## Caso de uso: ejecutar acciones grupales.

### 1. Objetivo.

Abrir una nueva acción grupal en la afición para permitir la participación del resto de miembros en la misma.

### 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 correctamente autenticado.

No debe haber otra acción abierta del mismo tipo y usuario en la afición.

El jugador debe disponer de dicha acción desbloqueada.

### 4. Postcondición si éxito.

La nueva acción será creada y visible al resto de miembros de la afición.

### 5. Postcondición si fallo.

Se mostrará un mensaje de error al usuario.

### 6. Entradas.

El identificador de la acción a crear.

### 7. Salidas.

Mensaje de error en caso de fallo.

### 8. Secuencia normal.

1. El usuario accede a la sección de habilidades desbloqueadas de la aplicación. Una vez allí debe seleccionar aquella acción grupal que desea ejecutar.

2. Se comprueba en la base de datos que no existe otra acción del mismo tipo abierta por el usuario en la afición. Si existe, pasar a S-1.

2.1 Opcionalmente, se informa al usuario en caso de existir una acción del mismo tipo pero abierta por otro usuario por si prefiere participar en ella.

3. Se verifica que el usuario dispone de recursos suficientes para llevar a cabo la acción. En caso de error, pasar a S-2.

4. Se procede a la creación de los nuevos recursos:

4.1 Se restan los recursos asociados al coste de la acción de los del usuario. En caso de error, pasar a S-3.

4.2 Se crea una nueva entrada en la base de datos para la acción grupal abierta. En caso de error, pasar a S-4.

4.3 Se crea una nueva entrada en la base de datos para la participación inicial del creador. En caso de error, pasar a S-5.

5. Se informa al usuario de la creación de la nueva acción y se muestran los datos básicos de la misma. Opcionalmente, se pueden mostrar también los recursos restantes tras la ejecución.

### 9. Secuencia alternativa.

S-1. Error por haber otra acción del mismo tipo y usuario abierta. Se redirige al usuario a la sección de participación en dicha grupal sin informar del error subyacente.

S-2. Error de recursos insuficientes. Se informa al usuario y se redirige a la sección de habilidades desbloqueadas.

S-3. Error al restar recursos. Se informa al usuario y se redirige a la sección de habilidades desbloqueadas.

S-4. Error al crear la entrada de la acción grupal. Se descartan los cambios realizados, se informa al usuario de error interno de servidor y se redirige a la sección de habilidades desbloqueadas.

S-5. Error al crear la entrada de participación. Se descartan los cambios realizados, se informa al usuario de error interno de servidor y se redirige a la sección de habilidades desbloqueadas.