sala:

- 1- El sistema no puede ingresar al jugador y despliega un mensaje.
- 2- El caso de uso continua en el paso 2.1.1 del flujo básico “Arranque del juego”.

#### 2.2.4. Error al entrar a la sala.

En el flujo básico, 2.1 “Arranque del juego”, en el paso 2.1.1, cuando el sistema ingresa al jugador a la sala:

- 1- El sistema se percata que la sala ya está completa y crea una nueva sala con el nuevo jugador.
- 2- El caso de uso continua en el paso 2.1.2 del flujo básico “Arranque del juego”.

#### 2.2.5. Líder de la sala.

En el flujo básico, 2.1 “Arranque del juego”, en el paso 2.1.1, cuando el sistema ingresa al jugador a la sala:

- 1- El sistema se percata que el jugador es el primero en la sala, por lo tanto, es el líder de la sala y le otorga “Privilegios”.
- 2- El usuario selecciona el tamaño del tablero.

- 3- El sistema establece el tamaño.
- 4- El caso de uso continua en el paso 2.1.2 del flujo básico “Arranque del juego”.

#### **2.2.6. Crear nueva sala.**

En el flujo básico, 2.1 “Arranque del juego”, en el paso 2.1.2, cuando el usuario va quiere empezar la partida:

- 1- El sistema se percata que el jugador no es el líder de la sala y despliega la opción “Crear nueva sala”.
- 2- El usuario selecciona la opción “Crear nueva sala”.
- 3- El sistema crea una nueva sala con el jugador.
- 4- El sistema continua en el paso 2.2.5 del flujo alternativo “Líder de la sala”.

#### **2.2.7. Unirse a una sala.**

En el flujo básico, 2.1 “Arranque del juego”, en el paso 2.1.2, cuando el usuario va quiere empezar la partida:

- 5- El sistema se percata que el jugador no es el líder de la sala y despliega la opción “Unirse a una sala”.
- 6- El usuario selecciona la opción “Unirse a una sala”.
- 7- El sistema despliega todas las salas disponibles y su información relevante (cantidad de jugadores, nombre de los jugadores identificando al líder de la sala y tamaño del tablero).
- 8- El usuario selecciona la sala a la cual se quiere unir.
- 9- El sistema ingresa al jugador a esa sala.
- 10- El sistema continua en el paso 2.1.2 del flujo básico “Arranque del juego”.

### **3. Precondiciones**

- 3.1.** Conexión con el servidor.
- 3.2.** Programa instalado en el equipo del usuario.
- 3.3.** Jugador registrado.

### **4. Poscondiciones**

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