[CU-010]

Abandonar simulación

# Descripción de Caso de Uso

*“El caso de uso abandonar simulación, ocurre en normalmente, cuando el jugador abandona la partida o esta se da por terminada.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | **CLUE – “Do you fear Death?”** | Fecha: | **20/09/2012** |
| Autor: | Alicia Beltrán | Versión: | **1.0** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU-010** | ***Nombre:*** | **Abandonar Simulación** |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Permite a los Usuarios (Jugador) abandonar la partida de juego. | |
| *Actores Participantes* | | Cliente (Jugador), Servidor. | |
| *Entradas* | | Solicitud de abandono  Id del Jugador que abandona la partida | |
| *Salidas* | | Registro en log del servidor. | |
| *Pre-Condiciones* | | Tener una conexión abierta con el servidor  Haber entrado a una sala  Pertenecer a la partida como jugador activo | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  Sale el jugador de la partida | |
| *Condición final de fallo:*  Forzar levantamiento del servicio de conexión.  El jugador sigue en la partida | |

**El Jugador decide abandonar la partida**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | ***Flujo básico de éxito*** | | |  |
|  | *Actor:* ***Usuario (Jugador)*** |  | *Sistema: (****Entorno Usuario)*** |  | *Sistema:* ***Servidor*** |
| 1 | Solicitud de abandono de la simulación-partida |  |  |  |  |
|  |  | 2 | Recibe la solicitud de abandono de partida |  |  |
|  |  | 3 | Envía la solicitud al servidor, para que el jugador abandone la partida. |  |  |
|  |  |  |  | 4 | Verifica la solicitud |
|  |  |  |  | 5 | Elimina al jugador de la simulación |
|  |  |  |  | 6 | Suplanta al jugador en mostrar las cartas (respondiendo a acusaciones, y sugerencias) |
|  |  | 7 | Jugador sale de la simulación |  |  |
|  | | El caso de uso termina. | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Variaciones (Caminos Alternativos):*** | Si en cualquier momento se pierde a conexión |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | * **Fallo en el paso 3 : Interrupción al trasmitir la solicitud, ya sea por desconexión o error en los paquetes de información que describen el mensaje** |
| *Extensiones* | * ***While (conexión falla)*** * **If** (falla la conexión al servidor)   El jugador puede que no salga de la simulación, o que salga del juego  ***end loop*** |
| *Requerimientos Asociados* | * El sistema permite al usuario (jugador) jugar varias partidas * El sistema permite al usuario (jugador) abandonar una partida * El sistema permite la expulsión de un usuario de la sala de juego * El sistema indica a los jugadores en caso de haber un ganador |

**Se termina la partida, porque hay un ganador de partida**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | ***Flujo básico de éxito II*** | | |  |
|  | *Actor:* ***Usuario (Jugador)*** |  | *Sistema: (****Entorno Usuario)*** |  | *Sistema:* ***Servidor*** |
|  |  |  |  | 1 | Identifica ganador en la partida |
|  |  | 2 | Se notifica a los usuarios(jugadores) quien es el ganador de la partida |  |  |
|  |  | 3 | Jugador(es) sale de la simulación |  |  |
|  | | El caso de uso termina. | | | |