







## Registrar usuario

Nombre	Valor
Nombre	 Registrar usuario
Use Case ID	CDU01
Categoría	Kernel
Primary Actors	Usuario
Supporting Actors	Servidor
Documentación	Permite al usuario registrarse en el sistema




### Flujo normal

1.El  Usuario pulsa el botón para realizar un registro nuevo.
2.El sistema cliente abre un formulario para realizar el registro.
3.El  Usuario rellena el formulario con los datos solicitados y pulsa el botón para enviar los datos.
4.El sistema cliente comprueba que todos los datos han sido introducidos y envía una petición de registro al sistema servidor.
5.El sistema servidor comprueba los datos de registro y registra al nuevo usuario en la base de datos.
6.El sistema cliente muestra un mensaje al  Usuario indicándole que el registro se ha realizado con éxito.




### Faltan datos de registro

1.El  Usuario pulsa el botón para realizar un registro nuevo.
2.El sistema cliente abre un formulario para realizar el registro.
3.El  Usuario pulsa el botón registrarse para enviar los datos sin rellenar todos los datos de registro.
4.El sistema cliente muestra un mensaje indicando que faltan campos por completar.



### Usuario ya registrado

1.El  Usuario pulsa el botón para realizar un registro nuevo.
2.El sistema cliente abre un formulario para realizar el registro.
3.El  Usuario rellena el formulario con los datos solicitados y pulsa el botón para enviar los datos.
4.El sistema cliente comprueba que todos los datos han sido introducidos y envía una petición de registro al sistema servidor.
5.El sistema servidor comprueba los datos de registro y encuentra que el usuario indicado ya existe.
6.El sistema cliente muestra un mensaje al  Usuario indicándole que el nombre de usuario no está disponible.

### Error de conexión

1.El  Usuario pulsa el botón para realizar un registro nuevo.
2.El sistema cliente abre un formulario para realizar el registro.
3.El  Usuario rellena el formulario con los datos solicitados y pulsa el botón para enviar los datos.
4.El sistema cliente no recibe respuesta por parte del servidor por lo que se produce un timeout.
5.El sistema cliente muestra un mensaje al  Usuario indicando que se ha producido un fallo de conexión.


## Error base de datos

1.El  Usuario pulsa el botón para realizar un registro nuevo.
2.El sistema cliente abre un formulario para realizar el registro.
3.El  Usuario rellena el formulario con los datos solicitados y pulsa el botón para enviar los datos.
4.El sistema cliente comprueba que todos los datos han sido introducidos y envía una petición de registro al sistema servidor.
5.El sistema servidor comprueba los datos de registro e intenta registrar al nuevo usuario en la base de datos.
6.Se produce error de conexión con la base de datos.
7.El sistema cliente muestra un mensaje indicando que no se ha podido realizar el registro.




## Detalles

Nombre	Valor
Preconditions	El usuario no debe estar registrado en el sistema.
Post-conditions	Se crea una nueva cuenta para el usuario.




## Identificar usuario

Nombre	Valor
Nombre	 Identificar usuario
Use Case ID	CDU02
Categoría	Kernel
Primary Actors	Usuario
Supporting Actors	Servidor
Documentación	Permite a un usuario iniciar sesión en el sistema.




### Flujo normal

1.El  Usuario introduce su nombre de usuario y contraseña.
2.El  Usuario pulsa el botón para entrar en el sistema.
3.El sistema cliente envía una petición de identificación con los datos al servidor.
4.El sistema servidor comprueba que los datos de identificación son correctos.
5.El sistema cliente da acceso al  Usuario .




### Datos de identificación incorrectos

1.El  Usuario introduce su nombre de usuario y contraseña.
2.El  Usuario pulsa el botón para entrar en el sistema.
3.El sistema cliente envía una petición de identificación con los datos al servidor.
4.El sistema servidor comprueba los datos de identificación y encuentra que no son correctos y lo comunica al sistema cliente.
5.El sistema cliente avisa al  Usuario sobre el error en los datos de identificación.




### Cuenta en uso

1.El  Usuario introduce su nombre de usuario y contraseña.
2.El  Usuario pulsa el botón para entrar en el sistema.
3.El sistema cliente envía una petición de identificación con los datos al servidor.
4.El sistema servidor comprueba los datos de identificación y encuentra que la cuenta ya está en uso y lo comunica al sistema cliente.
5.El sistema cliente muestra un mensaje al  Usuario indicándole que su cuenta está en uso.

### Error de conexión

1.El  Usuario introduce su nombre de usuario y contraseña.
2.El  Usuario pulsa el botón para entrar en el sistema.
3.El sistema cliente envía una petición de identificación con los datos al servidor.
4.El sistema cliente no recibe respuesta por parte del servidor por lo que se produce un timeout.
5.El sistema cliente muestra un mensaje al  Usuario indicando que se ha producido un fallo de conexión.


## Error de base de datos

1.El		Usuario	introduce su nombre de usuario y contraseña.
2.El		Usuario	pulsa el botón para entrar en el sistema.
3.El sistema cliente envía una petición de identificación con los datos al servidor.			
4.El sistema servidor intenta comprobar que los datos de identificación son correctos.			
5.Se produce un error de conexión con la base de datos.			
6.El sistema cliente muestra un mensaje indicando al		Usuario	que se ha producido un error.




## Detalles

Nombre	Valor
Preconditions	El usuario debe estar registrado en el sistema.
Post-conditions	El usuario tiene acceso al sistema.




## Desconectar usuario

Nombre	Valor
Nombre	 Desconectar usuario
Use Case ID	CdU03
Categoría	Kernel
Primary Actors	Usuario
Supporting Actors	Servidor
Documentación	Permite cerrar sesión al usuario.

### Flujo normal

1.El  Usuario pulsa sobre el botón para salir del sistema.
2.El sistema cliente envía una petición para desconectar al  Usuario .
3.El sistema servidor desconecta al  Usuario y lo comunica al sistema cliente.
4.El sistema cliente cierra la sesión del usuario y vuelve a la pantalla de login.


### Flujo de error

1.El  Usuario pulsa sobre el botón para salir del sistema.
2.El sistema cliente envía una petición para desconectar al  Usuario .
3.Se produce un error al intentar desconectarse y el sistema muestra un mensaje al  Usuario .






### Detalles

Nombre	Valor
Preconditions	El usuario debe haber iniciado sesión en el sistema y encontrarse en la sala de espera.
Post-conditions	Se cierra la sesión del usuario y se vuelve a la pantalla de login.






## Unirse a partida

Nombre	Valor
Nombre	 Unirse a partida
Use Case ID	CdU04
Categoría	Kernel
Primary Actors	Usuario
Supporting Actors	Servidor
Documentación	Permite al usuario unirse a una partida que esté disponible.

### Flujo normal

1.El  Usuario , ya en el sistema, selecciona la partida a la que desea unirse de la lista de partidas.
2.El  Usuario pulsa sobre el botón unirse a partida.
3.El sistema cliente envía una petición al sistema servidor para unir al  Usuario a la partida.
4.El sistema servidor comprueba los datos y une al  Usuario a la partida.
5.El sistema cliente muestra un mensaje al  Usuario indicándole que se ha unido correctamente a la partida.


### Error al unirse a la partida

1.El  Usuario , ya en el sistema, selecciona la partida a la que desea unirse de la lista de partidas.
2.El  Usuario pulsa sobre el botón unirse a partida.
3.El sistema cliente envía una petición al sistema servidor para unir al  Usuario a la partida.
4.El sistema servidor intenta unir al  Usuario a la partida pero se produce un error.
5.El sistema cliente muestra un mensaje al  Usuario indicándole el error que se ha producido.




### Detalles

Nombre	Valor
Preconditions	El usuario debe haber iniciado sesión en el sistema y encontrarse en la sala de espera.
Post-conditions	El usuario se ha unido a la partida seleccionada.




## Abandonar partida

Nombre	Valor
Nombre	 Abandonar partida
Use Case ID	CdU05
Categoría	Kernel
Primary Actors	Usuario
Supporting Actors	Servidor
Documentación	Permite a un usuario abandonar una partida a la que está unido.

### Flujo normal

1.El	 Usuario	selecciona la partida que desea abandonar de la lista de partidas.
2.El	 Usuario	pulsa sobre el botón abandonar partida.
3.El sistema cliente		manda una petición al servidor para abandonar la partida que el usuario he seleccionado.
4.El sistema servidor		comprueba la petición y elimina al usuario de la partida seleccionada.
5.El sistema cliente	muestra un mensaje al	 Usuario sobre el éxito de la operación.


### Error al abandonar la partida

1.El	 Usuario	selecciona la partida que desea abandonar de la lista de partidas.
2.El	 Usuario	pulsa sobre el botón abandonar partida.
3.El sistema cliente		manda una petición al servidor para abandonar la partida que el usuario he seleccionado.
4.El sistema servidor		comprueba la petición y encuentra que el usuario no estaba unido a la partida indicada.
5.El sistema cliente	muestra un mensaje al	 Usuario sobre el error producido en la operación.



### Detalles

Nombre	Valor
Preconditions	El usuario debe haber iniciado sesión en el sistema y encontrarse en la sala de espera.
Post-conditions	El usuario ha abandonado la partida seleccionada.



## Listar partidas

Nombre	Valor
Nombre	 Listar partidas
Use Case ID	CdU06
Categoría	Kernel
Primary Actors	Usuario
Supporting Actors	Servidor
Documentación	Permite al usuario listar las partidas existentes.

### Flujo normal

1.El  Usuario pulsa el botón para actualizar las partidas.
2.El sistema cliente realiza una petición al servidor para recuperar la lista de partidas.
3.El sistema servidor recupera la lista de partidas y las manda al sistema cliente.
4.El sistema cliente muestra la lista de partidas disponibles al  Usuario .

### Flujo de error

1.El  Usuario pulsa el botón para actualizar las partidas.
2.El sistema cliente realiza una petición al servidor para recuperar la lista de partidas.
3.El sistema servidor intenta recupera la lista de partidas pero se produce un error.
4.El sistema cliente muestra un mensaje al  Usuario sobre el error producido al intentar recuperar la lista de partidas.

### Detalles

Nombre	Valor
Preconditions	El usuario debe haber iniciado sesión en el sistema y encontrarse en la sala de espera.
Post-conditions	Se muestra una lista de las partidas disponibles al usuario.