

## 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 establece el 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.