

# Take Home - Ing. Software 1

Lautaro Bachmann

## Casos de uso

### Crear partida

Actor primario: Usuario

Precondicion: el usuario ha ingresado su nombre de usuario y se encuentra viendo la lista de partidas

### Escenario principal

1. El usuario accede a la opcion de crear nueva partida
2. El sistema le pide al usuario que ingrese los siguientes datos para poder inciar la partida:
  - Nombre de partida
  - Cantidad máxima de jugadores
  - Region de la partida.
3. El usuario ingresa los datos necesarios para crear una partida
4.
  - a) El usuario ingresa una contraseña, eligiendo así que su partida sea privada.
  - b) El usuario deja el campo de contraseña vacio, eligiendo así que su partida sea pública.
5. El usuario accede a la opcion de crear partida.
6. El sistema confirma que la partida se ha creado correctamente y se muestra la interfaz principal del juego

## **Caso excepcionales**

### **El usuario no ingresa un dato requerido**

6. Se notifica al usuario que hay datos faltantes que son necesarios para crear la partida y se indica cuales son.

### **El nombre de la partida ya existe**

6. Se notifica al usuario que debe cambiar el nombre de la partida, ya que existe una partida con el nombre elegido.

## **Turno completo**

Actor primario: Usuario

Precondicion: El usuario se encuentra en una partida en marcha

## **Escenario principal**

1. El sistema le da una carta del mazo al usuario
2. El usuario accede a la opcion de jugar carta
3. El usuario selecciona una carta "Alejate" de su mano.
4. El sistema ejecuta los efectos de la carta.
5. El usuario elige una carta Alejate de su mano y se la intercambia por otra carta al jugador siguiente segun el orden del juego.
6. El turno del usuario termina y comienza el turno del siguiente jugador

## **Casos excepcionales**

### **Carta alejate afecta a otros jugadores**

4. El sistema muestra al usuario los jugadores disponibles sobre quienes pueda jugar la carta. Es decir, todos aquellos jugadores adyacentes al usuario que no esten detras de un obstaculo.
5. El usuario selecciona a un jugador adyacente.
6. El sistema muestra a los jugadores la carta jugada.
7. Se le da la opcion al jugador afectado de jugar una carta de Defensa como respuesta.
8.
  - a) Si el jugador afectado no tiene o no elige alguna carta de defensa el sistema ejecuta el efecto de la carta.
  - b) La carta de Defensa del jugador afectado bloquea el efecto de la carta del usuario.
9. El usuario elige una carta Alejate de su mano y se la intercambia por otra carta al jugador siguiente segun el orden del juego.
10. El turno del usuario termina y comienza el turno del siguiente jugador

### **Descarte**

2. El usuario accede a la opción de descartar una carta de su mano
3. El usuario selecciona una carta “Alejate” de su mano.
4. El usuario elige una carta Alejate de su mano y se la intercambia por otra carta al jugador siguiente según el orden del juego.
5. El turno del usuario termina y comienza el turno del siguiente jugador

### **El acceso al jugador siguiente al usuario está bloqueado**

5. No se realiza el intercambio
6. El turno del usuario termina y comienza el turno del siguiente jugador

### **Superinfeccion**

**Descripción:** El usuario solo posee cartas “Infectado” en su mano y no está infectado.

5. No se realiza ningún intercambio
6. El sistema revela la mano del usuario.
7. El sistema hace que el usuario sea eliminado de la partida.
8. Comienza el turno del siguiente jugador

## **Jugar una carta de sospecha**

Actor primario: Usuario

Precondicion: El usuario se encuentra en una partida en marcha y posee una carta de sospecha en su mano

### **Escenario principal**

1. El usuario juega la carta de sospecha
2. El sistema presenta al usuario la opción de escoger un jugador adyacente que no esté bloqueado por un obstáculo.
3. El sistema presenta al usuario la opción de escoger una de las cartas de la mano del jugador elegido.
4. El sistema muestra al usuario la carta elegida.