|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Use Case: Registrar Nuevo Usuario | | | | | | ID: 1 |
| Actor Principal: Jugador | | | | | | |
| Nivel de Use Case: Sistema de Información | | | | **Tipo de Use Case:  Concreto  Abstracto** | | |
| Objetivo: Registrar los datos de un nuevo usuario tales como nickname, password, e-mail entre otros. | | | | | | |
| Post- Condiciones | | **Éxito:** Se registró el nuevo usuario. | | | | |
| **Fracaso:** No se registró el usuario por:   * Falta de datos personales. * Imagen sobredimensionada de avatar. * Falta de confirmación vía mail. | | | | |
| Descripción | | | | | | |
| Cuando el nuevo usuario ingresa al sitio, debe seleccionar la opción de “registrar nuevo usuario”. Una vez allí, debe ingresar, sus datos personales; nombre, apellido, sexo, nickname, password, correo electrónico de referencia y avatar que podrá cargar desde su ordenador. Una vez confirmado el registro, previo código de seguridad, el nuevo usuario recibirá un e-mail donde deberá confirmar mediante un link su registración. Por último, una vez en el link, el usuario quedará finalmente registrado y se iniciará su sesión donde encontrará datos personales, datos de juego (partidas jugadas, estadísticas de juego, partidas pendientes, etc), junto a un listado de partidas en curso. Fin Historia. | | | | | | |
| Observaciones: no aplica | | | | | | |
| Historia de Cambios | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | Autor | |
| 1.0 | 16/05/2011 | | Creación | | Emmanuel | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Use Case: Registrar Nueva Partida | | | | | | ID: 2 |
| Actor Principal: Jugador | | | | | | |
| Nivel de Use Case: Sistema de Información | | | | **Tipo de Use Case:  Concreto  Abstracto** | | |
| Objetivo: Registrar el inicio de una nueva partida, con la cantidad de usuarios permitida, el modo de juego y el mapa seleccionado. | | | | | | |
| Post- Condiciones | | **Éxito:** Se logra registrar una nueva partida | | | | |
| **Fracaso:** El CU se cancela:   * Lo cancela el usuario | | | | |
| Descripción | | | | | | |
| Cuando el jugador desea crear una nueva partida, debe ingresar el nombre de la partida, la cantidad de jugadores permitidos, el mapa en el que se llevará a cabo la contienda y jugadores permitidos y/o restringidos para esa partida. Selecciona el modo de juego (Vale Todo o Fair Play). También puede seleccionar que usuarios tendrán permitido el acceso a la partida (llama al UC Registrar usuarios Permitidos). Una vez seleccionados todos estos valores, se crea la partida y queda esperando a ser iniciada. Fin Historia. | | | | | | |
| Observaciones: no aplica | | | | | | |
| Historia de Cambios | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | Autor | |
| 1.0 | 20/05/2011 | | Creación | | Emmanuel | |
| 1.1 | 23/05/2011 | | Se agregó que el usuario pueda elegir jugadores permitidos y/o restringidos para esa partida. | | Alejandro | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Use Case: Registrar Usuarios Permitidos | | | | | | ID: 3 |
| Actor Principal: Jugador | | | | | | |
| Nivel de Use Case: Sistema de Información | | | | **Tipo de Use Case:  Concreto  Abstracto** | | |
| Objetivo: Registrar los usuarios que tendrán permitido jugar la partida que se ha iniciado. | | | | | | |
| Post- Condiciones | | **Éxito:** Se registran los usuarios que tendrán permitido jugar la partida creada | | | | |
| **Fracaso:** no aplica. | | | | |
| Descripción | | | | | | |
| Cuando el jugador está creando una nueva partida, debe seleccionar los usuarios que tendrán permitido jugar en la misma o bien los usuarios restringidos para jugar, seleccionándolos de una lista de usuarios registrados, con la capacidad de agregar y quitar a gusto.  Ejemplo: Cuando un usuario crea una partida puede elegir una lista de algunos usuarios a los que se les permitirá jugar esa partida que podrían ser, por ejemplo, amigos. Por otra parte, puede elegir uno o más usuarios a los que no se les permitirá jugar la partida. | | | | | | |
| Observaciones: No se pueden cambiar los permisos una vez haya iniciado la partida. | | | | | | |
| Historia de Cambios | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | Autor | |
| 1.0 | 20/05/2011 | | Creación | | Emmanuel | |
| 1.1 | 23/05/2011 | | Se agregó la posibilidad de que el usuario pueda seleccionar los usuarios restringidos a jugar y el ejemplo. | | Alejandro | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Use Case: Registrar Inicio de Partida | | | | | | ID: 4 |
| Actor Principal: Jugador | | | | | | |
| Nivel de Use Case: Sistema de Información | | | | **Tipo de Use Case:  Concreto  Abstracto** | | |
| Objetivo: Registrar la distribución de países y objetivos secretos entre los jugadores de la partida y los ejércitos de cada jugador en las dos vueltas iniciales. | | | | | | |
| Post- Condiciones | | **Éxito:** Se logra dar inicio a la partida | | | | |
| **Fracaso:** No aplica | | | | |
| Descripción | | | | | | |
| Al momento de dar inicio a la partida, el usuario creador de la misma puede iniciar el juego esperando a que los demás contrincantes se unan. Una vez que todos se encuentren conectados, se da inicio formal a la partida repartiendo las 50 tarjetas de países ente los jugadores (Que dependerá de la cantidad de los mismos. *Véase Observaciones*). Luego, cada jugador deberá colocar una ficha por cada país que le tocó en las tarjetas de país. Posterior a eso, se juntan las cartas y forman un mazo que será utilizado posteriormente. Lo siguiente es repartir las tarjetas de objetivos secretos, las cuales son 14 y se reparten una por cada jugador quedando las sobrantes en el mazo. Cada jugador debe guardar esta tarjeta sin mostrarla a los demás. Las tarjetas de objetivos secretos sobrantes no se vuelven a utilizar en el resto del juego.  Una vez completado el reparto de países y objetivos deben darse dos vueltas más para incorporar ejércitos. Para elegir quien será mano, se tira el dado y ganará el de mayor valor siguiendo la ronda hacia la izquierda. A continuación el jugador, cuando le toque el primer turno debe incorporar 5 ejércitos. Siguiendo la rueda, cada jugador hace lo mismo. En la segunda ronda, el jugador incorporará 3 ejércitos más al mapa. Fin Historia. | | | | | | |
| Observaciones:   * Reparto de Países: Dependiendo de la cantidad de jugadores se deberá considerar cuantos países se reparten. Por ejemplo, si juegan 3, 4 o 6 personas, sobrarán dos tarjetas; en este caso, cada jugador arroja un dado, y las dos tarjetas sobrantes se entregan a quienes obtuvieron los dos números más altos). * Objetivos secretos: Existen dos tipos de objetivos secretos; de ocupación y de destrucción. Los primeros consisten ocupar todos los países requeridos por la tarjeta de objetivo secreto. No hay inconvenientes de que se comentan excedentes. El segundo caso, radica en destruir un color determinado, objetivo que se cumple al destruir el último ejercito del jugador con el color citado. Existen casos en que estos objetivos son imposibles de cumplirse;   + *Destrucción del color por otro contrincante:* El jugador sólo podrá ganar la partida apostando al objetivo común ya que el secreto queda anulado.   + *No se juega con el color desde el inicio de la partida:* Entonces, el objetivo “muta” a destruir el contrincante que posee el jugador a su derecha. * Objetivo Común: Simplemente ocupar 30 países. Es independiente del objetivo secreto. Cualquiera sea el objetivo que se cumpla primero, el jugador gana la partida. * Jugando entre dos o tres personas: Cuando en número de participantes es 2 ó 3, existe la posibilidad que ante la cantidad de paí­ses ocupados inicialmente (25 por jugador, entre dos; y 17-17-16, entre tres), el objetivo esté cumplido aún antes de comenzar a jugar. Para evitar esto, proceda de la siguiente forma:  1. Cada jugador elige un color. 2. En lugar de repartir las TARJETAS DE PAISES, cada jugador coloca sobre el mapa un ejército por vez en un país cualquiera, hasta que todo el mapa este ocupado. 3. Cada color incorpora al mapa un número de ejércitos equivalentes al 50% de los países ocupados inicialmente (12 ejércitos si juegan dos personas; 8 ejércitos si juegan tres).   El objetivo único y común es la conquista de los 50 países.  El resto de la mecánica del juego es igual a la explicada anteriormente. | | | | | | |
| Historia de Cambios | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | Autor | |
| 1.0 | 23/05/2011 | | Creación | | Emmanuel | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Use Case: Iniciar Turno | | | | | | ID: 6 |
| Actor Principal: Jugador | | | | | | |
| Nivel de Use Case: Sistema de Información | | | | **Tipo de Use Case:  Concreto  Abstracto** | | |
| Objetivo: Registrar el turno de un jugador donde incluye el incorporar ejércitos, atacar, reagrupar y solicitar tarjeta de país. | | | | | | |
| Post- Condiciones | | **Éxito:** Se logra jugar el turno. | | | | |
| **Fracaso:** No aplica. | | | | |
| Descripción | | | | | | |
| El jugador da inicio a su turno cuando el jugador a su derecho ha terminado su turno. Deben diferenciarse dos momentos de turno; el primer turno y los demás. El primer turno tiene la salvedad de que no se incorporan ejércitos (ya que se hicieron al principio del juego). EL turno consta de 3 partes:   1. Incorporar Ejércitos: (extiende Historia “20 – Incorporar ejércitos”) (No habilitada en la primer ronda). 2. Atacar y Reagrupar: (extiende Historia “7 – Atacar País” y “8 – Reagrupar Fuerzas”). 3. Solicitar Tarjeta de País: (extiende Historia “9 – Solicitar Tarjeta de País”) En este caso, sólo se solicita tarjeta de país si se conquistó por lo menos un país en el turno.   En ese orden pudiéndose repetir cada uno de ellos las veces que considere necesario el jugador siempre y cuando se respete el orden. Los detalles de los mismos serán aclarados en las respectivas historias en las que extiende. | | | | | | |
| Observaciones: Los pasos antes descriptos son opcionales y el jugador puede elegir libremente cuál de ellos realizar siempre y cuando se respete el orden de los mismos. | | | | | | |
| Historia de Cambios | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | Autor | |
| 1.0 | 23/05/2011 | | Creación | | Emmanuel | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Use Case: Atacar País | | | | | | ID: 7 |
| Actor Principal: Jugador | | | | | | |
| Nivel de Use Case: Sistema de Información | | | | **Tipo de Use Case:  Concreto  Abstracto** | | |
| Objetivo: Registrar el ataque entre países limítrofes (incluyendo aquellos que limitan por un puente). | | | | | | |
| Post- Condiciones | | **Éxito:** Se logra atacar un país | | | | |
| **Fracaso:** no aplica. | | | | |
| Descripción | | | | | | |
| El jugador al momento de atacar debe cumplir los siguientes pasos:   1. Anuncia el ataque diciendo “De <País Atacante> A <País Atacado>” 2. El jugador debe tomar tantos dados como ejércitos de ataque tiene su país de ataque, hasta un máximo de 3 dados. El jugador contrario hará lo mismo con su país de defensa. 3. Los contendientes arrojan sus dados. 4. Los dados de cada jugador se colocan en orden decreciente y se comparan uno a uno para verificar el ganador. En caso de empate, gana el dado defensor. 5. Cada jugador retira de su país un ejército por cada dado perdedor.   Concluido de este modo el ataque, pueden suceder dos cosas:   1. Si no queda ningún ejército en <País Atacado> El jugador debe depositar uno o dos ejércitos como máximo en el país ganado.(extiende a “11 – Conquistar País”) 2. Si queda al menos un ejército en <País Atacado> el país le sigue perteneciendo al contrincante.   En cualquiera de los dos casos, el jugador puede dar por concluido el ataque o puede iniciar un nuevo ataque. El jugador puede, en su turno, atacar tantas veces como quiera; puede inclusive optar por no efectuar ningún ataque. Cuando da por terminada su etapa de ataques en ese turno, pasa a la etapa siguiente: reagrupar.  Fin Historia. | | | | | | |
| Observaciones: Deben considerarse las siguientes restricciones:   * Ejércitos de ataque: El número de ejércitos de ataque de que dispone un país es el núme­ro total de ejércitos que hay en el país en el momento, menos uno. Si en un país hay un solo ejército, este país no puede atacar a otro (ese ejército es considerado de ocupación). * Ejército de defensa: para la defensa de un país cuentan todos los ejércitos que hay en el país. * Dos países son limítrofes si tiene una frontera en común, o si están unidos por puentes sobre el agua (como Chile - Australia). * Un jugador puede atacar a otro (perteneciente a otro color) sí: el país atacante dispone de ejércitos de ataque, y el país atacado es limítrofe al país atacante. * El jugador puede atacar cualquier color en cualquier lugar del mapa. * Si <País Atacante> conquista <País Atacado> y opta por pasar más de un ejército a este último, puede atacar a cualquier otro país limítrofe del reciente país conquistado. | | | | | | |
| Historia de Cambios | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | Autor | |
| 1.0 | 23/05/2011 | | Creación | | Emmanuel | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Use Case: Reagrupar Fuerzas | | | | | | ID: 8 |
| Actor Principal: Jugador | | | | | | |
| Nivel de Use Case: Sistema de Información | | | | **Tipo de Use Case:  Concreto  Abstracto** | | |
| Objetivo: Registrar el reagrupamiento de ejércitos del jugador moviendo piezas sólo entre países limítrofes del jugador. | | | | | | |
| Post- Condiciones | | **Éxito:** Se logró registrar la reagrupación de fuerzas | | | | |
| **Fracaso:** no aplica. | | | | |
| Descripción | | | | | | |
| El jugador, una vez concluido los ataques, puede reagrupar sus ejércitos entre países que le pertenecen y que sean limítrofes. Puede trasladar tantos ejércitos como se quiera, con la condición de dejar al menos un ejército en el país del que se retiran. El jugador puede decidir no reagrupar. También se pueden reagrupar ejércitos obtenidos por medio del “Canje Defensivo”. Fin Historia. | | | | | | |
| Observaciones:   * Los países del jugador entre los que se desean trasferir ejércitos deben ser limítrofes no pudiéndose trasferir ejércitos entre países del juzgador que posean más de una frontera de distancia (uno o varios países intermedios entre país origen y país destino). | | | | | | |
| Historia de Cambios | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | Autor | |
| 1.0 | 23/05/2011 | | Creación | | Emmanuel | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Use Case: Solicitar Tarjeta País | | | | | | ID: 9 |
| Actor Principal: Jugador | | | | | | |
| Nivel de Use Case: Sistema de Información | | | | **Tipo de Use Case:  Concreto  Abstracto** | | |
| Objetivo: Registrar la solicitud de tarjeta de país e incorporar dos fichas en el caso de que el jugador tenga el país de la correspondiente tarjeta solicitada. | | | | | | |
| Post- Condiciones | | **Éxito:** Se logró registrar la solicitud de tarjeta de país. | | | | |
| **Fracaso:** no aplica. | | | | |
| Descripción | | | | | | |
| El jugador, habiendo conquistado al menos un país, tiene el derecho (pero no la obligación) de solicitar una tarjeta de país. Para ello, el jugador debe solicitarla a la mesa y guardarla para futuros canjes. En caso de tener el país de la tarjeta, por única vez, el jugador posee el derecho de colocar en el país de la coincidencia, dos ejércitos adicionales como premio. Fin Historia. | | | | | | |
| Observaciones:   * Sólo se podrá efectuar una solicitud si, teniendo menos de 3 canjes, ha conquistado al menos un país, o en el caso de 3 o más canjes, haber conquistado al menos 2 países. * En el caso de poseer la coincidencia del país pueden ocurrir dos cosas:   + Si al recibir la tarjeta, el jugador ya ocupó ese país, agrega los dos ejércitos en ese momento.   + Si el país es conquistado en un turno posterior, y aún se conserva la tarjeta, los dos ejércitos se agregan al finalizar el turno, en la etapa de “Solicitar Tarjeta”. * Después de colocar los dos ejércitos, el jugador conserva la tarjeta. Sólo es entregada una vez que se realiza un canje. * La incorporación de ejércitos ocurre por única vez que se posee la tarjeta, por cada vez que se saca la tarjeta. (Es decir, que en el caso de un canje, la tarjeta vuelve al mazo y el jugador que la canjeó vuelve a obtenerla de dicho mazo, y teniendo el país de la tarjeta, puede volver a incorporar ejércitos al país). | | | | | | |
| Historia de Cambios | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | Autor | |
| 1.0 | 23/05/2011 | | Creación | | Emmanuel | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Use Case: Canjear Tarjeta País | | | | | | ID: 10 |
| Actor Principal: Jugador | | | | | | |
| Nivel de Use Case: Sistema de Información | | | | **Tipo de Use Case:  Concreto  Abstracto** | | |
| Objetivo: Registrar el canje de tres tarjetas de países por ejércitos que correspondan. | | | | | | |
| Post- Condiciones | | **Éxito:** Se logró registrar el canje de tarjeta de país y la incorporación de los ejércitos correspondientes. | | | | |
| **Fracaso:** no aplica. | | | | |
| Descripción | | | | | | |
| El jugador desea canjear sus tarjetas por ejércitos. Para ello, teniendo tres tarjetas con los mismos símbolos o con tres diferentes símbolos (las tarjetas con tres símbolos actúan como comodines). Realiza el canje de acuerdo a la siguiente tabla:  1º canje . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 4 ejércitos  2º canje . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 7 ejércitos  3º canje . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 10 ejércitos  De aquí en adelante se aumentan 5 ejércitos por vez:  4º canje . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 15 ejércitos  5º canje . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 20 ejércitos  Estos ejércitos pueden colocarse en cualquier país del jugador, con la salvedad del caso del canje defensivo donde sólo se podrá incorporar los ejércitos en países que se hayan conquistado en el turno. Un canje defensivo ocurre cuando, en el turno del jugador posea tarjetas habilitadas para ser canjeadas pero se realiza el canje en la etapa de “Reagrupar Fuerzas”. Terminado el canje y la agrupación puede solicitar una tarjeta de país si le corresponde. | | | | | | |
| Observaciones:   * Mientras se tengan 5 o menos tarjetas, no hay obligación de realizar un canje; pero es obligación de hacerlo antes de recibir la 6ta tarjeta. | | | | | | |
| Historia de Cambios | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | Autor | |
| 1.0 | 23/05/2011 | | Creación | | Emmanuel | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Use Case: Conquistar País | | | | | | ID: 11 |
| Actor Principal: Jugador | | | | | | |
| Nivel de Use Case: Sistema de Información | | | | **Tipo de Use Case:  Concreto  Abstracto** | | |
| Objetivo: Registrar la conquista de un país enemigo luego de un triunfo. | | | | | | |
| Post- Condiciones | | **Éxito:** Se logra registrar la conquista de un país. | | | | |
| **Fracaso:** no aplica. | | | | |
| Descripción | | | | | | |
| Cuando, luego de un ataque, no han quedado ejércitos del adversario en el país atacado, el jugador debe depositar uno o dos ejércitos como máximo en el país en el que ha triunfado. | | | | | | |
| Observaciones:   * No aplica | | | | | | |
| Historia de Cambios | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | Autor | |
| 1.0 | 23/05/2011 | | Creación | | Emmanuel | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Use Case: Defender País | | | | | | ID: 13 |
| Actor Principal: Jugador | | | | | | |
| Nivel de Use Case: Sistema de Información | | | | **Tipo de Use Case:  Concreto  Abstracto** | | |
| Objetivo: Registrar la defensa del país atacado por un contrincante. | | | | | | |
| Post- Condiciones | | **Éxito:** no aplica. | | | | |
| **Fracaso:** no aplica. | | | | |
| Descripción | | | | | | |
| En el momento que el país de un jugador es atacado, este tiene que defenderlo. Para hacerlo, primero se le asignan una cierta cantidad de dados igual a la cantidad de ejércitos que posee en el país que es atacado, hasta un máximo de tres. Luego tira los dados junto con el atacante y para determinar el ganador se realiza una comparación de la siguiente manera: el dado más alto del atacante con el más alto del defensor, el segundo más bajo del atacante con el segundo más alto del defensor y el más bajo del atacante con el más bajo del defensor. En el caso de que la cantidad de dados sea menor en alguno de los dos (atacante o defensor), los dados del más que tenga serán considerados como ganador ya que no se pueden comparar con ninguno del otro participante. Si los dados empatan se considera al defensor como ganador de ese dado. (Poner algunos ejemplos de ataques.)  EJEMPLO 1  Supongamos que “Verde” y “Rojo” juegan con tres dados cada uno, y que los resultados son:   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Verde** | **Rojo** |  | | 5 | 4 | Gana el dado de “Verde”. | | 3 | 3 | Empate: gana el dado de “Rojo” (defensor). | | 1 | 2 | Gana el dado de “Rojo”. |   En consecuencia, “Verde” retira 2 ejércitos de Francia y “Rojo” retira 1 ejército de España.  EJEMPLO 2  Supongamos que “Verde” juega con 3 dados y “Rojo” con 2.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Verde** | **Rojo** |  | | 6 | 4 | Gana el dado de “Verde”. | | 3 | 3 | Empate: gana “Rojo” (el defensor). | | 1 | - | El tercer dado de “Verde” no se toma en cuenta. | | | | | | | |
| Observaciones: Para mayor detalle ver el ítem 6 de DESARROLLO DEL ATAQUE | | | | | | |
| Historia de Cambios | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | Autor | |
| 1.0 | 16/05/2011 | | Creación | | Ale | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Use Case: Tirar dado | | | | | | ID: 14 |
| Actor Principal: Jugador | | | | | | |
| Nivel de Use Case: Sistema de Información | | | | **Tipo de Use Case:  Concreto  Abstracto** | | |
| Objetivo: Registrar el tiro del dado. | | | | | | |
| Post- Condiciones | | **Éxito:** no aplica. | | | | |
| **Fracaso:** no aplica. | | | | |
| Descripción | | | | | | |
| Ya sea el atacante o el defensor de un país durante el ataque cada jugador debe tirar la cantidad de dados que le corresponde de acuerdo a la cantidad de ejércitos que cada uno tenga en cada país involucrado en el ataque. Cada jugador va a tener tantos dados como ejércitos tenga en el país hasta un máximo de 3. Con algún método aleatorio, cuando el jugador tira el dado se selecciona un número del 1 al 6 que va a corresponder al número del dado que sale. | | | | | | |
| Observaciones: Para mayor detalle sobre la cantidad de dados que tira cada jugador y la batalla, ver ID: 13. | | | | | | |
| Historia de Cambios | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | Autor | |
| 1.0 | 20/05/2011 | | Creación | | Ale | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Use Case: Siguiente jugador | | | | | | ID: 15 |
| Actor Principal: Jugador | | | | | | |
| Nivel de Use Case: Sistema de Información | | | | **Tipo de Use Case:  Concreto  Abstracto** | | |
| Objetivo: Registrar el paso del turno al siguiente jugador. | | | | | | |
| Post- Condiciones | | **Éxito:** no aplica. | | | | |
| **Fracaso:** no aplica. | | | | |
| Descripción | | | | | | |
| Cada turno de los jugadores consta de distintas etapas. A partir del segundo, las etapas son: *incorporar ejércitos*, *atacar país*, *reagrupar fuerzas* y *solicitar tarjeta de países*. El primer turno incluye las mismas etapas con la excepción de *incorporar ejércitos*. Luego de finalizadas todas estas etapas se registra el final del turno actual y el inicio del turno del próximo jugador. Para realizar lo anterior se debe conocer el orden de juego de los jugadores, este se debe organizar con la tirada del dado por parte de cada jugador al comienzo del juego. El número más alto juega primero, luego el segundo y así sucesivamente. Si hay empate, los jugadores que empataron tiran nuevamente el dado. | | | | | | |
| Observaciones: Para mayor detalle sobre las etapas del turno, consultar los casos de usos correspondientes. | | | | | | |
| Historia de Cambios | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | Autor | |
| 1.0 | 20/05/2011 | | Creación | | Ale | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Use Case: Realizar pacto. | | | | | | ID: 16 |
| Actor Principal: Jugador | | | | | | |
| Nivel de Use Case: Sistema de Información | | | | **Tipo de Use Case:  Concreto  Abstracto** | | |
| Objetivo: Registrar un pacto entre jugadores. | | | | | | |
| Post- Condiciones | | **Éxito:** no aplica. | | | | |
| **Fracaso:** no aplica. | | | | |
| Descripción | | | | | | |
| Durante el transcurso del juego los jugadores pueden realizar diferentes pacatos estratégicos. Estos pactos pueden ser de diferentes tipos: de zona internacional, de no agresión entre jugadores y de no agresión entre países. En cada pacto se deben registrar los jugadores y los países en el caso de no agresión entre países o de zona internacional. | | | | | | |
| Observaciones: Para mayor información referirse al punto “9. Pactos” del manual. | | | | | | |
| Historia de Cambios | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | Autor | |
| 1.0 | 20/05/2011 | | Creación | | Ale | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Use Case: Realizar pacto de zona internacional | | | | | | ID: 17 |
| Actor Principal: Jugador | | | | | | |
| Nivel de Use Case: Sistema de Información | | | | **Tipo de Use Case:  Concreto  Abstracto** | | |
| Objetivo: Registrar un pacto de zona internacional. | | | | | | |
| Post- Condiciones | | **Éxito:** no aplica. | | | | |
| **Fracaso:** no aplica. | | | | |
| Descripción | | | | | | |
| Uno de los jugadores puede proponer a otro jugador realizar un pacto de zona internacional. Si este acepta, el trato queda establecido y durará hasta que:   * Una de las partes anuncia su ruptura. En este caso el jugador que decidió romper el pacto, debe seguir respetándolo hasta que termine el próximo turno de la otra parte. * Alguno de los países que intervienen en el pacto sea ocupado por otro color.   Pacto de Zona Internacional: A partir del tercer canje, el jugador está obligado a conquistar 2 países por turno para recibir tarjeta. Como al avanzar el juego esto puede volverse difícil, le queda el recurso, si cabe, de proponer un pacto de Zona Internacional sobre un país limítrofe a ambos y no defendido. Por ejemplo: “Verde” ocupa California (con muchas fuerzas), y “Rojo” está en Canadá (también fuerte); Oregón tiene un solo ejército. “Verde” ocupa Oregón y propone a Canadá: “Oregón, zona internacional”. Esto significa que, si el pacto es aceptado, cuando llegue el turno de “Rojo”, él conquistará Oregón y dejará allí un solo ejército de ocupación, sin reagrupar sobre ese país. Cuando sea el turno de “Verde”, hará lo mismo: ocupará Oregón sin reforzarlo. Esto permite a ambos países disponer de un país fácilmente conquistable. | | | | | | |
| Observaciones: Para mayor información referirse al punto “9. Pactos” del manual. | | | | | | |
| Historia de Cambios | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | Autor | |
| 1.0 | 20/05/2011 | | Creación | | Ale | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Use Case: Realizar pacto entre países | | | | | | ID: 18 |
| Actor Principal: Jugador | | | | | | |
| Nivel de Use Case: Sistema de Información | | | | **Tipo de Use Case:  Concreto  Abstracto** | | |
| Objetivo: Registrar el pacto no agresión entre dos países limítrofes. | | | | | | |
| Post- Condiciones | | **Éxito:** no aplica. | | | | |
| **Fracaso:** no aplica. | | | | |
| Descripción | | | | | | |
| Uno de los jugadores puede proponer a otro jugador realizar un pacto entre países. Si este acepta, el trato queda establecido y durará hasta que:   * Una de las partes anuncia su ruptura. En este caso el jugador que decidió romper el pacto, debe seguir respetándolo hasta que termine el próximo turno de la otra parte. * Alguno de los países que intervienen en el pacto sea ocupado por otro color.   Pacto entre países: Un jugador puede proponer un pacto no-agresión entre uno de sus países y un país limítrofe; el dueño de este último puede aceptar o no. En caso afirmativo, ninguno de los dos colores atacará al otro en esa frontera. | | | | | | |
| Observaciones: Para mayor información referirse al punto “9. Pactos” del manual. | | | | | | |
| Historia de Cambios | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | Autor | |
| 1.0 | 20/05/2011 | | Creación | | Ale | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Use Case: Realizar Pacto de No Agresión Internacional | | | | | | ID: 19 |
| Actor Principal: Jugador | | | | | | |
| Nivel de Use Case: Sistema de Información | | | | **Tipo de Use Case:  Concreto  Abstracto** | | |
| Objetivo: Registrar un pacto de no agresión sobre el mapa entre dos jugadores. | | | | | | |
| Post- Condiciones | | **Éxito:** no aplica. | | | | |
| **Fracaso:** no aplica. | | | | |
| Descripción | | | | | | |
| Uno de los jugadores puede proponer a otro jugador realizar un pacto de no agresión mundial o internacional. Si este acepta, el trato queda establecido y durará hasta que:   * Una de las partes anuncia su ruptura. En este caso el jugador que decidió romper el pacto, debe seguir respetándolo hasta que termine el próximo turno de la otra parte. * Alguno de los países que intervienen en el pacto sea ocupado por otro color.   Pacto de No Agresión Internacional: Los pactos de no agresión en todo el mapa están permitidos, pero no son convenientes. De efectuarse un pacto de este tipo entre dos colores, tendría como consecuencia inmediata que los demás jugadores concentraran sus ataques hacia esos dos, para evitar que se consoliden. | | | | | | |
| Observaciones: Para mayor información referirse al punto “9. Pactos” del manual. | | | | | | |
| Historia de Cambios | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | Autor | |
| 1.0 | 20/05/2011 | | Creación | | Ale | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Use Case: Verificar Objetivos Secretos de Jugadores | | | | | | ID: 20 |
| Actor Principal: Jugador | | | | | | |
| Nivel de Use Case: Sistema de Información | | | | **Tipo de Use Case:  Concreto  Abstracto** | | |
| Objetivo: Verificar si los objetivos del juego se cumplieron o no. | | | | | | |
| Post- Condiciones | | **Éxito:** no aplica. | | | | |
| **Fracaso:** no aplica. | | | | |
| Descripción | | | | | | |
| Luego de cada ataque que exista en el juego, sin importar quienes son los atacantes y defensores, se debe realizar un chequeo de cuáles son los objetivos secretos de cada jugador y si fueron cumplidos o no luego de ese ataque. También se debe verificar si el objetivo común (ocupar 30 países si son más de tres jugadores, ocupar los 50 países si hay dos o tres jugadores) fue cumplido por alguno de los jugadores.  Tener en cuenta: Si un jugador, en el transcurso del partido, elimina del mismo a otro color (es decir, lo desaloja del último país que ocupa sobre el mapa) sin ser éste su objetivo, el juego continúa. Si algún otro jugador tenía como OBJETIVO SECRETO la destrucción del color en cuestión, deberá pasar automáticamente y sin anunciarlo al OBJETIVO COMUN (ocupar 30 países). | | | | | | |
| Observaciones: no aplica | | | | | | |
| Historia de Cambios | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | Autor | |
| 1.0 | 20/05/2011 | | Creación | | Ale | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Use Case: Unirse a partida | | | | | | ID: 21 |
| Actor Principal: Jugador | | | | | | |
| Nivel de Use Case: Sistema de Información | | | | **Tipo de Use Case:  Concreto  Abstracto** | | |
| Objetivo: Registrar a un usuario dentro de una partida. | | | | | | |
| Post- Condiciones | | **Éxito:** no aplica. | | | | |
| **Fracaso:** no aplica. | | | | |
| Descripción | | | | | | |
| El usuario, luego de loguearse a la página, busca en la lista de partidas habilitadas alguna en la que se pueda unir. Selecciona alguna para darse de alta y confirma su elección. El sistema debe asegurarse que los usuarios unidos a una partida determinada estén habilitados para hacerlo. Es decir, el sistema debe verificar que el que se está uniendo sea uno de los usuarios que el dueño de la partida seleccionó como habilitados (en el caso de que haya cargado los usuarios habilitados), o bien que no sea uno de los bloqueados (en el caso de que haya seleccionado algunos usuarios como bloqueados) | | | | | | |
| Observaciones: no aplica | | | | | | |
| Historia de Cambios | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | Autor | |
| 1.0 | 20/05/2011 | | Creación | | Ale | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Use Case: Incorporar ejércitos | | | | | | ID: 22 |
| Actor Principal: Jugador | | | | | | |
| Nivel de Use Case: Sistema de Información | | | | **Tipo de Use Case:  Concreto  Abstracto** | | |
| Objetivo: Registrar la incorporación de los ejércitos al inicio del turno. | | | | | | |
| Post- Condiciones | | **Éxito:** no aplica. | | | | |
| **Fracaso:** no aplica. | | | | |
| Descripción | | | | | | |
| Al inicio de cada turno de los jugadores, se deben incorporar ejércitos al mapa de acuerdo a distintos criterios:   1. El jugador debe incorporar una cantidad de ejércitos correspondiente a la mitad de los países que posea en todo el mapa, siempre redondeando hacia abajo. Es decir, si tiene por ejemplo 13 países, debe incorporar 6 ejércitos ya que 13 / 2 = 6,5. Redondeado hacia el menor entero queda en 6. 2. También debe incorporar ejércitos en los continentes en los cuales posea todos los países. Usando el mismo criterio anterior, debe incorporar tantos ejércitos como la mitad de países posea en ese continente. Por ejemplo, si el jugador posee los 4 países de Oceanía, el jugador debe incorporar 4 / 2 = 2 ejércitos distribuidos SOLO en los países de Oceanía. NO puede poner esos ejércitos en países de otro continente. 3. Si corresponde también puede incorporar ejércitos provenientes de los canjes de tarjetas de países. En el caso de que el jugador tenga 3 tarjetas con la misma figura (3 globos, 3 barcos o 3 cañones) o bien 3 con distintas figuras (1 globo, 1 barco y un cañón) (las tarjetas que tengan las tres figuras sirven como comodines y se pueden utilizar como cualquiera de las tres figuras), puede canjearlas por una cierta cantidad de ejércitos de acuerdo al número de canjes que haya realizado:    * 1º canje: 4 ejércitos    * 2º canje: 7 ejércitos    * 3º canje: 10 ejércitos   De aquí en adelante se aumentan 5 ejércitos por vez:   * + 4º canje: 15 ejércitos   + 5º canje: 20 ejércitos   También puede hacer un canje defensivo y realizar el canje al final del turno en vez de al inicio.  Canje defensivo: Si el jugador posee tarjetas que le posibilitan un canje, puede optar por no llevarlo a cabo en la etapa inicial de su turno: incorpora los ejércitos que le corresponden por países o continentes, inicia sus ataques, reagrupa si lo desea, y ahora, si conquistó algún país, efectúa el canje. En ese momento entrega las 3 tarjetas y coloca los ejércitos que le corresponden a cambio; pero no en cualquier lugar. Estos ejércitos deben colocarse obligatoriamente en el último país que se ha conquistado. A continuación, si le corresponde, solicita tarjeta. | | | | | | |
| Observaciones: no aplica | | | | | | |
| Historia de Cambios | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | Autor | |
| 1.0 | 20/05/2011 | | Creación | | Ale | |