[CU-030]

Añadir Jugador a Sala de Juego

# Descripción de Caso de Uso

*“El caso de uso Añadir Jugador a Sala de Juego inicia cuando se recibe la petición por parte del Usuario (Jugador) en el servidor del juego, este procede a registrar el jugador en la sala de juego mediante su ID. Si la operación es exitosa se notifica al usuario de su ingreso a la sala de juego, además se permite la visualización de la sala de juego en el entorno de usuario. En caso de falla se notifica al usuario el motivo de no ingreso en la sala de juego.”*

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU-030 | *Nombre:* | Desconectar del Servidor |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Permitir al usuario el ingreso a una sala de juego en el servidor. | |
| *Actores Participantes* | | Cliente (Jugador), Servidor. | |
| *Entradas* | | Solicitud de Ingreso a una sala en el servidor. | |
| *Salidas* | | Registro de ID de Cliente en sala del servidor.  Notificación de Ingreso a la sala. | |
| *Pre-Condiciones* | | Tener una conexión abierta con el servidor | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  ID de usuario registrado en sala en servidor. | |
| *Condición final de fallo:*  No ingreso a la sala. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor:* ***Usuario (Jugador)*** |  | *Sistema: Servidor* |
| 1 | Solicitud de ingreso a la sala en el servidor. |  |  |
|  |  | 3 | Registro de ID de jugador en sala de juego. |
|  |  | 4 | Enviar notificación de registro en Sala. |
|  | El caso de uso termina. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* | No existen caminos alternativos para este caso de uso. |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | * **Fallo en el registro del usuario en sala de servidor.** * **Fallo en el envío de notificación del servidor.** |
| *Extensiones* | * **If** se alcanza el número máximo de conexiones en el ingreso a sala en servidor  1. Se notifica al usuario el no ingreso a la sala. 2. El caso de uso termina. |
| *Requerimientos*  *Asociados* |  |