**CASO DE USO: PARTIDA ALEATORIA**

**Breve descripción**

El usuario puede seleccionar jugar una partida aleatoria. El usuario puede seleccionar jugar una única partida con quien quieras, y en su defecto con gente escogida al azar. No contando dicho resultado para ranking general.

Siempre se realizará una asignación de los usuarios en función del nivel de los mismos. Todos los resultados se actualizarán en el perfil de usuario.

**Flujo de eventos**

**Flujo básico**

1. Entra en la opción de jugar partida.

2. El usuario puede ver el estado de las partidas en curso.

3. El usuario puede rellenar el campo compañero con un usuario que sea amigo suyo. Invitar usuarios.

**Subflujo alternativo**

4. El usuario que hemos invitado para participar con nosotros acepta o rechaza la invitación

**Subflujo alternativo: Aceptado**

4.1.1. Se muestra que se ha aceptado la invitación y se va a 2.

**Subflujo alternativo: Rechazado**

4.2.1. Se muestra que se ha cancelado la invitación y se vuelve a 2.

**Subflujo alternativo**

5. En caso de no invitar a ningún amigo, el sistema nos asignará a la partida 3 usuarios al azar.

**Subflujo alternativo: Ok**

5.1. Existen 3 usuarios disponibles para el juego y se va a 2.

**Subflujo alternativo: KO**

5.2. No existen 3 usuarios disponibles para el juego y se vuelve a 2.

6. Se pulsa el botón jugar/Comenzar. Dependiendo de si hemos escogido pareja o no, hay dos flujos.

7. Si es la primera vez que juegas, el sistema te mete en la división libre más baja posible.

**Subflujo básico: Jugar solo**

7.1.1. El sistema busca jugadores de mi nivel que estén buscando partida de liga, he intenta hacer una partida lo más equilibrada posible según el nivel.

7.1.2. Se juega la partida. (Caso de uso **jugar partida**)

7.1.3. El sistema actualiza los perfiles, dependiendo del resultado.

**Subflujo básico: Jugar con pareja**

7.1.1. El sistema busca rivales de nivel aproximado al de mi equipo que estén buscando partida aleatoria, he intenta hacer una partida lo más equilibrada posible según el nivel.

7.1.2. Se juega la partida. (Caso de uso **jugar partida**)

7.1.3. El sistema actualiza los perfiles, dependiendo del resultado.

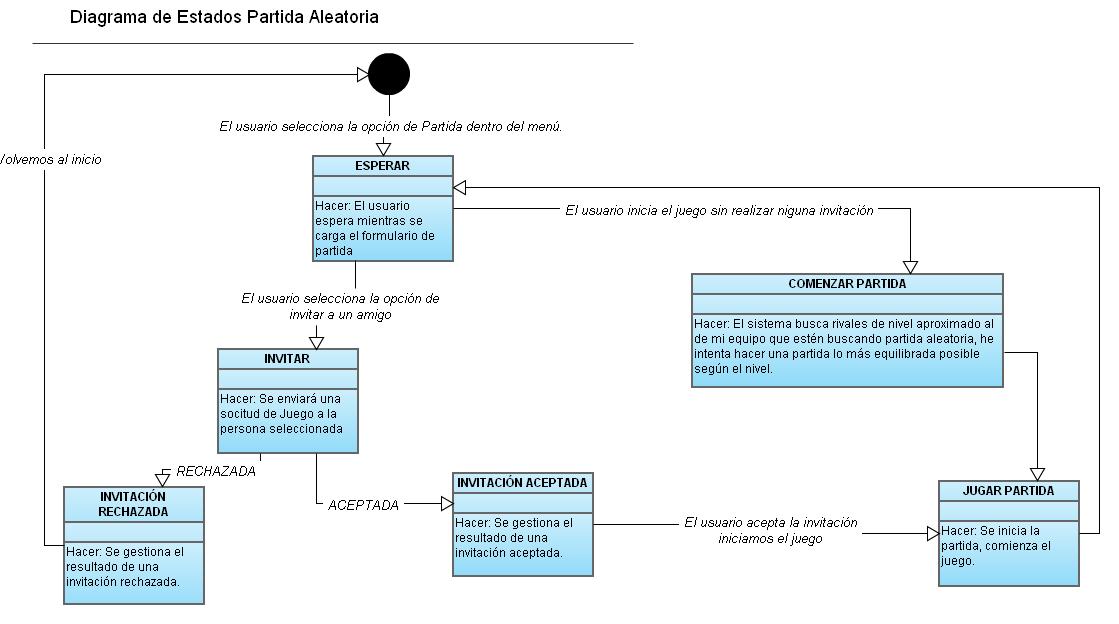
**Precondiciones**

Estar logado en el sistema y registrado.

**Postcondiciones**

Perfiles actualizados con los resultados de la partida.

**Diagrama de estado:**

****