# Enunciado de entendimiento del problema

Se está desarrollando una aplicación de software la cual permite al usuario acceder a la **simulación** del juego CLUE, la plataforma estará basada bajo la arquitectura cliente-servidor, esto permitirá que múltiples usuarios puedan conectarse a la **plataforma** y jugar en línea con los demás participantes. Este aplicativo está dividido en los siguientes escenarios:

1. Ingreso a la plataforma y administración de usuario
2. Simulación del juego
3. Administración y configuración del servidor de juego.
4. Servidor

**Ingreso a la plataforma y administración de usuario**

Permite al usuario la visualización de las salas de juego, configurar el entorno logístico del juego y dando paso al escenario de simulación.

**Simulación del juego**

El escenario de simulación permite visualizar el escenario (tablero de juego), los **personajes**, su ubicación y ayudas para el desarrollo del juego como las **cartas del usuario, libreta de anotaciones, reglas de juego, lista de chequeo e información de ayuda al usuario**.

**Administración y configuración del servidor de juego.**

Permite al administrador del servidor crear, modificar o eliminar el número total de salas disponibles para que los usuarios jueguen, definir el número de usuarios que podrán conectarse al mismo tiempo en la plataforma, además podrá iniciar y detener los servicios que proporciona la aplicación a los usuarios de la misma. Cabe resaltar que este escenario de configuración del juego estará únicamente disponible en el servidor de la aplicación y requiere de un usuario administrador y contraseña.

**Servidor**

Acciones que realiza el servidor para la ejecución de la totalidad de la funcionalidad.

# Actores del sistema

## Usuario (Jugador)

Persona que ingresa a la plataforma con el fin jugar con otros usuarios en la simulación del juego CLUE.

## Administrador del servidor

Persona que cuenta con privilegios de acceso al escenario de configuración del servidor de juego, el cual puede iniciar, detener, modificar los parámetros de conexión y de juego en la plataforma.

## Servidor

Sistema que lleva a cabo el procesamiento de los requerimientos del usuario tales como el inicio de las conexiones, ingreso a la simulación y el intercambio en los diferentes mensajes de solicitud del usuario tanto en la simulación como en el escenario de configuración y administración.

## Descripción Casos de Uso

### Entorno de usuario

1. Ingresar a sala de juego.
2. Conectar al servidor.
3. Desconectar del servidor.
4. Consultar información del servidor.
5. Editar lista de Servidores.
6. Modificar dirección de servidor. \*include Editar lista de Servidores.
7. Adicionar dirección de servidor. \*include Editar lista de Servidores.
8. Eliminar dirección de servidor. \*include Editar lista de Servidores.
9. Ingresar a simulación.

### Entorno de Simulación

1. Ver cartas de los **adversarios**
2. Ver **Agenda de anotaciones**
3. Ver **cartas**
4. Hacer una **acusación**
5. Hacer una **suposición**
6. Lanzar el **dado**
7. Ver **tablero**
8. Repartir **cartas**
9. Asignar **personajes**
10. Asignar **turnos**
11. Elegir **Arma** \* include Acusación y suposición
12. Elegir **Ubicacion** \* include Acusación y suposición
13. Elegir **Personaje**  \* include Acusación y suposición
14. Abandonar **partida**
15. Ver **tablero**

### Entorno de Configuración y Administración Servidor

1. Iniciar Servicios del Servidor
2. Detener Servicios del Servidor

**Servidor**