[CU-041] Eliminar Jugador de Sala de juego

# Descripción de Caso de Uso

*“Este caso de uso inicia cuando un jugador se expulsa de una partida, pero si la partida no a finalizado el servidor tomara el papel del participante ausente”*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | **CLUE – “Do you fear Death?”** | Fecha: | **20/09/2012** |
| Autor: | **Juan Pablo Rodríguez Montoya** | Versión: | **1.5** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU-041 | *Nombre:* | Eliminar Jugador de Sala de juego |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Permitir realizar un retiro de un jugador en cualquier momento de la partida  El servidor suplantar al jugador retirado | |
| *Actores Participantes* | | Usuario (Jugador), Sistema y 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.  Servidor Mostrando las cartas como si fuera un jugador | |
| *Condición final de fallo:*  Forzar levantamiento del servicio de conexión. | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | *Flujo básico de éxito* | | |  |
|  | *Actor:* ***Usuario (Jugador)*** |  | *Sistema: (****Entorno Usuario)*** |  | *Sistema:* ***Servidor*** |
| 1 | Solicita Retiro |  |  |  |  |
|  |  | 2 | Envía la solicitud |  |  |
|  |  |  |  | 3 | Verifica la solicitud |
|  |  |  |  | 4 | Desconecta el Usuario del Servidor |
|  |  |  |  | 5 | Suplanta al jugador en mostrar cartas |
|  |  | 6 | Sale de la sala de juego |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  | El caso de uso termina. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* | Si en cualquier momento se pierde la conexión realiza los pasos desde el paso 4 |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | * **Fallo en el paso 2 fallo en el envió salta al paso 4** |
| *Extensiones* | * **Si la conexión falla en algún momento de la partida realizara los pasos desde el paso 4** |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |