## Caso de uso: ver mensaje privado

### 1. Objetivo.

Leer un mensaje privado recibido por de jugador.

### 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 mostrará el contenido del mensaje seleccionado.

### 5. Postcondición si fallo.

Se mostrará un mensaje de error al usuario.

### 6. Entradas.

Identificador del mensaje que se desea visualizar.

### 7. Salidas.

Contenido del mensaje en caso de éxito o 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 para ver todos los mensajes disponibles.

3. El usuario selecciona uno de ellos para ser visualizado.

4. Se accede a la base de datos para tomar los datos asociados a dicho mensaje. En caso de error, pasar a S-1.

5. Se muestra al usuario una nueva vista con los datos del 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 de entrada para continuar la ejecución del sistema.