|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Apertura |
| **Autor:** | Ricardo Andrés Marino Rojas |
| **Fecha:** | 16/05/2019 |
| **Descripción:**  Permite empezar el juego, obteniendo las posiciones de Gawain y Dietrich. | |
| **Actores:**  Jugador 1 y jugador 2. | |
| **Precondiciones:**  El juego ya debe estar abierto. | |
| **Flujo normal:**   1. Se despliega en pantalla el siguiente mensaje: “***BIENVENIDO A LA BATALLA POR LA PRINCESA /n PARA AVANZAR EN EL JUEGO OPRIMA LA FLECHA ARRIBA /n*** ***CUANDO UN MOVIMIENTO NO SEA POSIBLE SE LE AVISARÁ JUNTO CON EL NUMERO DEL DADO QUE SACO /n A CONTINUACIÁN LANCE EL DADO QUE DARA LA POSICIÁN INICIAL DEL CABALLERO 1 EN EL TABLERO”***. 2. El jugador 1 pulsa la tecla “flecha hacia arriba”. 3. El juego confirma que se haya pulsado la tecla “flecha hacia arriba”. 4. Se despliega en pantalla el siguiente mensaje: “***LA POSICIÓN DEL CABALLERO 1 ES X***”, donde ***X*** es la posición del caballero Gawain (jugador 1). Dicha posición es escogida aleatoriamente por el juego. 5. Se despliega en pantalla el tablero de Ajedrez, con una ***G*** indicando la posición del caballero Gawain en el tablero de Ajedrez. 6. Se despliega en *pantalla* el siguiente mensaje: “***AHORA LANCE EL DADO QUE DARÁ LA POSICIÓN INCIAL DEL CABALLERO 2 EN EL TABLERO***”. 7. El jugador 2 pulsa la tecla “flecha hacia arriba”. 8. El juego confirma que se haya pulsado la “flecha hacia arriba”. 9. Se despliega en pantalla el siguiente mensaje: “***LA POSICIÓN DEL CABALLERO 2 ES X***” donde ***X*** es la posición del caballero Dietrich (Jugador 2). Dicha posición es escogida aleatoriamente por el juego. 10. Se despliega en pantalla el tablero de Ajedrez, con una ***D*** indicando la posición del caballero Dietrich en el tablero de Ajedrez. 11. Se despliega en pantalla el siguiente mensaje: “***A PARTIR DE ESTE MOMENTO SE JUGARÁ CON UN DADO DE OCHO CARAS QUE DICTARÁ LA SIGUENTE POSICIÓN DEL JUGADOR SEGUN LOS MOVIMIENTOS DEL CABALLO EN EL AJEDREZ***”. | |
| **Flujo alternativo:**  3. El juego confirma que se haya pulsado “flecha hacia arriba”. Si se pulsa| otra tecla diferente, se avisa al jugador 1 de ello, y se le permite volver a pulsar la tecla “flecha hacia arriba”.  7. El juego confirma que se haya pulsado la “flecha hacia arriba”. Si se ha pulsado otra tecla diferente, se avisa al jugador 2 de ello, y se le permite volver a pulsar la tecla “flecha hacia arriba”. | |
| **Poscondiciones:**  Se ejecuta el caso de uso: “***Jugar***”. | |
|  | |