

## 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 “Jugar”

Cuando el sistema inicia la partida, sucede lo siguiente:

##### 2.1.1. El usuario pinta una línea.

##### 2.1.2. El sistema verifica la línea del jugador.

El sistema pinta la línea que colocó el jugador y evalúa si la línea forma un cuadro para el jugador, en caso de ser correcto el sistema coloca el número del jugador y colorea la línea del color configurado (basándose en su turno) en el centro del ahora cuadro, aumenta el marcador de este (según los cuadros completados) y regala otro turno al jugador en caso de que se pueda colocar alguna otra línea en el tablero (si ya no se puede colocar una línea, el sistema da como ganador al jugador con más puntos obtenidos, despliega un mensaje de victoria y la tabla de resultados), en caso de no completar un cuadro el sistema termina el turno de ese jugador y le sede el turno al siguiente jugador.

##### 2.1.3. El sistema pregunta a todos los jugadores si desean jugar nuevamente.

##### 2.1.4. El usuario selecciona una opción (Si/No).

##### 2.1.5. El sistema evalúa la selección.

El sistema verifica la selección del usuario, si la respuesta es “Si”, crea una nueva sala con el jugador que decida jugar nuevamente. Si la respuesta es “No”, el sistema continúa en el caso de uso llamado “Unirse a sala”.

#### 2.2. Flujos Alternativos

##### 2.2.1. Rendirse.

En el flujo básico, 2.1 “Jugar”, en el paso 2.1.2, cuando el usuario está por pintar la línea:

- 1- El usuario selecciona la opción “Rendirse”.
- 2- El sistema borra las líneas pintadas por el jugador que se rindió, además de regresar todos los cuadros realizados por el jugador a su condición inicial (los turnos no se modifican), calcula el puntaje de los demás jugadores y lo establece nuevamente.
- 3- El caso de uso continúa en el caso de uso llamado “Unirse a sala”.

##### 2.2.2. Cambiar color.

En el flujo básico, 2.1 “Jugar”, en el paso 2.1.1, antes de que el usuario pinte una línea:

- 1- El usuario configura alguno de los colores de los jugadores en la partida.
- 2- El sistema repinta las líneas y cuadros del jugador al cual le cambiaron la configuración.
- 3- El caso de uso continúa en el paso 2.1.1 del flujo básico “Jugar”.

**3. Precondiciones**

**3.1.** Jugador registrado.

**3.2.** Sala con los jugadores necesarios para la partida.

**4. Poscondiciones**

**4.1.** Jugador con tablero personalizado y partida iniciada.