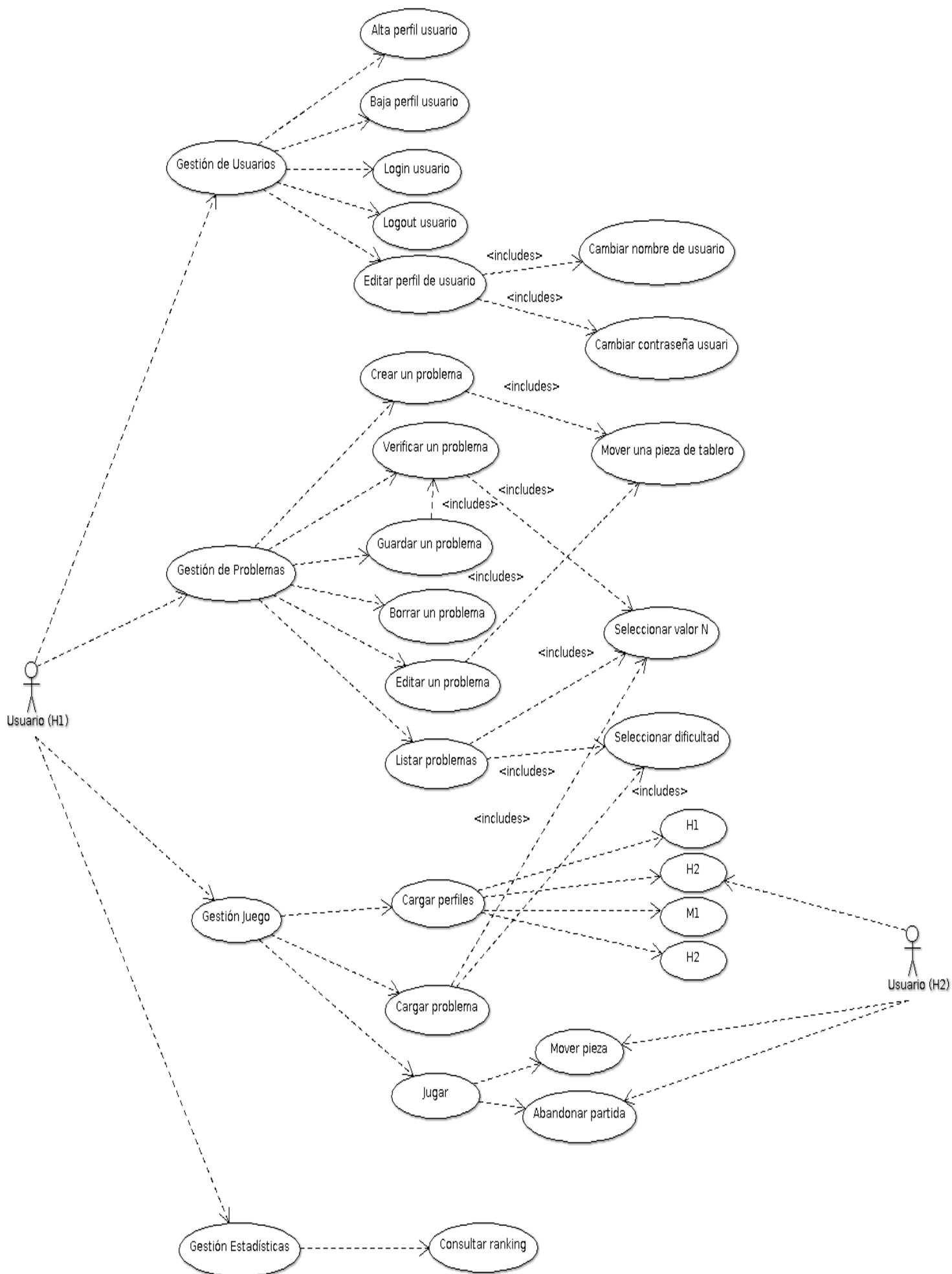


Especificació casos d'ús

PROP - 9.5
Mayra Pastor
Roger Devesa
Roger Guasch



Gestión de usuarios:

Caso de uso UC001: Alta perfil de usuario.

El usuario del sistema introduce un nombre de usuario y una contraseña para darse de alta en el sistema. Se crea un nuevo usuario con el nombre y la contraseña introducida. En caso que el nombre de usuario ya existiera en el sistema, el sistema muestra un mensaje de error al usuario.

Caso de uso UC002: Baja perfil de usuario.

El usuario se da de baja del sistema. Introduce su nombre de usuario y contraseña como confirmación. El sistema borra todos los datos relacionados con el usuario.

Caso de uso UC003: Login usuario.

El usuario introduce su nombre de usuario y su contraseña para acceder al sistema. Si el usuario no estaba registrado previamente se le muestra un mensaje de error, informándolo que no está presente en el sistema. Si existe el nombre de usuario pero la contraseña no es correcta, el sistema muestra un mensaje de error al usuario, informándolo que la contraseña introducida no es la correcta.

Caso de uso UC004: Logout usuario.

El usuario selecciona salir del sistema. El sistema cierra la sesión actual del usuario.

Caso de uso UC005: Modificar nombre de usuario.

El usuario introduce el nuevo nombre de usuario dos veces y su contraseña. Si el nuevo nombre de usuario doblemente introducido coincide, no existe en el sistema otro usuario con el mismo nombre y la contraseña es correcta, el usuario pasa a tener el nuevo nombre.

Caso de uso UC006: Modificar contraseña.

El usuario introduce la contraseña actual y, seguidamente, introduce dos veces la nueva contraseña. Si la contraseña actual es la correcta y la nueva contraseña, introducida dos veces, coincide, el usuario pasa a usar la nueva contraseña.

Gestión de problemas:

Caso de uso UC007: Crear un problema.

El usuario crea un nuevo problema.

Caso de uso UC008: Introducir valor N.

El usuario introduce en el sistema el valor de N. Esto es: el número de movimientos máximos que puede hacer las piezas atacantes para conseguir el mate.

Caso de uso UC009: Introducir valor k.

En el caso de que los dos jugadores que jueguen la partida sean M1 y M2, el usuario podrá introducir sobre cuántos problemas quiere que se evalúen los algoritmos de M1 y M2.

Caso de uso UC0010: Verificar un problema.

El usuario selecciona verificar el problema que él ha creado. Si el sistema considera que el problema tiene solución se informará al usuario que dicho problema se puede solucionar en, como mínimo, N o menos movimientos que previamente ha introducido. En caso contrario, el sistema informa que el problema no tiene solución.

Caso de uso UC011: Guardar un problema.

El usuario guarda un problema que él ha creado. Si el problema ha sido verificado el sistema guarda el problema para que este pueda ser jugado. Si el problema no ha sido verificado el sistema también guarda el problema pero no lo mostrará como un candidato para ser jugado durante la selección de problema en el caso de uso de Jugar un problema.

Caso de uso UC012: Borrar un problema.

El usuario selecciona, de una lista de problemas que él ha creado, el problema que desea borrar y lo borra del sistema. Si el problema no había sido previamente jugado por nadie el sistema borra dicho problema. En caso contrario, el sistema informa al usuario que el problema seleccionado no puede ser borrado.

Caso de uso UC013: Editar un problema.

El usuario selecciona, de una lista de problemas donde o bien él es el creador o de unas plantillas predefinidas en el sistema, el problema que quiere editar. Si el problema no ha sido jugado previamente, el usuario puede editar la composición de las piezas en el tablero de dicho problema. En caso contrario, el sistema le informa que no se puede editar el problema seleccionado.

Caso de uso UC014: Mover pieza en edición del tablero.

El usuario coloca una pieza en el tablero en una posición donde no exista ninguna otra pieza. En caso contrario, el sistema muestra un mensaje de error.

Caso de uso UC015: Borrar pieza en edición del tablero.

El usuario borra una pieza en el tablero en una posición donde existía una pieza.

Caso de uso UC016: Listar problemas.

El usuario introduce el tema del problema, esto es el número de N o número de jugadas para conseguir el mate, y/o introduce la dificultad. El sistema le muestra los problemas existentes, creados por el usuario y plantillas predefinidas, que cumplen con las condiciones detalladas. En caso que no exista ningún problema, el sistema le muestra un listado vacío. Si no introduce ningún elemento por el cual filtrar, el sistema entonces le mostrará todos los problemas que ha creado el usuario y las plantillas que no hayan sido jugadas.

Caso de uso UC017: Seleccionar dificultad.

El usuario introduce la dificultad de los problemas a mostrar por el sistema.

Gestión Juego:

Caso de uso UC018: Cargar perfil H1.

El usuario selecciona cargar, como uno de los jugadores de la partida, al jugador H1. Al seleccionar H1 como uno de los participantes automáticamente él pasa a tener el control sobre H1.

Caso de uso UC019: Cargar perfil H2.

El usuario selecciona cargar, como uno de los jugadores de la partida, al jugador H2. En este caso el sistema le redirigirá a una pantalla de login para que H2 pueda autenticarse en el sistema.

Caso de uso UC020: Cargar perfil M1.

El usuario selecciona cargar, como uno de los jugadores de la partida, a la máquina M1.

Caso de uso UC021: Cargar perfil M2.

El usuario selecciona cargar, como uno de los jugadores de la partida, a la máquina M2.

Caso de uso UC022 Login H2:

El usuario introduce las credenciales del jugador H2. Si son correctas -H2 está registrado en el sistema con el nombre de usuario introducido y la contraseña es correcta- el sistema permitirá que H2 sea uno de los jugadores de la partida. En caso contrario, el sistema informará al usuario que las credenciales introducidas por H2 no son correctas.

Caso de uso UC023: Cargar problema a jugar.

El usuario selecciona, de una lista de problemas ya verificados en el sistema, que problema desea que se vaya a jugar. Si no introduce ni el tema del problema a jugar ni la dificultad, el sistema le mostrará todos los problemas presentes en el sistema. En caso contrario el sistema le muestra solo los problemas que cumplan con las condiciones que él ha establecido.

Caso de uso UC024: Mover pieza.

En caso que le toque jugar al usuario H1 o al usuario H2, dicho usuario podrá mover una pieza que pertenezca al color de su conjunto de piezas -blancas o negras-. El sistema no permitirá movimientos incorrectos ni infracciones de las normas del juego.

Caso de uso UC025: Abandonar partida.

En caso que le toque jugar al usuario H1 o al usuario H2, dicho usuario podrá elegir abandonar la partida. Si lo hace, automáticamente su oponente pasará a ser el ganador de la partida y el jugador que ha abandonado será el perdedor de la misma.

Gestión de estadísticas:

Caso de uso UC026: Consultar ranking.

El usuario podrá consultar el ránking general de jugadores. El sistema le mostrará una lista de jugadores y sus puntuaciones, ordenada de mayor a menor puntuación.