## Caso de uso: Adquirir habilidades

### 1. Objetivo.

Permitir al usuario la adquisición de nuevas habilidades y desbloquear nuevas mejoras para el personaje.

### 2. Actores.

Usuario registrado.

### 3. Precondición.

Debe ser posible establecer una conexión con la base de datos.

El usuario debe estar registrado en el sistema y correctamente autenticado.

El usuario debe tener puntos de habilidad disponibles para gastar.

Cumplir los requisitos para adquirir la habilidad. Por ejemplo, disponer del nivel necesario o de aquellas habilidades necesarias para desbloquear la actual.

### 4. Postcondición si éxito.

La nueva habilidad se desbloqueará para el personaje aplicándole los beneficios asociados (bonificaciones, nuevas acciones, etc.).

### 5. Postcondición si fallo.

Se mostrará un mensaje informativo al usuario y se continuará la ejecución del sistema.

### 6. Entradas.

Habilidades que se desean desbloquear.

### 7. Salidas.

Se mostrará un mensaje de éxito en caso de que la operación se lleve a cabo correctamente. En caso de error, se mostrará un mensaje informativo del mismo.

### 8. Secuencia normal.

1. El usuario accede al árbol de habilidades (ver caso de uso asociado). Si el usuario selecciona una de ellas para ver información avanzada, pasar a S-1.

2. El usuario elige la habilidad deseada y selecciona la opción de desbloquearla.

3. Se accede a la base de datos y se modifican para agregar la nueva habilidad a la lista de desbloqueadas del usuario y darle los beneficios asociados al personaje. Si error, pasar a S-2.

### 9. Secuencia alternativa.

S-1. En la ventana de información avanzada el usuario tiene la opción de desbloquear dicha habilidad al igual que desde el árbol completo. Una vez seleccionada, pasar a secuencia normal, punto 2.

S-2. Se muestra un error informativo al usuario y se continúa la ejecución normal del sistema.