[CU-011]

Salir del juego[[1]](#footnote-1)

# Descripción de Caso de Uso

*“El caso de uso, Salir del juego, en estado normal se efectúa cuando el jugador decide cerrar la aplicacion ”*

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU-001** | ***Nombre:*** | **Desconectar del Servidor** |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Permitir al usuario cerrar la aplicación, permitiendo la desconexión del servidor de juego y liberar su conexión hacia este. | |
| *Actores Participantes* | | Cliente (Jugador), Servidor. | |
| *Entradas* | | Solicitud cierre de la aplicación.  Id de Cliente en Servidor. | |
| *Salidas* | | Liberación de conexión del servidor.  Registro en log del servidor. | |
| *Pre-Condiciones* | | Ejecutar el programa Clue –Do you fear Death? | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  Conexión liberada con el servidor.  Cierre total del la aplicación | |
| *Condición final de fallo:*  Forzar levantamiento del servicio de conexión. | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | ***Flujo básico de éxito*** | | |  |
|  | *Actor:* ***Usuario (Jugador)*** |  | *Sistema: (****Entorno Usuario)*** |  | *Sistema:* ***Servidor*** |
| 1 | Solicitud de cierre de la aplicación | 2 | Notifica al servidor que la aplicación se va acerrar en el cliente | 3 | Procesa la solicitud de cierre |
|  |  |  |  | 4 | Saca al cliente de la simulación |
|  |  |  |  | 5 | Libera la conexión asociada al usuario |
| 6 | Jugador sale de la aplicación |  |  |  |  |
|  | | El caso de uso termina. | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Variaciones (Caminos Alternativos):*** | N/A |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | * **Fallo tras el paso 2 en caso de haber falla interna, en el equipo del jugador, que impida salir del juego.** |
| *Extensiones* |  |
| *Requerimientos*  *Asociados* | * El sistema permite al usuario salir libremente |

1. Se entiende salir del juego a cerrar la aplicación **CLUE – “Do you fear Death?** [↑](#footnote-ref-1)