CASOS DE USOS

**DIBUJAR**

Flujo básico:

1. El jugador selecciona donde dibujar su raya de color
2. El sistema dibuja la raya del jugador en el tablero donde lo seleccionó.
3. El jugador espera turno.
4. El flujo básico termina.

Flujos alternativos:

1. No dibujar

Inicia: en el paso 1 del flujo básico.

Condición: si no es turno del jugador.

Acción: el sistema simplemente no dibujará la raya de color.

Finaliza: El flujo básico continua en el paso 3 del flujo básico.

Pre y Postcondiciones:

1. Precondición

Que haya mas espacio en el cual el jugador pueda dibujar.

1. Postcondición

Que el sistema guarde la posición del jugador donde dibujó.

Otros requisitos:

Salvo en el caso donde todos los jugadores menos uno se retira del juego, el ganador será aquél que tenga mayor puntaje al completar todos los cuadros.

**CAMBIAR DE COLOR**

Flujo básico:

1. El jugador da opción de color jugadores y propios.
2. El sistema muestra los colores disponibles.
3. El jugador selecciona el color que más le gusta.
4. El sistema establece el color que el jugador seleccionó previamente.
5. El flujo básico termina.

Flujos alternativos:

1. No cambiar color:

Inicia: en el paso 2 del flujo básico.

Condición: si el color seleccionado, ya lo tiene otro jugador.

Acción: El sistema simplemente no lo cambiará.

Finaliza: El flujo básico termina en el paso 5.

Pre y Postcondiciones:

1. Precondición

Que haya más jugadores para seleccionar el color.

1. Postcondición

Que el sistema guarde la opción de color para cada jugador y propio.

Otros requisitos:

**CAMBIAR AVATAR:**

Flujo básico:

1. El jugador selecciona ver los avatares.
2. El sistema muestra los avatares disponibles.
3. El jugador selecciona un avatar.
4. El sistema establece el avatar seleccionado por el jugador previamente.
5. El flujo básico termina.

Flujos alternativos:

1. Selección de avatar:

Inicia: en el paso 3 del flujo básico.

Condición: si el jugador no selecciona ningún avatar.

Acción: El sistema le proporciona un avatar por automático.

Finaliza: en el paso 5 del flujo básico.

Pre y postcondiciones:

1. Precondición

Que haya avatares disponibles.

1. Postcondición

Que el sistema guarde el avatar que el jugador seleccionó.

Otros requisitos:

El sistema por default ya contiene 4 avatares disponibles para seleccionar.

**EMPEZAR PARTIDA:**

Flujo básico:

1. El jugador espera por más jugadores.
2. El sistema muestra los jugadores que están dentro de la sala.
3. El jugador selecciona que está listo.
4. El sistema empieza la partida.
5. El flujo básico termina.

Flujos alternativos:

1. Empezar partida automática:

Inicia: en el paso 4 del flujo básico.

Condición: si en la sala se encuentran los 4 jugadores.

Acción: Empieza la partida por automático.

Finaliza: En el paso 5 del flujo básico.

Pre y postcondiciones:

1. Precondición

Que al menos haya un mínimo de 2 jugadores disponibles

Que al menos haya un máximo de 4 jugadores disponibles

1. Postcondición

Poder jugar al timbiriche

Otros requisitos:

**ABANDONAR PARTIDA:**

Flujo básico:

1. El jugador selecciona la opción de abandonar partida.
2. El sistema le pregunta si realmente esta seguro de estar seguro abandonar la partida.
3. El jugador abandona la partida
4. El flujo básico termina.

Flujos alternativos:

1. Desconexión:

Inicia: en el paso 3 del flujo básico.

Condición: si se desconecta, ya sea por ida de internet o apago de computo.

Acción: el jugador abandona la partida.

Finaliza: en el paso 4 del flujo básico.

Pre y postcondiciones:

1. Precondición

Que esté jugando

1. Postcondición

El sistema quita todo lo que haya echo el jugador en la partida.

Otros requisitos: