## Caso de uso: borrar mensaje privado

### 1. Objetivo.

Borrar un mensaje privado de la lista de enviados o recibidos.

### 2. Actores.

Usuario registrado.

### 3. Precondición.

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

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

### 4. Postcondición si éxito.

Se eliminará el mensaje seleccionado de la bandeja del jugador.

### 5. Postcondición si fallo.

Se mostrará un mensaje de error al usuario.

### 6. Entradas.

Identificador del mensaje que se desea eliminar.

### 7. Salidas.

Mensaje de error en caso de fallo.

### 8. Secuencia normal.

1. El usuario accede a la sección de mensajería privada.

2. El usuario selecciona la opción de la bandeja de entrada o de salida para ver todos los mensajes en los que participa (como emisor o receptor).

3. El usuario selecciona uno para borrar.

4. Se accede a la base de datos para eliminar la referencia a dicho mensaje, en caso de que el otro jugador implicado ya lo haya borrado, se borra el mensaje completo de la base de datos. En caso de error, pasar a S-1.

5. Se recarga la bandeja de mensajes del jugador sin el mensaje en cuestión.

### 9. Secuencia alternativa.

S-1. Error al recopilar los datos del mensaje. Se muestra un mensaje de error y se vuelve a la bandeja sin modificar, para continuar la ejecución del sistema.