[CU-001] Desconectar de Servidor

# Descripción de Caso de Uso

*“El caso de uso de desconexión del servidor inicia cuando el jugador se encuentra en el entorno de usuario de la aplicación, selección la operación de retiro del Servidor, confirma el procesamiento de la orden por parte del servidor, si la operación de desconexión del servidor es exitosa el servidor libera la conexión y el usuario es notificado por pantalla de la desconexión del servidor. En caso de no recibir confirmación de la desconexión del servidor el cliente reenvía la petición de desconexión al servidor y el usuario es notificado y termina el caso de uso. Si en reiteradas veces no es posible la confirmación de la desconexión del servidor, el cliente fuerza la liberación de la conexión hacia el servidor y termina el caso de uso.”.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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 la desconexión del servidor de juego y liberar su conexión hacia este. | |
| *Actores Participantes* | | Cliente (Jugador), Servidor. | |
| *Entradas* | | Solicitud de Retiro.  Id de Cliente en Servidor. | |
| *Salidas* | | Liberación de conexión del servidor.  Registro en log del servidor. | |
| *Pre-Condiciones* | | Tener una conexión abierta con el servidor | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  Conexión liberada con el servidor. | |
| *Condición final de fallo:*  Forzar levantamiento del servicio de conexión. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor:* ***Usuario (Jugador)*** |  | *Sistema:* ***Servidor*** |
| 1 | Solicitar la desconexión del sistema |  |  |
| 2 | Confirmar el envío de la solicitud |  |  |
|  |  | 3 | Include [CU-029] aceptar petición de Desconexión |
|  |  | 4 | Envíar la confirmación de la desconexión. |
| 5 | Recibir la confirmación de la desconexión | 6 | Liberar la conexión hacia el cliente |
| 7 | Liberar la conexión hacia el servidor*(Ralease)* |  |  |
| 8 | Notificar la desconexión de la conexión. |  |  |
|  | El caso de uso termina. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* | No existen caminos alternativos para este caso de uso. |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | * **Fallo en la liberación de la conexión.** |
| *Extensiones* | * ***While*** no confirmación de desconexión  1. Se reenvía la petición de desconexión.  * **If** agotado el número de reintentos de petición  1. Se fuerza la liberación de la conexión. 2. El caso de uso termina.  * **If** confirmación de desconexión  1. El caso de uso termina.   ***end loop*** |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |