[CU-001] Conectar a Servidor

# Descripción de Caso de Uso

*“El case de uso inicia cuando el usuario ha seleccionado una dirección de servidor desde la lista de servidores que se encuentra en su equipo y además confirma la conexión hacia él. Si la operación es exitosa, el entorno de usuario muestra en pantalla que se ha establecido la conexión y el ID del usuario en Servidor, además el entorno las salas disponibles en el servidor para que el usuario pueda jugar y adicionalmente las opciones de “personalización” del usuario. En caso error en la comunicación entre el servidor y el cliente en donde no exista respuesta del servidor en la aceptación de la petición, el entorno de usuario reenviará la petición tantas veces como este definido en la configuración del mismo. Si no se recibe la aceptación de la conexión cuando se alcance el número máximo de reintentos, el entorno de usuario notifica por pantalla al jugador la no conexión hacia el servidor y el motivo del fallo.”*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | **CLUE – “Do you fear Death?”** | Fecha: | **11/09/2012** |
| Autor: | Cristhian Camilo Gómez Narváez | Versión: | **1.0** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU-001** | ***Nombre:*** | **Desconectar del Servidor** |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Permitir al usuario establecer la conexión desde el entorno del usuario hacia el servidor de juego. | |
| *Actores o Participantes* | | Cliente (Jugador), Entorno de Usuario, Servidor. | |
| *Entradas* | | Dirección del Servidor.  Id de Cliente en Servidor. | |
| *Salidas* | | Liberación de conexión del servidor.  Registro en log del servidor. | |
| *Pre-Condiciones* | | Haber iniciado el entorno de usuario y haber seleccionado una dirección de servidor. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  Conexión establecida entre el entorno del usuario y el servidor. | |
| *Condición final de fallo:*  Notificación de no conexión y motivo de esta por pantalla | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | ***Flujo básico de éxito*** | | |  | |
|  | *Actor:* ***Usuario (Jugador)*** |  | *Sistema: (****Entorno Usuario)*** |  | | *Sistema:* ***Servidor*** | |
| 1 | Selecciona una dirección de servidor |  |  |  | |  | |
|  |  | 2 | Notificación de confirmación de Conexión |  | |  | |
| 3 | Confirmación de operación |  |  |  | |  | |
|  |  | 4 | Envío de petición de conexión a dirección de Servidor. |  | |  | |
|  |  |  |  | 5 | | Recepción de petición de conexión. | |
|  |  |  |  | 6 | | Registro de usuario en servidor y escritura en log del evento. | |
|  |  |  |  | 7 | | envío de confirmación de conexión e ID de cliente en servidor | |
|  |  | 8 | Recepción de confirmación de conexión |  | |  | |
|  |  | 9 | Notificación a usuario con Id de cliente en Servidor por pantalla |  | |  | |
| 10 | Confirmación de Notificación |  |  |  | |  | |
|  | | El caso de uso termina. | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Variaciones (Caminos Alternativos):*** | No existen caminos alternativos |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | * **Fallo en la comunicación en envío de petición de conexión desde el entorno de usuario al servidor (4).** * **Fallo de comunicación en envío de confirmación de conexión desde el servidor hacia el Cliente (7).** |
| *Extensiones* | * ***While no recepción de confirmación (8)*** * **If** máximo número de reintentos  1. **Notificar por pantalla al usuario la no conexión**   Enviar petición de conexión hacia el Servidor (4)  ***end loop*** |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |