**FrozenWars**

**Caso de Uso: Mover jugador**

**Fecha: 08/01/2013**

**Autor: Federico García Ávila y Beatriz Gómez Carrero**

**Versión: 1.1**



**TABLA DE VERSIONES**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor/es** |
| 08/01/2013 | v1.0 | Creación de caso de Uso | Beatriz Gómez Carrero y Federico García Ávila |

**Caso de uso mover jugador**

|  |  |
| --- | --- |
| **ID Caso de Uso** | 3.1. |
| **Caso de Uso** | Mover jugador |
| **Autor** | Beatriz Gómez Carrero y Federico García Ávila |
| **Fecha creación** | 8 de enero de 2013 |
| **Descripción** | Al pulsar cualquiera de los botones de dirección, si las reglas del juego lo permiten, el jugador se mueve en la dirección correspondiente. |
| **Actores** | El usuario de la aplicación. |
| **Precondiciones** | Estar en una partida y no haber perdido todas sus vidas. |
| **Flujo Caso de Uso** | 1.- El usuario pulsa uno de los botones de dirección.  2.- Se comprueba que pueda realizar el movimiento.  2.1.- No puede moverse a una posición donde haya una pared.  2.2.- No puede moverse a una posición donde haya un arpón, a no ser que tenga la mejora de mover arpones. (En este caso, ir al caso de uso X.- Mover arpon)  2.3.- No puede moverse a una posición donde haya un bloque destruible.  2.4.- No puede moverse a una posición donde haya un bloque fijo.  2.5.- Puede moverse a una posición donde haya un jugador.  3.- Si no se puede realizar el movimiento, se comprueba si se puede bordear el obstáculo encontrado, y en caso positivo se cambia la dirección para bordearlo (y esta nueva dirección será en la que se realice el movimiento). |
| **Postcondiciones** | En caso de que se pueda realizar el movimiento, según las condiciones comprobadas en el flujo del caso de uso, se mueve el jugador en esa dirección. |