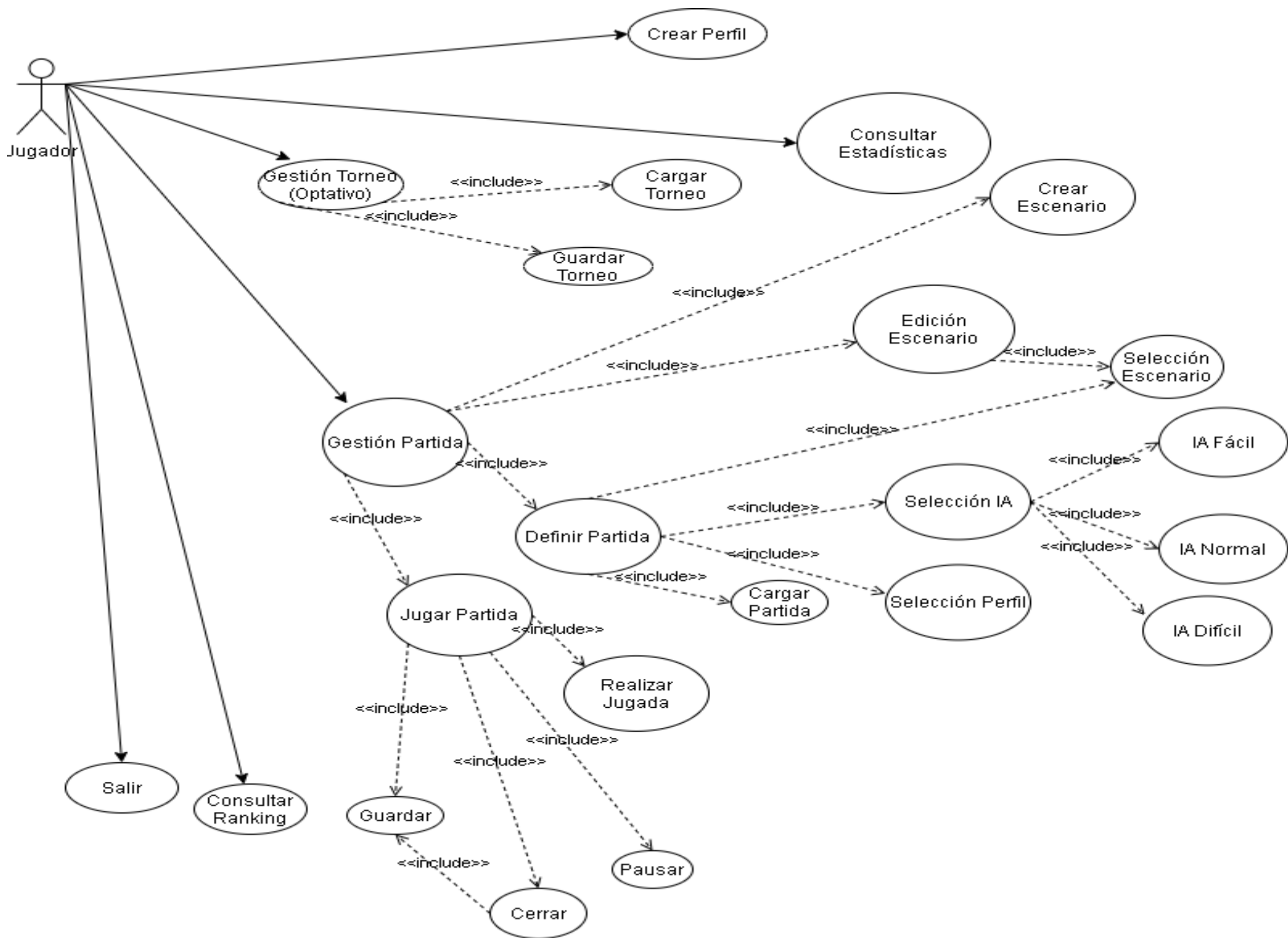


# ***OTHELLO***

*Diagrama de Casos de Uso*



# *Descripciones de casos de uso*

**Caso:** Crear Perfil

**Actor:** Jugador

**Comportamiento:**

Registra un jugador introduciendo un alias.

**Errores posibles y cursos alternativos:**

Alias ya existe: introducir un alias diferente.

**Caso:** Consultar Estadísticas

**Actor:** Jugador

**Comportamiento:**

Permite ver todas las estadísticas (Juegos ganados, perdidos, empates, puntos) del perfil del jugador.

**Errores posibles y cursos alternativos:**

El jugador no existe. Introducir otro alias o crear el perfil.

**Caso:** Definir partida

**Actor:** Jugador

**Comportamiento:**

Se intenta crear una partida nueva o cargar una guardada.

Si se crea una partida, se elige el tipo de partida y se selecciona los participantes y sus colores y opcionalmente un escenario existente

**Errores posibles y cursos alternativos:**

Si no existe una partida guardada: crear partida nueva.

Si no existe un perfil o un escenario se selecciona otro o se continúa con uno por defecto

**Caso:** Selección IA

**Actor:** Jugador

**Comportamiento:**

Se escoge una de las 3 dificultades disponibles. En una situación de partida IA vs IA se puede seleccionar la misma dificultad para ambas.

**Errores posibles y cursos alternativos:**

**Caso:** Selección perfil

**Actor:** Jugador

**Comportamiento:**

Los jugadores eligen por turnos un perfil de los disponibles. Por defecto existe un perfil "Guest".

**Errores posibles y cursos alternativos:**

Perfil de jugador no está a la lista: Crear perfil o seguir con guest



**Caso:** Crear Escenario

**Actor:** Jugador

**Comportamiento:**

El usuario puede crear una situación "legal" en un tablero de juego y guardarlo , el usuario asigna un identificador al escenario.

Estos escenarios se pueden cargar antes de comenzar una partida.

**Errores posibles y cursos alternativos:**

Identificador de escenario ya existe: cambiar identificador

**Caso:** Modificar Escenario

**Actor:** Jugador

**Comportamiento:**

El usuario puede seleccionar un escenario existente, modificarlo y guardarlo como un escenario aparte o sobrescribir la actual.

**Errores posibles y cursos alternativos:**

**Caso:** Realizar jugada

**Actor:** Jugador

**Comportamiento:**

El jugador activo elige donde poner una ficha.

**Errores posibles y cursos alternativos:**

Colocar ficha en lugar erróneo: el sistema notifica al jugador y se solicita una nueva posición.

**Caso:** Jugar Partida

**Actor:** Jugador

**Comportamiento:**

Caso global de partida. El jugador puede pausar, guardar, hacer una jugada o salir de la partida (guardándose o no).

**Errores posibles y cursos alternativos:**

Cerrar aplicación mientras se lleva a cabo el guardado de partida.

**Caso:** Consultar ranking

**Actor:** Jugador

**Comportamiento:**

El sistema muestra una lista con todos los usuarios registrados con sus respectivos puntuaciones y clasificación (ranking) en orden descendiente por puntuación

**Errores posibles y cursos alternativos:**

**Caso:** Salir

**Actor:** Jugador

**Comportamiento:**

Permite al usuario abandonar por completo el sistema.

Si el jugador se encuentra en una partida, el sistema pregunta si desea realmente abandonar el juego y se desea guardar la partida o no.

**Errores posibles y cursos alternativos:**