**Especificación del caso de Uso REGISTRAR JUGADOR.**

1. **Descripción Breve**

Este caso de uso permite al Jugador registrarse para iniciar en el juego.

1. **Flujo de Eventos**

El caso de uso inicia cuando el Jugador quiere registrarse.

* 1. **Flujo Básico “Registrar Jugador”**

Cuando el sistema ejecuta una opción, si el usuario inicia la aplicación, sucede lo siguiente:

* + 1. **El sistema despliega la pantalla principal.**
    2. **El usuario selecciona la opción “Solicitar acceso”.**
    3. **El sistema despliega un mensaje de confirmación.**
    4. **El usuario ingresa su Nick Name.**
    5. **El sistema verifica que el Nick Name.**

El sistema verifica que el Nick Name esté disponible y despliega un mensaje confirmándolo.

* + 1. **El usuario selecciona un avatar.**

El usuario selecciona la opción para elegir un avatar personal.

* + 1. **El sistema despliega las opciones de avatar.**
    2. **El usuario selecciona el avatar que quiere.**
    3. **El sistema establece el avatar.**
    4. **El usuario selecciona la opción de “Unirse a un juego”.**
    5. **El sistema despliega la pantalla “Partidas en curso”.**
    6. **El sistema continua en el caso de uso llamado “Unirse a un juego”.**
  1. **Flujos Alternativos**
     1. **Cerrar juego.**

En el flujo básico, 2.1 “Registrar Jugador”, en el paso 2.1.2, 2.1.4, 2.1.8, antes de confirmar acciones:

1. El usuario selecciona la opción “Cerrar Timbiriche”.
2. El caso de uso “Registrar Jugador” termina.
   * 1. **Error al desplegar la pantalla principal.**

En el flujo básico, 2.1 “Registrar Jugador”, en el paso 2.1.1, al momento de desplegar la pantalla.

1. El sistema no puede desplegar la pantalla y muestra un mensaje.
2. El caso de uso “Registrar Jugador” termina.
   * 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”.
   * 1. **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”.
   * 1. **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”.
   * 1. **Error al desplegar la pantalla “Partidas en curso”.**

En el flujo básico, 2.1 “Registrar Jugador”, en el paso 2.1.9, cuando el sistema despliega la pantalla “Partidas en curso”:

1. El sistema no puede desplegar la pantalla y muestra un mensaje.
2. El caso de uso continua en el paso 2.1.8 del flujo básico “Registrar Jugador”.
   * 1. **Acceso denegado.**

En el flujo básico, 2.1 “Registrar Jugador”, en el paso 2.1.3, cuando el sistema confirma el acceso del jugador:

1. El sistema deniega el acceso del jugador.
2. El caso de uso continua en el paso 2.1.2 del flujo básico “Registrar Jugador”.
3. **Precondiciones**
   1. Conexión con el servidor.
   2. Programa instalado en el equipo del usuario.
4. **Poscondiciones**
   1. Jugador registrado con su Nick Name y Avatar personal.