|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | CU03 Jugar |
| **Autor(es):** | Luis David Galicia García |
| **Fecha de creación:** | 31/08/17 |
| **Fecha de actualización:** |  |
| **Actor(es):** | Jugador |
| **Precondiciones:** | El jugador debe estar logeado en el sistema |
| **Flujo Normal:** | 1. El sistema se conecta con el otro jugador. 2. El sistema muestra una ventana con el tablero de 5 en línea, en la parte de arriba muestra el turno del jugador actual y un contador de tiempo para el cambio de turno si no se realiza jugada. 3. Es turno del jugador 1, el sistema muestra mensaje “Tu turno jugador 1”. 4. El jugador da clic sobre el lugar donde quiere tirar (dentro del tablero). 5. El sistema pone una ficha en la posición donde el jugador dio clic y se acaba su turno. 6. Turno del jugador 2, el sistema despliega mensaje en la ventana del jugador 1, “Turno del jugador 2”. 7. Se acaba el turno del jugador 2. Regresar a paso 2. 8. Continúa el juego hasta que alguno gane o se llene el tablero de fichas. 9. Fin del caso de uso. |
| **Flujos Alternos:** | 3.1. Se le acaba el tiempo al jugador, el sistema despliega mensaje “perdiste tu turno, lo siento”.  8.1. Gana algún jugador. El sistema despliega mensaje: “Felicidades jugador ? has ganado.”  8.1.1. El sistema guarda la puntuación del jugador en la base de datos.  8.2. El tablero se llena. El sistema despliega mensaje: “¡Empate!”. |
| **Excepciones:** | * 1. No hay conexión con el otro jugador, el sistema despliega mensaje: “No pudimos conectarte, intenta más tarde”.   8.1.1.1. Si no hay conexión con la base de datos, el sistema despliega mensaje: “Lo sentimos, no pudimos guardar tu puntuación”. |
| **Poscondiciones:** | Si ganó algún jugador, se registra su puntuación en la base de datos |
| **Incluye:** | Ninguno |
| **Extiende:** | Ninguno |