

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 y selecciona el avatar.

2.1.3. El sistema verifica que el Nick Name y selecciona un 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 usuario selecciona la opción de “Confirmar”.

2.1.5. El sistema despliega la pantalla “principal” con las opciones, “Unirse a una sala”, “Crear una sala” y “Configurar tablero”, además de mostrar los datos (nombre del jugador y el avatar).

2.1.6. El usuario selecciona una opción

2.1.7. El sistema continua en el caso de uso llamado “Unirse a sala” o “Configurar tablero” o “Crear sala” dependiendo de lo que el usuario seleccione.

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 2.1.5, 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”.

2.2.3. Error al establecer el avatar.

En el flujo básico, 2.1 “Registrar Jugador”, en el paso 2.1.7, cuando el sistema establece el avatar:

- 1- El sistema no puede establecer el avatar del jugador y muestra 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.