[CU-012]

Salir de la sala de juego

# Descripción de Caso de Uso

*“El caso de uso Salir de la sala de juego, ocurre normalmente, cuando el jugador desde el menú decide salir de la sala, desvinculándose se la misma”*

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Id Caso de Uso:*** | **CU-012** | ***Nombre:*** | **Salir de la sala de juego** |
| *Objetivo en Contexto (Resumen):* | | Permitir al Ususario (jugador), dejar la sala de juego. | |
| *Actores Participantes* | | Cliente (Jugador), Servidor. | |
| *Entradas* | | Solicitud de Retiro.  Id de Cliente en Servidor. | |
| *Salidas* | | Sale del juego asociado a la sala  El jugador ya no es un miembro de la sala | |
| *Pre-Condiciones* | | Tener una conexión abierta con el servidor  Haberse unido a la sala de la cual quiero salir | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  El jugador se desvincula a la sala | |
| *Condición final de fallo:*  Forzar levantamiento del servicio de conexión. | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | ***Flujo básico de éxito*** | | |  |
|  | *Actor:* ***Usuario (Jugador)*** |  | *Sistema: (****Entorno Usuario)*** |  | *Sistema:* ***Servidor*** |
| 1 | Solicita dejar una sala | 2 | Se notifica al servidor la petición del jugador x en dejar la sala y | 3 | Recibe la petición |
|  |  |  |  | 4 | Desvincula al jugador x de la partida asociada a la sala yw |
|  |  |  |  | 5 | Elimina al jugador de la lista de miembros de la sala |
|  |  | 6 | Muestra los integrantes de la sala, sin el jugador x |  |  |
|  | | El caso de uso termina. | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Variaciones (Caminos Alternativos):*** | N/A |
| *Variaciones (Caminos de excepción):* | * **Fallo en posibles desde el 3 paso, por ejemplo si la sala desaparece antes.** * **Se cae la conexión entre el usuario-cliente y el servidor** |
| *Requerimientos*  *Asociados* | * El sistema permite al jugador unirse a salas de juego. * El sistema permite al jugador salir de una sala de juego |