Caso de Uso [CU-044]

Mostrar Tablero de Juego

Descripción de Caso de Uso

*“El caso de uso Mostrar Tablero de Juego, inicia cuando se adhiere la partida de juego el jugador, y es el servidor quien muestra el estado del tablero mientras el jugador este en la partida “*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto: | **CLUE – “Do you fear Death”** | Fecha: | **18/09/12** |
| Autor: | **Alicia Beltrán** | Versión: | **1.0** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU-030 | *Nombre:* | Mostrar tablero de juego |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Permite al Jugador visualizar el tablero de juego, mientras este en la partida. | |
| *Actores Participantes* | | Usuario (Jugador), Servidor. | |
| *Entradas* | | Solicitud para ver el tablero  El jugador esta en la partida | |
| *Salidas* | | El tablero de juego | |
| *Pre-Condiciones* | | Tener una conexión abierta con el servidor  El jugador debe estar en la sala y adherido a la partida | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  El usuario(jugador) visualiza el tablero del juego, en su estado actual. | |
| *Condición final de fallo:*  El tablero que se ve no esta actualizado, o no se ve el tablero de juego. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor:* ***Usuario (Jugador)*** |  | *Sistema: Servidor* |
| 1 | Solicitud para ver el tablero de juego |  |  |
|  |  | 3 | Actualiza el estado del tablero |
|  |  | 4 | Se le muestra el tablero al Usuario (jugador) en la simulación |
|  | El caso de uso termina. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones (Caminos Alternativos):* | No existen caminos alternativos para este caso de uso. |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | * **Fallo en la conexión (cliente –servidor)** * **Fallo en la transmisión del estado del tablero** |
| *Extensiones* |  |
| *Requerimientos*  *Asociados* | * *el sistema debe mostrar al jugador el estado del tablero actualizado* * *El sistema debe actualizar el tablero* * *El sistema permite al jugador jugar una partida* |