

## Caso de Uso Gestión de Perfil

- Nombre: Gestión de Perfil
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. El usuario elige entre las cuatro opciones posibles
    - a. Crear Perfil
    - b. Cargar Perfil
    - c. Modificar Perfil
    - d. Eliminar Perfil
- Errores: No existen errores posibles.

## Caso de Uso Crear Perfil

- Nombre: Crear Perfil
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. El usuario informa del nombre del perfil creado, de su privacidad y de la contraseña
  2. El sistema lo valida y crea un perfil con el nombre indicado por el usuario
- Errores posibles y cursos alternativos:
  - 2.a. Si ya existe un perfil con el nombre indicado, el sistema informa del error

## Caso de Uso Modificar Perfil:

- Nombre: Modificar Perfil
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. El usuario debe haber cargado previamente a su perfil
  2. El usuario elige la opción de modificar perfil, y acceder con su usuario y contraseña
  3. Se muestran los campos editables del perfil, como la privacidad, nombre de usuario y contraseña
  4. El usuario realiza las modificaciones, y se validan
- Errores:
  1. Si el usuario introduce un nombre de usuario que ya existe, se avisa a la hora de validar los datos.

## Caso de Uso Eliminar Perfil

- Nombre: Eliminar Perfil
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. El usuario debe haber accedido a su perfil para realizar esta acción
  2. El usuario utiliza el botón “Eliminar Perfil”
  3. El sistema lanza un mensaje de advertencia que dice: “¿Está seguro que desea realizar esta acción? Los datos eliminados no se pueden recuperar.” Entonces aparecen dos opciones: “Sí” y “No”.
  4. Si el usuario decide utilizar “Sí” el sistema elimina el perfil, en cambio, si utiliza “No” el mensaje desaparece y el perfil sigue en activo.
- Errores posibles y cursos alternativos
  - 4.a. Si el usuario no responde al mensaje en un periodo de 30 segundos, este desaparece y el perfil sigue en activo

## Caso de Uso Cargar Perfil

- Nombre: Cargar Perfil
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. El usuario introduce su nombre de perfil y su contraseña para acceder al sistema
  2. El sistema verifica los datos introducidos
- Errores posibles y cursos alternativos:
  - 2.a. Si el nombre de perfil no está registrado, el sistema informa del error
  - 2.b. Si la contraseña no coincide con el nombre de perfil, el sistema informa del error

# Caso de Uso Gestión de Partida

- Nombre: Gestión de Partida
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. El usuario puede iniciar una nueva partida, guardar una partida en curso, cargar una partida anterior o cerrar la partida que se está desarrollando.
- Errores posibles y cursos alternativos:

No existen posibles errores o cursos alternativos

## Caso de Uso Iniciar Partida:

- Nombre: Iniciar Partida
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. El sistema solicita las siguientes configuraciones antes de jugar:
    - a. Selección de diccionario
    - b. Elección del tamaño de tablero
    - c. Elección de jugadores
  2. Una vez configurada la los parámetros, el sistema inicia la partida y muestra el tablero.

## Caso de Uso Selección de Diccionario:

- Nombre: Selección de Diccionario
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. El usuario elige un diccionario del listado posible.
  2. El sistema importa el diccionario y valida que se haya podido importar correctamente, y se puede usar.
  3. El sistema carga las palabras a la partida.
- Errores:
  - El diccionario está mal formateado y no se ha podido importar correctamente.

## Caso de Uso Elegir Jugadores:

- Nombre: Elegir Jugadores
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. El usuario elige los jugadores para la partida, que pueden ser:
    - a. Jugadores reales (otros perfiles)
    - b. Jugadores controlados por IA (bots)
  2. Se elegirá la cantidad de jugadores reales deseados.
  3. Se mostrará una pantalla para iniciar sesión para cada jugador real que haya.
  4. Una vez introducidas las credenciales de todos los jugadores, se elegirá la cantidad de jugadores bots
- Errores:
  - Las credenciales introducidas para acceder al perfil no son válidas.

## Caso de Uso Elegir Tamaño Tablero

- Nombre: Elegir Tamaño Tablero
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. El sistema pregunta al usuario que medida de tamaño quiere usar para la partida
  2. El usuario escoge entre las tres medidas de tamaño de tablero posibles: pequeño, mediano o grande
- Errores: No hay errores posibles

## Caso de Uso Guardar Partida

- Nombre: Guardar Partida
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. El usuario guarda el estado de la partida, incluyendo turnos, puntos obtenidos, palabras usadas etc. En caso de que se trate de una partida con más de un jugador humano, uno de ellos guarda la partida.
  2. El sistema guarda la partida y crea un nuevo savefile de esta en el listado de partidas guardadas del jugador que la haya guardado.
- Errores posibles y cursos alternativos:
  1. El listado de partidas guardadas está lleno, el sistema informa del error con el siguiente en pantalla: “Almacenamiento agotado”.
  2. El jugador ha intentado guardar la partida en un turno que no sea el suyo y el sistema lo alerta.

## Caso de Uso Cargar Partida

- Nombre: Cargar Partida
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. El usuario carga una partida ya iniciada, incluyendo turnos, puntos obtenidos, palabras usadas etc. En caso de que se trate de una partida con más de un jugador humano, solo aquel que haya guardado la partida podrá cargarla.
  2. El sistema carga la partida a partir del savefile de la misma.
- Errores posibles y cursos alternativos:
  1. El jugador intenta cargar una partida, pero tiene el listado de partidas guardadas vacío, el sistema informa del error con el siguiente en pantalla: “No hay partidas guardadas”.

## Caso de Uso Cerrar Partida

- Nombre: Cerrar Partida
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. El sistema salta con una notificación de “Estás seguro de que deseas cerrar la partida?”.

1.1. Si la partida no ha sido previamente guardada, el sistema salta con una notificación de “La partida no está guardada, deseas guardarla?”.

## Caso de Uso Gestión de Movimientos

- Nombre: Gestión de Movimientos
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  2. El usuario elige entre las tres opciones posibles
    - a. Renovar Fichas
    - b. Remover Fichas
    - c. Colocar Fichas
- Errores: No existen errores posibles.

## Caso de Uso Renovar Fichas

- Nombre: Renovar Fichas
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. Se eliminan las 7 fichas del jugador por otras 7 nuevas
- Errores y cursos alternativos:
  1. Quedan menos de 7 fichas restantes en el montón de la bolsa, el sistema informa de ello y no permite la renovación.

## Caso de Uso Remover Fichas

- Nombre: Remover Fichas
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. Se cambia el orden de las fichas del rack del jugador.

## Caso de Uso Colocar Ficha

- Nombre: Colocar Ficha
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. Se coloca la ficha seleccionada en el tablero
- Errores y cursos alternativos:
  1. El jugador coloca la ficha sobre una casilla en la que ya hay una ficha, el sistema informa de ello y evita la acción.

## Caso de Uso Selección Idioma Juego

- Nombre: Selección de Idioma del Juego
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. El usuario informa del idioma en que el juego tiene que funcionar (no el idioma de la partida y diccionario) -> catalán, castellano o inglés
  2. El sistema lo valida y establece el juego en el idioma deseado
- Errores posibles y cursos alternativos:
  - 2.a. En caso de que se seleccione el mismo idioma en que ya estaba funcionando el juego, el sistema informará con el texto “idioma ya seleccionado” (el texto tiene que estar en el idioma correspondiente).

# Caso de Uso Gestión de Dicionarios

- Nombre: Gestión de Dicionarios
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. El usuario puede:
    - 1.1. Crear un diccionario, ya sea importando de un fichero de texto o crearlo palabra por palabra.
    - 1.2. Modificar un diccionario, añadiendo o eliminando palabras.
    - 1.3. Eliminar un diccionario existente.
- Errores y cursos alternativos:
  1. El fichero proporcionado por el usuario como diccionario no tiene la extensión o formato correcto y el sistema lo alerta con un mensaje de error.
  2. El fichero proporcionado por el usuario como diccionario no corresponde al idioma que se desea tener.
  3. El usuario ha introducido algún carácter que no es del idioma del diccionario a la hora de crearlo y el sistema lo alerta con un mensaje de error.

## Caso de Uso Crear Diccionario

- Nombre: Crear Diccionario
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. El usuario selecciona el diccionario de entre los archivos del ordenador
  2. El sistema lo valida y crea un diccionario dentro del juego como el cargado por el usuario
- Errores posibles y cursos alternativos:
  - 2.a. Si el diccionario está vacío, el sistema informa del error y elimina el diccionario creado
  - 2.b. Si hay alguna palabra más larga que la medida del azulejo, el sistema informa del error y elimina el diccionario creado.



## Caso de Uso Modificar Diccionario:

- Nombre: Modificar Diccionario
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. El usuario elige qué diccionario quiere modificar
  2. Se elige entre las opciones de añadir o eliminar palabras
    - a. (Añadir palabras): El usuario introducirá palabras nuevas que se añadirán al diccionario seleccionado y el sistema las introduce.
    - b. (Eliminar palabras): El usuario introducirá las palabras que quiera eliminar del diccionario seleccionado y el sistema las elimina.
- Errores:
  - 2a. La palabra introducida no es válida (ya existe dentro del diccionario)
  - 2b. La palabra introducida no existe dentro del diccionario

## Caso de Uso Consultar Estadísticas

- Nombre: Consultar Estadísticas
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. El usuario consulta el ranking que establece qué perfiles han obtenido un mayor número de victorias.
  2. El usuario puede acceder a cada perfil para consultar estadísticas adicionales:
    - a. Ratio de victorias
    - b. Partidas totales
    - c. Media de puntos por partida
    - d. Diccionario preferible
- Errores posibles y cursos alternativos
  - 1.a. Si todavía no ha habido ninguna partida, el sistema informa al usuario con el siguiente mensaje: 'No hay datos suficientes'.
  - 2.a. El usuario intenta acceder a un perfil que ya no existe, el sistema informa del error con un mensaje: 'Usuario inexistente'.
  - 2.b. Si alguno de estos datos no está disponible, por ejemplo en caso que no se haya perdido ninguna partida no aparecerá ningún rival que lo haya derrotado, en lugar aparecerá el siguiente mensaje: "No hay datos disponibles".

2.c. El usuario intenta acceder a un perfil que es privado, el sistema informa del error con un mensaje: 'Usuario privado'.

## Caso de Uso Salir:

- Nombre: Uso Salir
- Actor: Usuario
- Comportamiento:
  1. El sistema preguntar al usuario si está seguro de querer cerrar el programa
    - a. Si el usuario indica que si el programa se cierra
    - b. Si el usuario indica que no el programa vuelve al menú principal.
- Errores: No existen errores posibles