## Caso de uso: enviar mensaje privado

### 1. Objetivo.

Enviar un mensaje privado a otro jugador.

### 2. Actores.

Usuario registrado remitente, usuario registrado destinatario.

### 3. Precondición.

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

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

El usuario destinatario debe estar previamente registrado en el sistema.

### 4. Postcondición si éxito.

Se creará un nuevo mensaje con el contenido deseado y se enviará del remitente al destinatario.

### 5. Postcondición si fallo.

No se enviará el mensaje y se mostrará un mensaje de error al usuario.

### 6. Entradas.

Identificador del usuario al que se desea mandar el mensaje, asunto y el contenido del mismo.

### 7. Salidas.

Mensaje de confirmación o de error.

### 8. Secuencia normal.

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

2. El usuario selecciona la opción de enviar nuevo mensaje. Opcionalmente, puede haber otro mecanismo auxiliar que facilite el envío de mensajes privados. Por ejemplo, un botón al lado de los nombres de usuario en las listas del sistema.

3. Se muestra un formulario al usuario donde deberá rellenar el identificador del destinatario del mensaje (si ha sido generado de forma automática), el asunto y el contenido del mismo.

4. Una vez completados los datos, se procede al envío del formulario haciendo uso de la opción (botón) oportuna.

5. Se accede a la base de datos y se procesa la información recibida.

5.1. Se valida el contenido de los campos. En caso de error, pasar a S-1.

5.2. Se crea la nueva entrada para el mensaje en el buzón del destinatario. En caso de error, pasar a S-2.

6. Se muestra un mensaje informativo de éxito al usuario y se continúa la ejecución del sistema.

### 9. Secuencia alternativa.

S-1. Error al validar los campos del formulario. Puede ser debido a que los campos no cumplen las restricciones o bien a que el usuario no existe. Se muestra un mensaje con los campos incorrectos y se vuelve a la sección del mensaje privado.

S-2. Error al crear el mensaje. Se muestra un mensaje al usuario indicándole el problema y se continúa la ejecución normal del sistema.