**CASO DE USO: Estadísticas**

**Breve descripción**

El actor, en este caso, son los jugadores que están en una partida. Este caso de uso pretende explicar el funcionamiento de las estadísticas, así como las acciones que puede llegar a realizar el usuario, y cuales realizara el sistema. Hay que tener en cuenta que las estadísticas podrán ser personales o por parejas y diferentes para las distintas formas de juego por lo que tendremos que analizar cada uno de los casos. Cuando cualquier partida acabe, se debe procesar el resultado de tal partida, añadiendo a cada jugador una partida jugada, a los ganadores una victoria, y a los perdedores una derrota, así como las circunstancias del resultado (si ha sido por un órdago, por puntos, por un jugador que ha abandonado, etc.).

Desde el menú se podrá acceder a las estadísticas del jugador. Después de cada partida se actualizarán dichas estadísticas. Se podrá visualizar las estadísticas de otros jugadores. También se podrá acceder a tus estadísticas con tus parejas habituales.

**Flujo de eventos**

**Flujo básico**

1. Después de cada partida se **actualizarán** las estadísticas de los jugadores. Se actualizarán las estadísticas personales de cada uno de los cuatro jugadores, es decir, su número de victorias o derrotas, su racha de victorias y de derrotas, sus porcentajes de grande/chica/pares/juego y sus logros.

**Subflujo básico actualizar:**

1.1 Si la partida en cuestión es del circuito oficial, se tendrá en cuenta el resultado para actualizar su posición en la liga, contemplando siempre que ganar a un rival de una categoría mayor dará más puntos, mientras que perder contra uno de una inferior conllevará un castigo mayor.

1.2 Al acabar un torneo, tanto público como privado, se guardarán sus resultados.

1.3 Al acabar una partida aleatoria simplemente se actualizan las estadísticas arriba mencionadas.

1. El usuario una vez logueado podrá acceder al apartado de Estadísticas dónde podrá **seleccionar** que estadísticas quiere consultar, si globales, suyas o de un jugador en particular.

**Subflujo alternativo seleccionar:**

**Subflujo alternativo seleccionar estadísticas generales**

* 1. Obtener estadísticas generales

**Subflujo alternativo Torneo**

* + 1. Consultar la clasificación de un torneo

Seleccionaremos el torneo, visualizar resultados y volver.

**Subflujo alternativo Circuito**

* + 1. Consultar la clasificación de un circuito

Seleccionaremos el torneo, visualizar resultados y volver.

**Subflujo alternativo Partida aleatoria**

* + 1. Partida aleatoria

Visualizamos las estadísticas de las partidas aleatorias jugadas.

**Subflujo alternativo seleccionar un jugador**

* 1. Obtener estadísticas de un jugador.

Buscar el jugador, visualizar resultados y volver.

**Subflujo alternativo seleccionar estadísticas por parejas**

* 1. Obtener estadísticas con tus parejas habituales.

**Subflujo alternativo forzar la sincronización** de datos relacionada con estadísticas para obtener la ultima info.

1. Salir del apartado de Estadísticas visualización del menú.

**Precondiciones**

Para poder visualizar las estadísticas el usuario tendrá que estar logado en la aplicación, disponer de un usuario.

**Postcondiciones**

Datos consultados/visualizados correctamente por el usuario que ha realizado las consultas.

**Datos**

**Flujo de Datos**



