

Índice

1. Descripción de casos de uso
 - 1.1. Iniciar sesión
 - 1.2. Registrarse
 - 1.3. Consultar ranking
 - 1.4. Consultar manual
 - 1.5. Consultar récords
 - 1.6. Salir
 - 1.7. Consultar estadísticas
 - 1.8. Configurar perfil
 - 1.9. Gestión partida
 - 1.10. Crear partida
 - 1.11. Cargar partida
 - 1.12. Configurar partida
 - 1.13. Jugar
 - 1.14. Finalizar partida
 - 1.15. Salir de partida en curso
 - 1.16. Guardar
 - 1.17. Jugar turno
 - 1.18. Hacer predicción
 - 1.19. Hacer corrección
 - 1.20. Consultar puntuación de partida

1. Descripción de casos de uso

1.1. Iniciar sesión

- **Nombre:** Iniciar sesión
- **Actor:** Usuario
- **Comportamiento:**
 - El usuario inicia sesión y desbloquea las principales funcionalidades del juego.
- **Errores posibles i caminos alternativos:**
 - Si el usuario no se ha registrado anteriormente, el sistema lanzará un error.
 - Si la contraseña del perfil no coincide con la contraseña introducida para iniciar la sesión, el sistema lanzará un error.

1.2. Registrarse

- **Nombre:** Registrarse
- **Actor:** Usuario
- **Comportamiento:**
 - El usuario crea un nuevo perfil dentro del sistema indicando su nombre y una contraseña.
- **Errores posibles i caminos alternativos:**
 - Si el usuario ya ha introducido previamente el mismo nombre, el sistema lanzará un error.
 - Si la contraseña introducida no contiene una letra, un número y un símbolo, el sistema lanzará un error.

1.3. Consultar ranking

- **Nombre:** Consultar ranking
- **Actor:** Usuario
- **Comportamiento:**
 - El usuario puede consultar las 10 partidas con más puntuación.
- **Errores posibles i caminos alternativos:**
 - En el caso de que el ranking se encuentre vacío, se comunicará un mensaje de error

1.4. Consultar manual

- **Nombre:** Consultar manual
- **Actor:** Usuario
- **Comportamiento:**
 - El sistema devuelve un PDF con las normas del juego

1.5. Consultar récords

- **Nombre:** Consultar récords
- **Actor:** Usuario
- **Comportamiento:**
 - El usuario puede consultar el récord de movimientos de las partidas dependiendo de su configuración de longitud de código y número de colores.

1.6. Salir

- **Nombre:** Salir
- **Actor:** Usuario
- **Comportamiento:**
 - Se cierra la sesión del usuario
- **Errores posibles i caminos alternativos:**
 - Si el usuario decide salir sin haber iniciado sesión previamente, se comunica un mensaje de error.

1.7. Consultar estadísticas

- **Nombre:** Consultar estadísticas
- **Actor:** Usuario
- **Comportamiento:**
 - El sistema muestra las estadísticas del usuario, que incluyen:
 - Partidas jugadas
 - Partidas ganadas
 - Partidas perdidas
 - Porcentaje de victoria
 - Mejor partida y su puntuación
- **Errores posibles i caminos alternativos:**
 - Si el usuario decide consultar estadísticas sin haber iniciado sesión previamente, se comunica un mensaje de error.
 - En el caso de no haber jugado ninguna partida, las 2 últimas estadísticas no aparecen y se comunica al usuario que debe jugar una partida para poder verlas
 - En el caso de no haber ganado ninguna partida la última estadística no aparece en pantalla

1.8. Configurar perfil

- **Nombre:** Configurar perfil
- **Actor:** Usuario
- **Comportamiento:**
 - El usuario elige entre cambiar el nivel de volumen o el tema
- **Errores posibles i caminos alternativos:**
 - Si el usuario decide configurar el perfil sin haber iniciado sesión previamente, se comunica un mensaje de error.

1.9. Gestión partida

- **Nombre:** Gestión partida
- **Actor:** Usuario
- **Comportamiento:**
 - El usuario elige entre *Crear partida* i/o *Cargar partida* una partida.
 - Si el usuario elige *Crear partida* se le redirige a la creación de esta.
 - Si el usuario escoge *Cargar partida*, se le redirige a *Cargar partida*.
- **Errores posibles i caminos alternativos:**
 - Si el usuario decide salir de la gestión de partida, se le redirige al inicio.

1.10. Crear partida

- **Nombre:** Crear partida
- **Actor:** Usuario
- **Comportamiento:**
 - El usuario informa del nombre de la partida.
 - El sistema valida el nombre de la partida y redirige al usuario a configurarla.
- **Errores posibles i caminos alternativos:**
 - Si el nombre de la partida está vacío, el sistema informa del error.
 - Si el usuario decide cancelar la creación de la partida, se le redirige a gestión de partida.

1.11. Cargar partida

- **Nombre:** Cargar partida
- **Actor:** Usuario
- **Comportamiento:**
 - El usuario informa de la partida que quiere cargar.
 - El sistema carga la partida, redirigiendo al usuario a jugarla.
- **Errores posibles i caminos alternativos:**
 - Si el usuario decide Cargar partida pero no selecciona ninguna, el sistema informa del error.
 - Si el usuario decide cancelar la carga de la partida, se le redirige a gestión de partida.

1.12. Configurar partida

- **Nombre:** Configurar partida
- **Actor:** Usuario
- **Comportamiento:**
 - El usuario informa la configuración de la partida.
 - El sistema valida la configuración introducida y crea la partida, redirigiendo al usuario a jugarla.
- **Errores posibles i caminos alternativos:**
 - Si alguno de los campos de configuración es invalido o está vacío, el sistema informa del error.
 - Si el usuario decide cancelar la creación de la partida, se le redirige a gestión de partida.

1.13. Jugar

- **Nombre:** Jugar
- **Actor:** Usuario
- **Comportamiento:**
 - El sistema muestra la partida en su estado correspondiente.
 - El usuario informa sobre su decisión entre Finalizar partida, Salir de la partida en curso, Guardar partida o Jugar turno.
 - El sistema valida la decisión y redirige al usuario al apartado seleccionado.
- **Errores posibles i caminos alternativos:**
 - Si por motivos desconocidos la partida se encuentra en mal estado y/o se produce alguna falla, el sistema informa del error y redirige al usuario al inicio.

1.14. Finalizar partida

- **Nombre:** Finalizar partida
- **Actor:** Usuario
- **Comportamiento:**
 - El usuario decide si quiere ver la puntuación de la partida.
 - El sistema valida la decisión y redirige al usuario a Consultar puntuación partido o al inicio, guardando la partida automáticamente.
- **Errores posibles i caminos alternativos:**
 - Si el usuario decide finalizar la partida cuando esta no ha llegado a su fin, el sistema le redirige al inicio sin guardar la partida.
 - Si el usuario decide cancelar la finalización, el sistema le devuelve a la partida.

1.15. Salir de partida en curso

- **Nombre:** Salir de partida en curso
- **Actor:** Usuario
- **Comportamiento:**
 - El usuario decide salir de una partida en curso.
 - El sistema valida la decisión y muestra al usuario la posibilidad de Guardar partida.
- **Errores posibles i caminos alternativos:**
 - Si el usuario decide finalizar la partida cuando esta no ha llegado a su fin, el sistema le redirige al inicio sin guardar la partida.
 - Si el usuario decide cancelar la salida de la partida en curso, el sistema le devuelve a la partida.

1.16. Guardar

- **Nombre:** Guardar
- **Actor:** Usuario
- **Comportamiento:**
 - El usuario informa su decisión de Guardar Partida.
 - El sistema valida la decisión y redirige al usuario al inicio.
- **Errores posibles i caminos alternativos:**
 - Si el usuario decide Guardar partida pero esta misma partida ya ha sido guardada, el sistema informa del suceso y pregunta si quieres sobrescribir la partida guardada.

1.17. Jugar turno

- **Nombre:** Jugar turno
- **Actor:** Usuario
- **Comportamiento:**
 - El sistema muestra en caso que el usuario juegue como Codemaker, la posibilidad de Hacer corrección, y en caso de Codebreaker, de Hacer predicción.
 - El usuario informa su decisión correspondiente, junto a la corrección y/o predicción elegida.
 - El sistema valida la corrección y/o predicción y ejecuta la funcionalidad correspondiente.
- **Errores posibles i caminos alternativos:**
 - Si el usuario informa una corrección i/o adivinanza inválida, el sistema informa del error.

1.18. Hacer predicción

- **Nombre:** Hacer predicción
- **Actor:** Usuario
- **Comportamiento:**
 - El sistema muestra la corrección de la predicción informada al usuario y en caso de falla en partida en curso, avanza la partida un turno.
- **Errores posibles i caminos alternativos:**
 - Si la predicción del usuario es correcta, el sistema informa al usuario de su victoria.
 - Si la corrección del usuario es incorrecta y es el último turno, el sistema informa al usuario de su derrota.

1.19. Hacer corrección

- **Nombre:** Hacer corrección
- **Actor:** Usuario
- **Comportamiento:**
 - El sistema comprueba que la máquina no haya realizado la predicción correcta y avanza la partida un turno.
- **Errores posibles i caminos alternativos:**
 - Si la corrección del usuario es incorrecta, el sistema informa al usuario de su penalización de puntos.
 - Si la máquina ha predecido el código secreto, el sistema informa al usuario de su derrota.

1.20. Consultar puntuación de partida

- **Nombre:** Consultar puntuación partida
- **Actor:** Usuario
- **Comportamiento:**
 - El sistema obtiene la puntuación final y la muestra al usuario.
- **Errores posibles i caminos alternativos:**
 - Si la puntuación obtenida entra en el ranking global, el sistema informa al usuario del suceso.
 - Si la puntuación conforma el establecimiento de un nuevo récord, el sistema informa al usuario.