|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Apertura |
| **Autor:** | Ricardo Andrés Marino Rojas  Cristian David Gómez Muños  David Camilo Cortes Salazar |
| **Fecha:** | 23/07/2019 |
| **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: “***BATALLA POR LA PRINCESA”***, junto con un menú en el cual están las opciones seleccionables ***“Jugar”, “Salir”.*** 2. El jugador uno pone el cursor sobre la palabra comenzar, y esta se cambia de color a un amarrilo opaco. 3. El jugador 1 oprime comenzar. 4. El juego confirma que se haya pulsado en comenzar. 5. Se despliega el tablero de ajedrez con cuadros negros y rojos con las imágenes respectivas del caballero Gawain y Dietrich. Bajo este tablero se indica: el jugador actual (Si Gawain en naranja oscuro y si es Dietrich en azul) y el turno. Al lado inferior derecho está el mensaje “***TIRE EL DADO O TERMINE EL TURNO PRESIONANDO LA FLECHA ARRIBA***”, y justo debajo el mensaje “**PRESIONE LA FLECHA ARRIBA PARA CONTINUAR**”. 6. El jugador presiona la flecha arriba y los mensajes de punto 5 se borran para mostrar el mensaje “**TIRE EL DADO**”. 7. El primer jugador tira los dados (oprime la tecla hacia arriba). 8. El juego confirma que se haya pulsado la “flecha hacia arriba”. 9. Se despliega una imagen de un dado en vista frontal, el cual va a simular la posición inicial de caballero Gawain. A lado inferior izquierdo se imprimirá el mensaje “***Jugadas***”, y arriba de este se muestra el nombre de Gawain. Seguidamente se ubica la ficha del caballero Gawain en el tablero de ajedrez y se le pide al usuario que termine su turno. 10. El jugador termina su turno, oprimiendo la tecla arriba. 11. El juego confirma que se haya pulsado la tecla “flecha hacia arriba”. 12. Se le pide al segundo jugador que tire el dado (oprimir la tecla flecha hacia arriba). 13. El jugador termina su turno, oprimiendo la tecla arriba. 14. El juego confirma que se haya pulsado la tecla flecha hacia arriba. 15. Se despliega una imagen de un dado en vista frontal, el cual va a simular la posición inicial de caballero Dietrich. A lado inferior izquierdo se imprimirá el mensaje “***Jugadas***”, y arriba de este se muestra el nombre de Dietrich. Seguidamente se ubica la ficha del caballero Dietrich en el tablero de ajedrez y se le pide al usuario que termine su turno. | |
| **Flujo alternativo:**  3. El jugador 1 no oprime comenzar. Si escoge la opción salir el juego terminará y se dejará de ejecutar.  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”.  10. El jugador termina su turno, oprimiendo la tecla arriba. Si no se pulsa la tecla hacia arriba el juego no continuará.  13. El jugador termina su turno, oprimiendo la tecla arriba. Si no se pulsa la tecla hacia arriba el juego no continuará. | |
| **Poscondiciones:**  Se ejecuta el caso de uso: “***Jugar***”. | |
|  | |