



Documentación Diagramas de clases y Casos de uso

Tecnologías y Sistemas Web

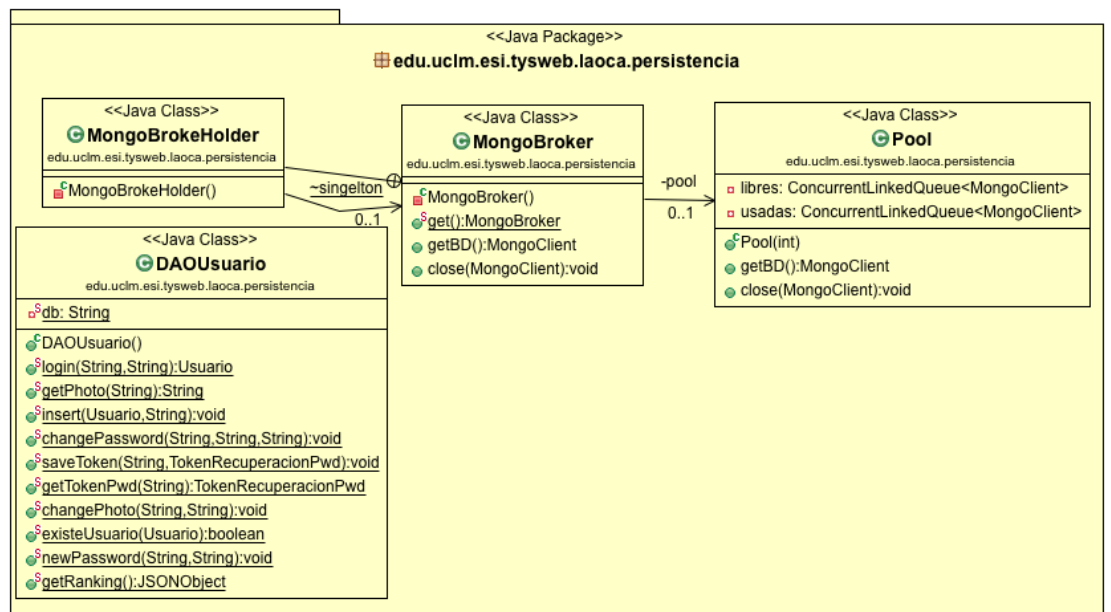
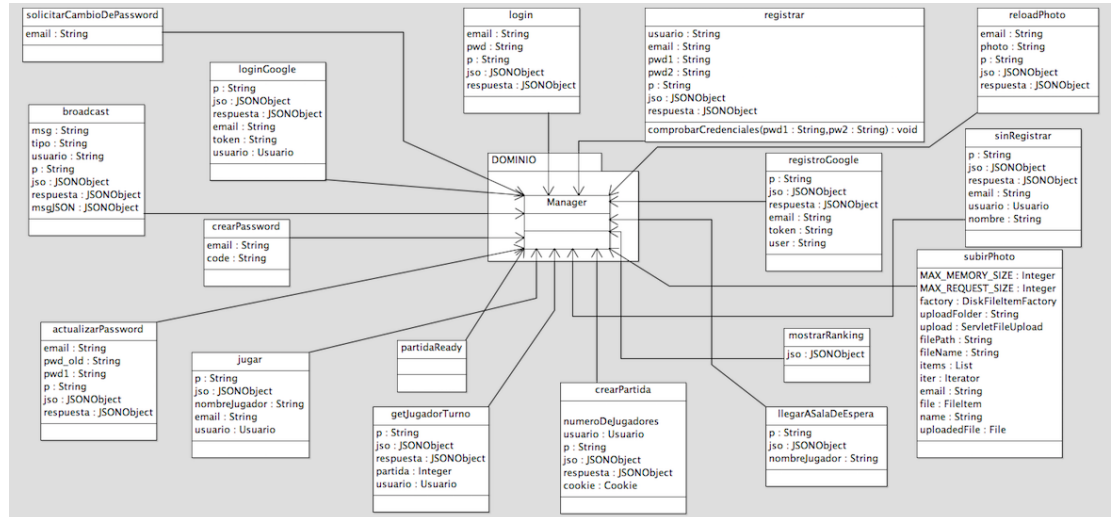
Josué Gutiérrez Durán
Sonia Querencia Martín
Enrique Simarro Santamaría
Eduardo Fuentes García De Blas

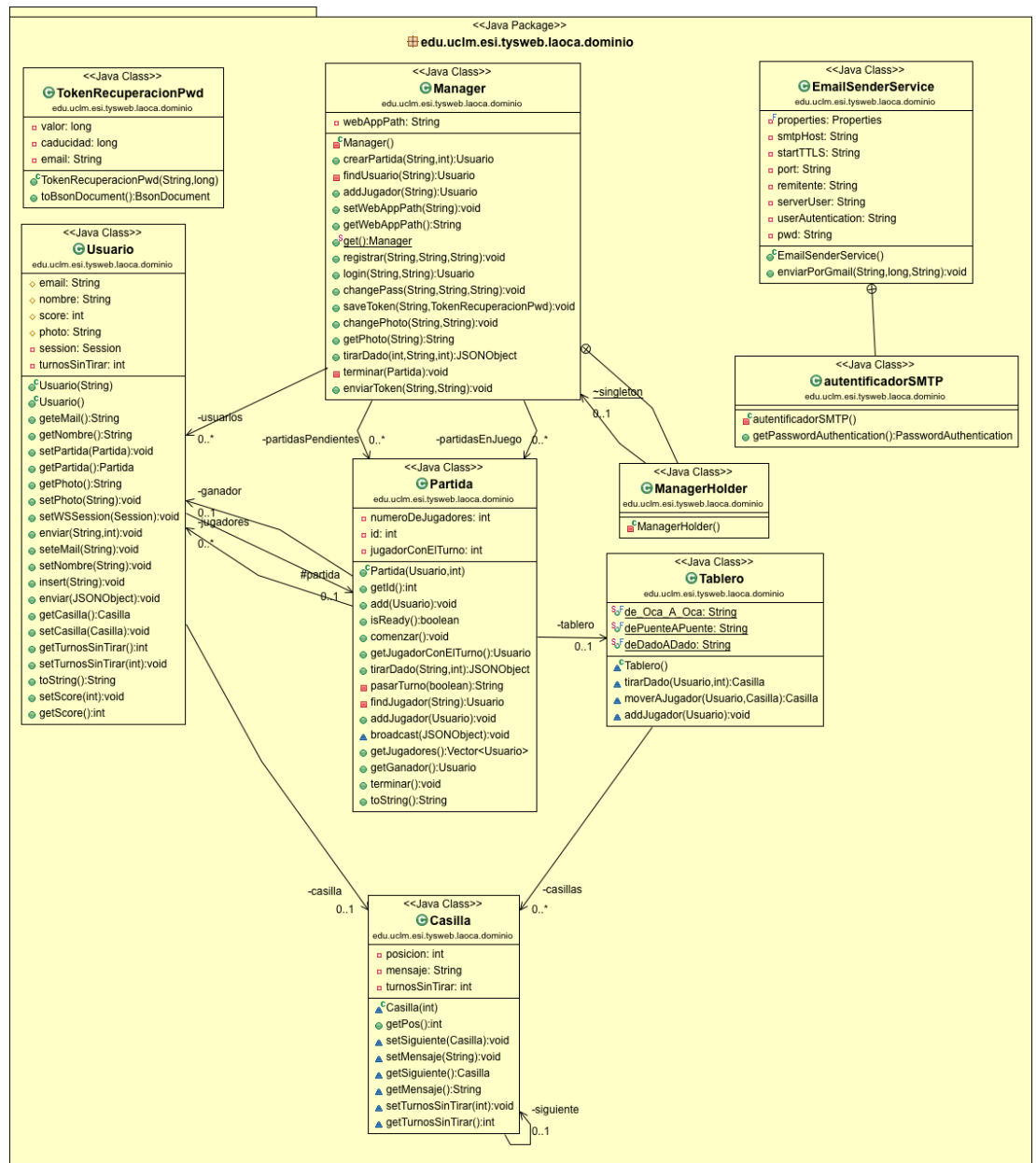
17 de enero de 2018

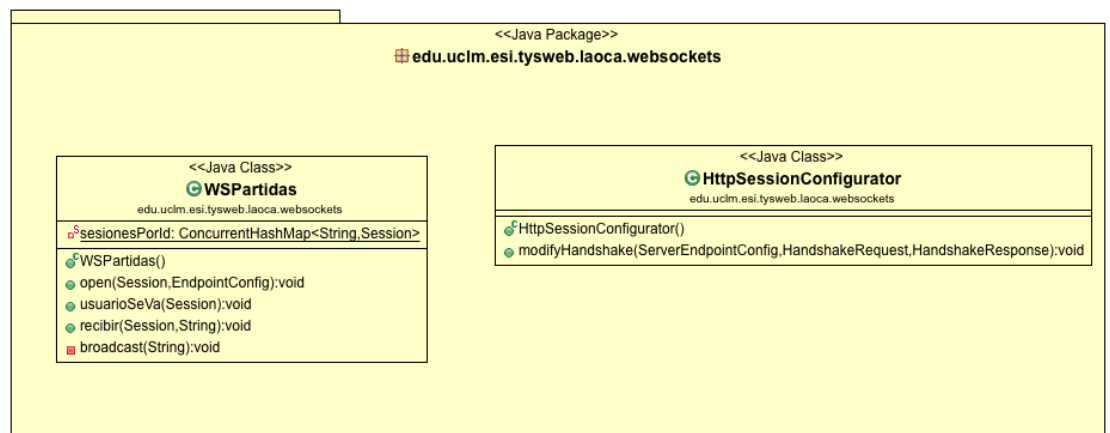
Índice

1. Diagramas de clases del servidor	3
2. Casos de uso	5
2.1. Diagrama casos de uso servidor	5
2.1.1. Descripción de casos de uso del servidor	6
2.2. Diagrama de casos de uso cliente	11
2.2.1. Descripción de casos de uso del cliente	11

1. Diagramas de clases del servidor

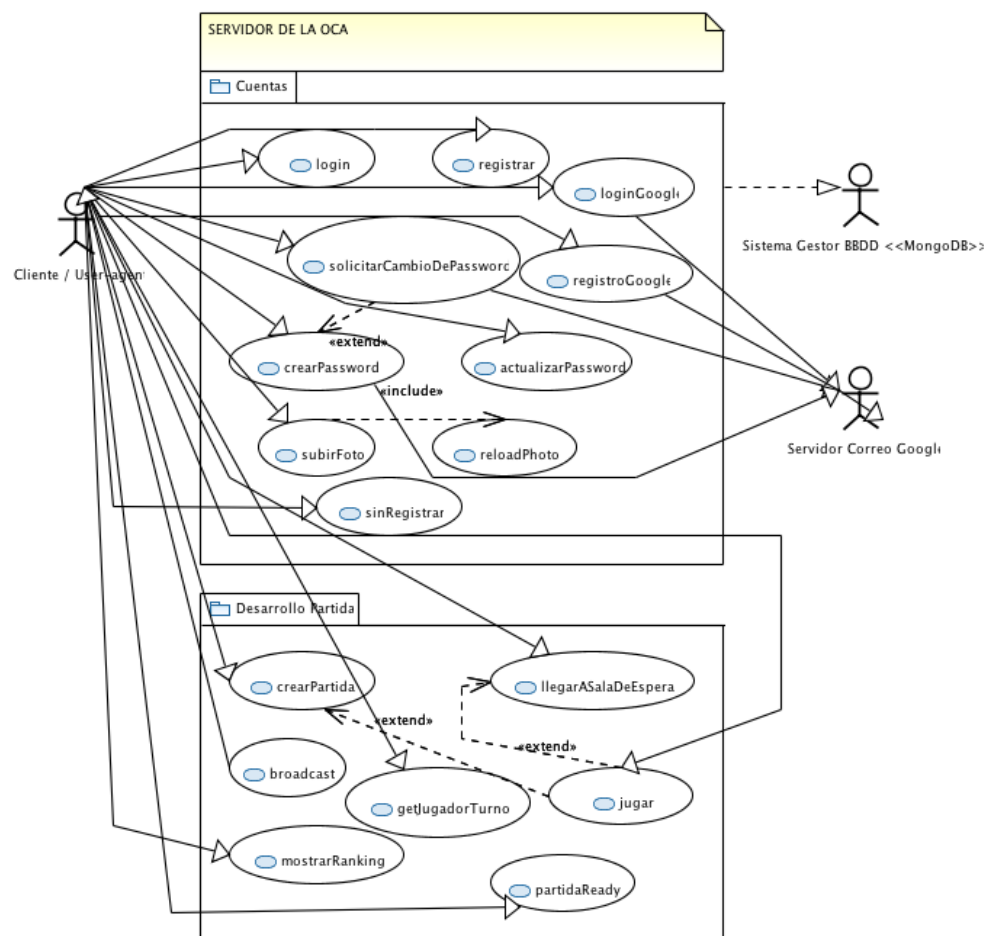






2. Casos de uso

2.1. Diagrama casos de uso servidor



2.1.1. Descripción de casos de uso del servidor

Caso de uso	registrar
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	El cliente o usuario creará un usuario nuevo introduciendo su nombre de usuario, email, contraseña y confirmación de la contraseña
Pasos	El usuario accederá al index de la web
	Hará click en el botón registrarse
	Rellenará los campos del formulario
	Hará click en aceptar
Alternativas	El usuario también puede acceder al sistema sin necesidad de registrarse o también puede registrarte con Google
Precondiciones	-

Caso de uso	sinRegistrar
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	El cliente o usuario accederá al sistema sin necesidad de registrarse, simplemente introducirá su email y usuario para que sea identificado durante la partida
Pasos	El usuario accederá al index de la web
	Hará click en sin registro
	Introducirá su email y su nombre de usuario
	Hará click en el botón aceptar
Alternativas	El usuario puede acceder al sistema registrándose previamente o registrándose con Google
Precondiciones	-

Caso de uso	registroGoogle
Actores	Cliente / user-agent y Servidor Correo Google
Descripción	El cliente o usuario accederá al sistema creando una cuenta (registrándose) a través de Google
Pasos	El usuario accederá al index de la web
	Hará click en Acceder (botón con la G de Google y le redirigirá a gmail)
	Introducirá su email
	Accederá a través de su propia cuenta de gmail
Alternativas	El usuario puede acceder al sistema registrándose de manera normal, sin registrarse o si ya estas registrado logueandose
Precondiciones	tener una cuenta de Google

Caso de uso	login
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	El cliente o usuario introducirá su email y su contraseña para acceder al sistema
Pasos	El usuario accederá al index de la web
	Hará click en ya tengo cuenta
	Introducirá su email y contraseña
	Hará click en el botón aceptar
Alternativas	El usuario también puede acceder al sistema siendo un usuario anónimo, sin necesidad de registrarse previamente o también puedes loguearte y registrarte con Google
Precondiciones	El usuario debe estar registrado previamente

Caso de uso	loginGoogle
Actores	Cliente / user-agent y Servidor Correo Google
Descripción	El cliente o usuario introducirá su email y su contraseña para acceder al sistema
Pasos	El usuario accederá al index de la web
	Hará click en ya tengo cuenta
	Hará click en Acceder (botón G de Google
	Introducirá su email y contraseña
	Hará click en el botón aceptar
Alternativas	El usuario también puede acceder al sistema siendo un usuario anónimo, sin necesidad de registrarse previamente o también puedes loguearte si previamente te has registrado sin Google
Precondiciones	El usuario debe estar registrado previamente a través de su cuenta de Google

Caso de uso	solicitarCambioDePassword
Actores	Cliente / user-agent y Servidor Correo Google
Descripción	Si el cliente o usuario no recordase su contraseña solicitaría un cambio de contraseña
Pasos	El usuario accederá al index de la web
	Hará click en <i>¿Olvidaste tu contraseña?</i>
	Introducirá su email
	Hará click en el botón aceptar
Alternativas	-
Precondiciones	El usuario debe estar registrado previamente

Caso de uso	crearPassword
Actores	Cliente / user-agent y Servidor Correo Google
Descripción	Si el cliente o usuario no recordase su contraseña solicitaría un cambio de contraseña y la crearía de nuevo a través de un correo electrónico que recibe
Pasos	El usuario accederá al correo electrónico que previamente ha indicado cuando solicitaba contraseña
	Hará click en un enlace que recibirá, con el cual se creará una clave automáticamente
	Se recibe una contraseña nueva por correo electrónico
Alternativas	-
Precondiciones	El usuario debe haber solicitado el cambio de password ya que ha olvidado la contraseña

Caso de uso	actualizarPassword
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	Si el cliente o usuario desea cambiar su contraseña podrá actualizarla una vez registrado, haciendo login y accediendo a su cuenta.
Pasos	El usuario hará login
	Accedera a los ajustes de su cuenta
	Click en cambiar password
	Introducirá su password antigua
	Introducirá su password nueva y su confirmación
Alternativas	-
Precondiciones	El usuario debe estar registrado y haber hecho login

Caso de uso	subirFoto
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	Si el cliente o usuario desea añadir una foto a su cuenta podrá hacerlo, una vez registrado, haciendo login y accediendo a su cuenta.
Pasos	El usuario hará login
	Accederá a los ajustes de su cuenta
	Click en subir foto
	Seleccionará un archivo como imagen
Alternativas	-
Precondiciones	El usuario debe estar registrado y haber hecho login

Caso de uso	reloadPhoto
Actores	-
Descripción	Recarga la foto que el usuario haya subido en la imagen de la cuenta.
Pasos	-
Alternativas	-
Precondiciones	El usuario debe haber subido una foto en su cuenta

Caso de uso	jugar
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	Si el cliente o usuario desea jugar hará click en jugar y con ello se creará una nueva sala si no existe ninguna creada anteriormente y si existe directamente se unirá a ella.
Pasos	El usuario accederá registrándose, logueandose o sin registrar Hará click en jugar (solo si ha entrado logueandose o registrándose)
Alternativas	-
Precondiciones	El usuario debe estar registrado, haber hecho login o entrar sin registrar

Caso de uso	crearPartida
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	Si el cliente o usuario desea jugar se creará una nueva sala si no existe ninguna creada anteriormente
Pasos	El usuario accederá registrándose, logueandose o sin registrar Hará click en jugar (solo si ha entrado logueandose o registrándose)
Alternativas	La sala está creada por tanto pasaría de la sala de espera a jugar en una partida ya creada por otro jugador
Precondiciones	El usuario debe estar registrado, haber hecho login o entrar sin registrar

Caso de uso	llegarASalaDeEspera
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	Si el cliente o usuario desea jugar hará click en jugar y al haber creada una partida ya anteriormente por otro jugador se unirá a esa partida.
Pasos	El usuario accederá registrándose, logueandose o sin registrar Hará click en jugar (solo si ha entrado logueandose o registrándose)
Alternativas	No hay ninguna partida creada anteriormente por lo tanto se tiene que crear.
Precondiciones	El usuario debe estar registrado, haber hecho login o entrar sin registrar

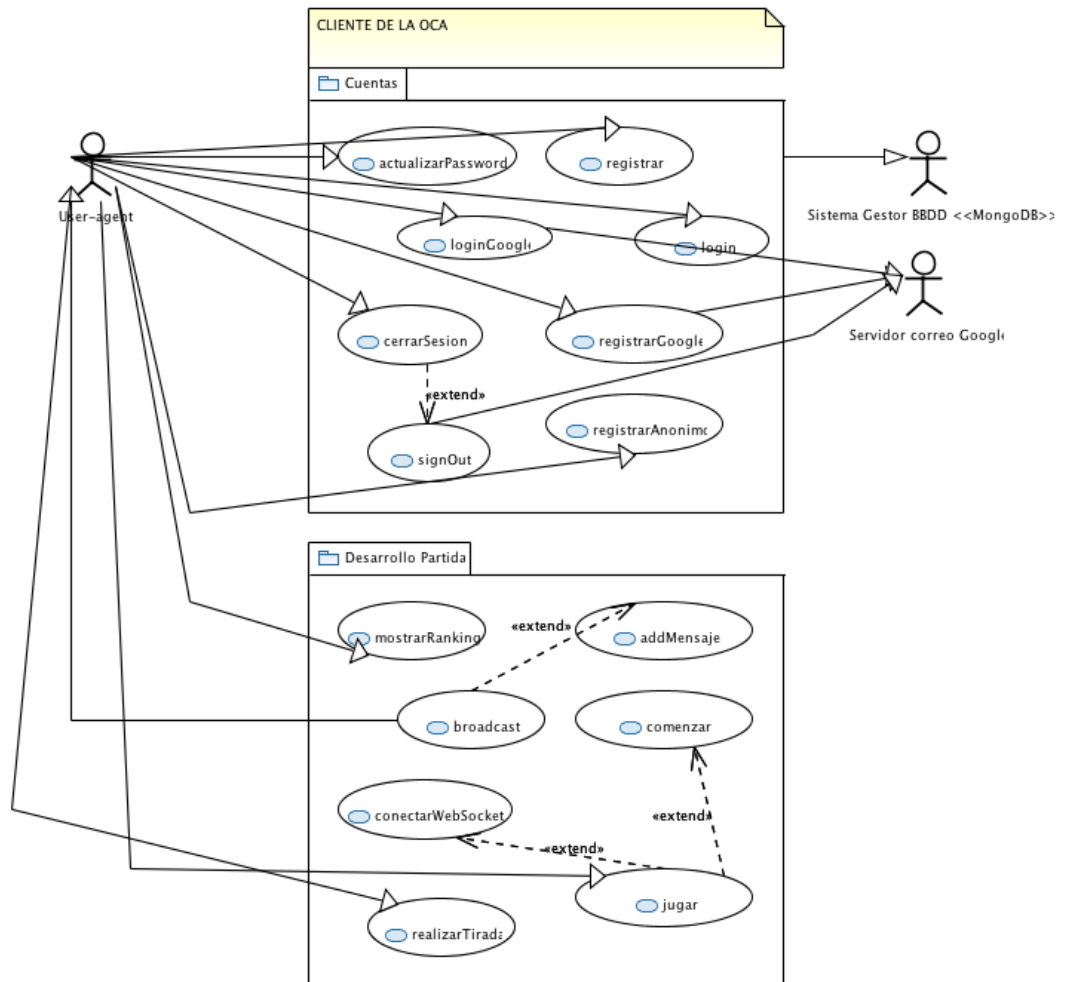
Caso de uso	mostrarRanking
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	El cliente o usuario puede consultar su posición y la de otros jugadores.
Pasos	El usuario hará login
	Hará click en ranking
	Hará click en <i>mostrar ranking</i>
Alternativas	-
Precondiciones	El usuario debe estar registrado y haber hecho login

Caso de uso	broadcast
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	Mensaje que reciben todos los jugadores
Pasos	El jugador comenzará a jugar
	Recibirá distintos mensajes dependiendo del tipo de mensaje.
Alternativas	-
Precondiciones	El usuario debe jugar una partida

Caso de uso	getJugadorTurno
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	Devuelve el turno del jugador
Pasos	-
Alternativas	-
Precondiciones	-

Caso de uso	partidaReady
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	Si los cuatro jugadores necesarios para comenzar la partida ya están preparados empieza la partida
Pasos	-
Alternativas	-
Precondiciones	Los cuatro jugadores deben estar listos para jugar

2.2. Diagrama de casos de uso cliente



2.2.1. Descripción de casos de uso del cliente

Caso de uso	registrar
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	El cliente o usuario creará un usuario nuevo introduciendo su nombre de usuario, email, contraseña y confirmación de la contraseña
Pasos	El usuario accederá al index de la web Hará click en el botón registrarse Rellenará los campos del formulario Hará click en aceptar
Alternativas	El usuario también puede acceder al sistema sin necesidad de registrarse o también puede registrarte con Google
Precondiciones	-

Caso de uso	registrarAnonimo
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	El cliente o usuario accederá al sistema sin necesidad de registrarse, simplemente introducirá su email y usuario para que sea identificado durante la partida
Pasos	El usuario accederá al index de la web
	Hará click en sin registro
	Introducirá su email y su nombre de usuario
	Hará click en el botón aceptar
Alternativas	El usuario puede acceder al sistema registrándose previamente o registrándose con Google
Precondiciones	-

Caso de uso	registroGoogle
Actores	Cliente / user-agent y Servidor Correo Google
Descripción	El cliente o usuario accederá al sistema creando una cuenta (registrándose) a través de Google
Pasos	El usuario accederá al index de la web
	Hará click en Acceder (botón con la G de Google y le redirigirá a gmail
	Introducirá su email
	Accederá a través de su propia cuenta de gmail
Alternativas	El usuario puede acceder al sistema registrándose de manera normal, sin registrarse o si ya estas registrado logueandose
Precondiciones	tener una cuenta de Google

Caso de uso	login
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	El cliente o usuario introducirá su email y su contraseña para acceder al sistema
Pasos	El usuario accederá al index de la web
	Hará click en ya tengo cuenta
	Introducirá su email y contraseña
	Hará click en el botón aceptar
Alternativas	El usuario también puede acceder al sistema siendo un usuario anónimo, sin necesidad de registrarse previamente o también puedes loguearte y registrarte con Google
Precondiciones	El usuario debe estar registrado previamente

Caso de uso	loginGoogle
Actores	Cliente / user-agent y Servidor Correo Google
Descripción	El cliente o usuario introducirá su email y su contraseña para acceder al sistema
Pasos	El usuario accederá al index de la web
	Hará click en ya tengo cuenta
	Hará click en Acceder (botón <i>G</i> de Google
	Introducirá su email y contraseña
	Hará click en el botón aceptar
Alternativas	El usuario también puede acceder al sistema siendo un usuario anónimo, sin necesidad de registrarse previamente o también puedes loguearte si previamente te has registrado sin Google
Precondiciones	El usuario debe estar registrado previamente a través de su cuenta de Google

Caso de uso	cerrarSesion
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	El cliente o usuario abandonará el sistema, borra el local storage y te redirige de nuevo al index
Pasos	El usuario accederá al index de la web
	Hará click en ya tengo cuenta o se creará una y luego se logueará
	Hará click en su cuenta
	Hará click en Salir
Alternativas	-
Precondiciones	El usuario debe haber hecho login

Caso de uso	signOut
Actores	Servidor de correo de Google
Descripción	El cliente o usuario abandonará el sistema cuando está conectado a través de Google
Pasos	El usuario accederá al index de la web
	Accederá a través de Google
	Hará click en su cuenta
	Hará click en Salir
Alternativas	-
Precondiciones	El usuario debe haber hecho login con Google

Caso de uso	addMensaje
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	El cliente recibirá la información oportuna y modificará el cuadro de texto del chat
Pasos	-
Alternativas	-
Precondiciones	-

Caso de uso	mostrarRanking
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	El cliente o usuario puede consultar su posición y la de otros jugadores.
Pasos	El usuario hará login
	Hará click en ranking
	Hará click en <i>mostrar ranking</i>
Alternativas	-
Precondiciones	El usuario debe estar registrado y haber hecho login

Caso de uso	broadcast
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	Mensaje que reciben todos los jugadores
Pasos	El jugador comenzará a jugar
	Recibirá distintos mensajes dependiendo del tipo de mensaje que enviemos.
Alternativas	-
Precondiciones	El usuario debe jugar una partida

Caso de uso	jugar
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	Mensaje que reciben todos los jugadores
Pasos	El jugador entrará en una de las partidas disponibles y esperará a que el número de jugadores sea el correcto para comenzarla.
Alternativas	-
Precondiciones	El usuario debe estar logueado.

Caso de uso	comenzar
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	La partida empieza, dibujamos fichas y tablero y comprobación del turno.
Alternativas	-
Precondiciones	El jugador debe estar esperando para jugar, en una partida de las disponibles.

Caso de uso	Realizar tirada
Actores	Cliente / user-agent
Descripción	Tirada de dado conseguida por el jugador
Pasos	El jugador, una vez que haya empezado la partida y que toca su turno, hace click en el botón lanzar dado para obtener una tirada aleatoria.
Alternativas	-
Precondiciones	Debe haber empezado la partida y que el turno de jugador coincida con el que vaya a realizar la tirada.