

Nombre: Log in

Actor: Usuario

Comportamiento:

- 1) El Usuario informa de su nombre de usuario y contraseña
- 2) Si ambos son válidos, el sistema dará el inicio de sesión como correcto y el Usuario tendrá acceso al juego con su cuenta de usuario.

Errores posibles y casos alternativos:

- 1) Si el nombre de usuario o la contraseña son incorrectos, el sistema informa del error y el usuario podrá volver a intentarlo o podrá crear un nuevo perfil.

Nombre: Sign in

Actor: Usuario

Comportamiento:

- 1) El Usuario informa de su nombre de usuario y contraseña.
- 2) Si ambos no coinciden con un perfil ya existente, el sistema añadirá a su registro de usuarios un nuevo perfil, y el usuario tendrá acceso inmediato al juego con el nuevo perfil.

Errores posibles y casos alternativos:

- 1) Si el nombre de usuario ya coincide con el de un perfil ya registrado, el sistema informa del error y el usuario podrá crear un perfil de nuevo.

Nombre: Cargar Partida

Actor: Usuario

Comportamiento:

- 1) El sistema muestra las partidas guardadas que tiene el Usuario
- 2) El Usuario informa de la partida que quiere cargar
- 3) El sistema inicia la partida guardada.

Errores posibles y casos alternativos:

- 1) Si no existe ninguna partida guardada perteneciente al Usuario, el sistema informa del error.

Nombre: Nueva Partida

Actor: Usuario

Comportamiento:

- 1) El sistema informa al Usuario de las diferentes opciones: jugar una nueva partida con un kakuro generado automáticamente según la dificultad (fácil, normal o difícil), crear un kakuro nuevo con restricciones impuestas por el Usuario o seleccionar un kakuro existente de la biblioteca.

Errores posibles y casos alternativos:

- 1) En caso de que el usuario no seleccione ninguna de las opciones anteriores el sistema deberá informar del error.

Nombre: Crear Automáticamente

Actor: Usuario

Comportamiento:

- 1) El sistema informará de las 3 opciones de dificultad: Fácil, Normal o Difícil
- 2) El Usuario deberá escoger entre una de las 3 opciones
- 3) El sistema generará un Kakuro según la dificultad, lo guardará en la biblioteca y preguntará al Usuario si quiere jugarlo de inmediato.

Errores posibles y casos alternativos:

- 1) Si el usuario no escoge ninguna de las opciones de dificultad, el sistema informará del error.

Nombre: Crear Con Restricciones

Actor: Usuario

Comportamiento:

- 1) El usuario informará de las dimensiones verticales y horizontales del kakuro, del número de celdas blancas y del número de celdas negras que desea.
- 2) El sistema generará un kakuro según los parámetros, lo guardará en la biblioteca y preguntará al Usuario si quiere jugarlo de inmediato

Errores posibles y casos alternativos:

- 1) Si el usuario no introduce valores enteros positivos tanto para las dimensiones como para el número de celdas, el sistema informará del error.
- 2) Si el sistema no puede generar un kakuro con los parámetros especificados, el sistema informará del error
- 3) Si el número de celdas blancas y el número de celdas negras sumadas dan un valor superior al número de celdas del casillero, el sistema informará del error.

Nombre: Seleccionar Kakuro

Actor: Usuario

Comportamiento:

- 1) El Sistema informará al usuario de los kakuros existentes en la biblioteca mediante su identificador
- 2) El Usuario informa del ID del kakuro que quiere jugar.

Errores posibles y casos alternativos:

- 1) En caso de que el ID introducido no sea igual al de un kakuro ya existente, el sistema deberá informar del error.

Nombre: Crear Kakuro

Actor: Usuario

Comportamiento:

- 1) El usuario informará de las dimensiones verticales y horizontales del kakuro, además de los valores de cada una de las celdas.
- 2) El sistema guardará el kakuro en la biblioteca y preguntará al Usuario si quiere jugarlo de inmediato.

Errores posibles y casos alternativos:

- 1) Si el kakuro introducido por el usuario no es válido, el sistema informará del error.

Nombre: Cerrar Partida

Actor: Usuario

Comportamiento:

- 1) El sistema informa al Usuario con las siguientes opciones: cerrar partida sin guardar, guardar la partida y cerrarla
- 2) El Usuario informa de la opción que quiere seleccionar.

Errores posibles y casos alternativos:

- 1) En caso de que el Usuario no seleccione ninguna de las opciones anteriores el sistema deberá informar del error

Nombre: Guardar Partida

Actor: Usuario

Comportamiento:

- 1) El Usuario informa al sistema de que quiere guardar el estado actual de la partida.
- 2) El sistema informará de que el estado actual de la partida se ha guardado correctamente.

Errores posibles y casos alternativos:

- 1) En caso de que la partida no se haya podido guardar correctamente, el sistema informará del error

Nombre: Solicitar Ayuda

Actor: Usuario

Comportamiento:

- 1) El Usuario informa del tipo de ayuda que quiere: las diferentes combinaciones posibles de una fila o columna o que el sistema rellene una casilla con un valor de la solución.
- 2) El sistema devuelve la información solicitada por el usuario

Errores posibles y casos alternativos:

- 1) En caso de que el Usuario no seleccione ninguna de las opciones anteriores, el sistema deberá informar del error.

Nombre: Modificar Casilla

Actor: Usuario

Comportamiento:

- 1) El usuario indicará al sistema la intención de rellenar o borrar una casilla del Kakuro.

Errores posibles y casos alternativos:

- 1) En el caso de que el Usuario quiera introducir un valor, si este no es válido, el sistema informará del error.

