|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Jugar |
| **Autor:** | Ricardo Andrés Marino Rojas |
| **Fecha:** | 19/05/2019 |
| **Descripción:**  Permite entrar en el juego en sí; es decir, habilita a los jugadores para que empiecen a tirar el dado de 8 caras y al juego para ubicar las respectivas posiciones de cada jugador después de cada jugada. Todo esto lo hace por medio de un ciclo el cual se termina cuando alguno de los jugadores cae en la posición del otro, o cuando alguno de los jugadores no tiene más jugadas posibles es decir; no se puede mover a ninguna otra parte porque ya todas han sido marcadas con una ***X***. | |
| **Actores:**  Jugador 1 y jugador 2. | |
| Precondiciones:  Ya se debe haber ejecutado el caso de uso ***Apertura***. | |
| **Flujo normal:**   1. Imprime en la pantalla el turno que está siendo jugado. Y el caballero al cual corresponde dicho turno. 2. El juego escoge un número aleatorio de 1 a 8, el cual es la jugada que va a ser ejecutada. 3. El juego comprueba si la jugada es posible. 4. El juego determina la posición a la cual se va a mover el caballero. 5. Se imprime en pantalla el siguiente mensaje: “***Se movió a X***” donde ***X***  es la posición a la cual se movió. 6. Se imprime el número que sacó el dado; es decir el número del 1 al 8 que el juego escogió aleatoriamente, el cual es la jugada que va a hacer el caballero. 7. Se despliega el tablero de ajedrez, indicando con una ***X*** la posición en la cual estaba el caballero, y con la respectiva inicial del caballero que está jugando es decir; ***D*** de Dietrich o ***G*** de Gawain, se va a indicar la posición a la cual se movió el caballero. 8. Se almacena la jugada hecha y se despliegan las anteriores jugadas hechas. 9. Se imprimen las jugadas hechas. 10. El turno se incrementa para el turno, para que el otro jugador, pueda tirar los dados; es decir, ejecutar otra vez el flujo normal. 11. Se imprime en pantalla en nombre del caballero que le toca tirar los dados; es decir ejecutar otra vez el ciclo normal. | |
| **Flujo alternativo:**  3. El juego comprueba si la jugada es posible. Si no lo es imprime en pantalla: “***EL MOVIMIENTO NO ES POSIBLE: X***” donde ***X*** es la jugada que sacó el dado, la cual no era posible (si bien porque se salía de los parámetros o porque con esa jugada el caballero cae en una casilla ya marcada con una ***X***). Después el juego intentará ejecutar otras jugadas posibles, si el jugador ya no tiene más jugadas posibles, el flujo normal se seguirá ejecutando hasta el paso ***(9),*** luego el ciclo de ***Jugar*** se terminará, seguidamente el juego determinará cual es el ganador del amor de Zoé y ejecutará el caso de uso ***Fin*** el cual recibirá el nombre del caballero ganador***.***  7. Se despliega el tablero de ajedrez, indicando con una ***X*** la posición en la cual estaba el caballero, y con la respectiva inicial del caballero que está jugando es decir; ***D*** de Dietrich o ***G*** de Gawain, se va a indicar la posición a la cual se movió el caballero. Si la posición nueva en la cual cayó el caballero que está jugando es igual a la del otro caballero, el flujo normal se seguirá ejecutando hasta el paso ***(9),*** luego el ciclo de ***Jugar*** se terminará, seguidamente el juego determinará cual es el ganador del amor de Zoé y ejecutará el caso de uso ***Fin*** el cual recibirá el nombre del caballero ganador***.*** | |
| **Poscondiciones:**  Se ejecuta el caso de uso: ***Fin.*** | |