

**Caso de Uso :** Crear Partida.

**Actor primario :** Actor Externo (Usuario).

**Precondición :** Haber completado el proceso de selección de un username válido.

**Escenario Exitoso Principal :**

1. El actor externo accede al sitio web, y procede con la selección de un nombre de usuario que sea válido.
2. Tras la confirmación por parte del sistema, al usuario se le presentan dos opciones : crear el lobby o unirse a uno ya existente.
3. El individuo en cuestión, selecciona “Crear Lobby” y como consecuencia será el host de la sala (Instancia previa al inicio de Partida).
4. Al ser Host del Lobby, el sistema brinda los parámetros a completar con el objetivo de establecer la configuración del mismo, que se reflejarán en la partida:
  - Cantidad Minima de Usuarios.
  - Cantidad Maxima de Usuarios.
  - Código de Sala (opcional en caso de Lobby Privado).
5. El actor externo aporta los datos correspondientes al sistema, y confirma la creación de la sala.
6. El sistema notifica al usuario que el Lobby fue creado con éxito, y lo traslada a esta instancia, donde en primer lugar, estará solo.
7. Luego, el sistema mostrará la nueva sala en la sección “Lobbies Disponibles”, para que otros usuarios puedan unirse al mismo y comenzar con la partida.

**Caso de Uso :** Turno Completo.

**Actor Primario :** Actor Externo (Usuario).

**Actor Secundario :** Actor Externo (Usuario en turno siguiente).

**Precondición :** La Partida está iniciada.

**Escenario Exitoso Principal :**

1. Una vez llegado el turno del usuario, el sistema le provee la opción de “tomar carta del mazo”.
2. El usuario en cuestión, selecciona la opción y da comienzo a su turno.
3. El sistema efectúa la respuesta con la carta y presenta al jugador dos opciones : “jugar carta” o “descartar carta”
4. El jugador selecciona la opción que le resulte más conveniente dependiendo el contexto de la partida.
5. Si se decidió jugar la carta, el sistema la valida y aplica el correspondiente efecto. De lo contrario, simplemente actualiza el mazo de descartes con la carta en cuestión. En ambos casos, el sistema actualiza la mano del jugador.
6. El sistema ahora le brinda la opción al jugador de “intercambiar carta”, como último paso para concretar su turno.
7. El usuario selecciona la opción, eligiendo qué carta desea intercambiar con otro individuo en la partida.
8. El sistema le otorga al usuario la carta proveniente del otro jugador, efectuando con éxito el intercambio y concluyendo el turno del jugador. El sistema selecciona el siguiente turno.

**Escenario alternativo 1 :**

**Condición de Bifurcación :** el jugador “toma del mazo” una carta de Pánico.

3. El sistema efectúa la respuesta con la carta, pero en este caso es de Pánico. Luego se le brinda una única opción al usuario, que es “jugar carta”.
4. El usuario juega inmediatamente la carta, debido a las reglas.
5. El sistema valida y aplica el respectivo efecto de la carta de Pánico. Además de actualizar el mazo de descartes y la mano del jugador.
6. El sistema ahora le brinda la opción al jugador de “intercambiar carta”, como último paso para concretar su turno.
7. El usuario selecciona la opción, eligiendo qué carta desea intercambiar con otro individuo en la partida.
8. El sistema le otorga al usuario la carta proveniente del otro jugador, efectuando con éxito el intercambio y concluyendo el turno del jugador. El sistema selecciona el siguiente turno.

**Escenario alternativo 2 :**

**Condición de Bifurcación :** al realizar la operación de “intercambio de carta”, el actor principal recibe una carta de Defensa.

6. El sistema ahora le brinda la opción al jugador de “intercambiar carta”, como último paso para concretar su turno.
7. El usuario selecciona la opción, eligiendo qué carta desea intercambiar con otro individuo en la partida.
8. El sistema le notifica al usuario que el jugador adyacente, en turno siguiente, realizó una Defensa.
9. El intercambio no se realiza, terminando así su turno. El sistema selecciona el siguiente turno.

### Escenario Alternativo 3 :

**Condición de bifurcación :** al realizar la operación de “intercambio de carta”, el actor principal recibe una carta de Infectado.

6. El sistema ahora le brinda la opción al jugador de “intercambiar carta”, como último paso para concretar su turno.
7. El usuario selecciona la opción, eligiendo qué carta desea intercambiar con otro individuo en la partida.
8. El sistema le otorga al usuario la carta proveniente del otro jugador, efectuando con éxito el intercambio, pero en este caso la carta recibida es de Infectado.
9. El sistema le otorga al usuario la carta proveniente del otro jugador, efectuando con éxito el intercambio y concluyendo el turno del jugador. El sistema selecciona el siguiente turno.
10. El jugador es notificado de este contexto.
11. Consecuentemente, el sistema actualiza el rol del usuario a infectado, y concluye su turno. El sistema selecciona el siguiente turno.

### Escenario Alternativo 4 :

**Condición de bifurcación :** el usuario adyacente, en turno siguiente, jugó previamente una carta de obstáculo.

6. El sistema le notifica al usuario que existe un efecto de Obstáculo entre él y el jugador adyacente, en turno siguiente.
7. El intercambio no se realiza, terminando así su turno. El sistema selecciona el siguiente turno.

### Escenario Alternativo 5 :

**Condición de bifurcación :** el usuario tiene en su mano solo cartas de infectado, y al momento de “tomar carta” del mazo, obtiene otra carta más de estas. (Super Infeccion)

3. El sistema efectúa la respuesta con la carta, y la misma es de Infectado.
4. El jugador es notificado de la Super Infección ya que tiene 5 cartas de infectado en su mano, y por lo tanto queda eliminado del juego revelando su mano de cartas a los demás jugadores.
5. El turno finaliza, y el sistema selecciona el siguiente.

**Caso de Uso :** Jugar una carta de sospecha.

**Actor Primario :** Actor Externo (Usuario).

**Actor Secundario :** Actor Externo (Usuario adyacente).

**Precondición :** El usuario está en su turno y ya ha tomado una carta del mazo y no fue de Pánico. Además, no hay dos obstáculos adyacentes (Puerta Atrancada) simultáneamente.

**Escenario Exitoso Principal :**

1. Una vez llegado el turno del usuario, el sistema le provee la opción de “tomar carta del mazo”.
2. El usuario en cuestión, selecciona la opción y da comienzo a su turno.
3. El sistema efectúa la respuesta con la carta y presenta al jugador dos opciones : “jugar carta” o “descartar carta”
4. El jugador selecciona la opción ”jugar carta”.
5. El sistema le provee la opción de escoger cual carta es la que desea jugar.
6. El usuario selecciona, de su mano, la carta de acción “Sospecha”.
7. El sistema valida la misma, y aplica el correspondiente efecto. En este caso, le brinda la opción de escoger a qué jugador adyacente desea verle la carta.
8. El usuario, a su gusto, escoge entre el jugador de la izquierda o el de la derecha.
9. El sistema ahora le brinda la opción de escoger cual de las 4 cartas quiere observar.
10. El usuario nuevamente, es libre de escoger entre la mano del jugador qué carta quiere revelar para ver.
11. El sistema le revela al usuario la carta elegida por un periodo de tiempo, y finaliza el efecto de la carta de sospecha.

**Escenario alternativo 1 :**

**Condición de bifurcación :** el usuario adyacente jugó en su turno una carta de obstáculo (Puerta Atrancada).

6. El sistema valida la misma, y aplica el correspondiente efecto. En este caso, le brinda la opción de aplicar el efecto solo sobre uno de los jugadores adyacentes, notificando al usuario que uno de los dos tiene un efecto aplicado.
7. El usuario escoge al único jugador al cual puede verle una carta.
8. El sistema ahora le brinda la opción de escoger cual de las 4 cartas quiere observar.
9. El usuario nuevamente, es libre de escoger entre la mano del jugador qué carta quiere revelar para ver.
10. El sistema le revela al usuario la carta elegida por un periodo de tiempo, y finaliza el efecto de la carta de sospecha.