

Especificación del caso de Uso JUGAR.

1. Descripción Breve

Este caso de uso permite a los jugadores jugar “Timbiriche”.

2. Flujo de Eventos

El caso de uso inicia cuando los jugadores empiezan la partida.

2.1. Flujo Básico “Configurar tablero”

Cuando el sistema ejecuta una opción, inicia la partida, sucede lo siguiente:

2.1.1. 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), además de definir el orden

2.1.2. El usuario configura su tablero.

2.1.3. El sistema establece la configuración del jugador y pasado los 60 segundos la partida inicia.

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

2.2. Flujos Alternativos

2.2.1. Cerrar juego.

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

- 1- El usuario selecciona la opción “Cerrar Timbiriche”.
- 2- El caso de uso “Configurar tablero” termina.

2.2.2. Error al establecer la configuración.

En el flujo básico, 2.1 “Configurar tablero”, 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”.

2.2.3. Error al iniciar la partida.

En el flujo básico, 2.1 “Configurar tablero”, en el paso 2.1.3, cuando el sistema quiere iniciar la partida:

- 1- El sistema no puede iniciar la partida y despliega un mensaje.
- 2- El caso de uso continua en el caso de uso llamado “Arranque del juego” 2.1.2 del flujo básico.

2.2.4. Cancelar cola.

En el flujo básico, 2.1 “Configurar tablero”, en el paso 2.1.2, cuando el usuario está en los 60 segundos configurando su tablero:

- 1- El usuario cancela la cola de configuración.
- 2- El caso de uso continua en el caso de uso llamado “Arranque del juego” 2.1.2 del flujo básico.

3. Precondiciones

3.1. Conexión con el servidor.

3.2. Programa instalado en el equipo del usuario.

3.3. Jugador registrado.

3.4. Sala con los jugadores necesarios para la partida.

4. Poscondiciones

4.1. Jugador con tablero personalizado y partida iniciada.