



Arquitectura de Software

Mtro. José Gamaliel Rivera Ibarra

Descripción de Casos de Uso

05 de diciembre de 2025

Alumna:

00000252444 Alejandra García Preciado

Descripción del Caso de Uso Individual - Configurar jugador

CU01 - Configurar jugador

Actor Principal: Jugador

Precondiciones:

- El servidor está activo y escuchando en el puerto 5000
- El cliente ha establecido conexión con el servidor

Postcondiciones:

- El jugador queda registrado en el servidor con nombre único y color
- Ambos jugadores están emparejados y listos para iniciar la partida
- El sistema ha creado una sesión de partida

Flujo Básico:

1. El jugador ingresa su nombre
2. El jugador selecciona un color para sus naves
3. El sistema muestra una lista de jugadores disponibles en la misma red
4. El jugador selecciona un contrincante disponible
5. El sistema envía solicitud de partida al contrincante seleccionado
6. El sistema espera respuesta del contrincante
7. El contrincante acepta la solicitud
8. El sistema confirma el emparejamiento
9. Ambos jugadores quedan vinculados para la partida

Flujos Alternativos:

FA1 - Sin jugadores disponibles:

- 3a. No hay otros jugadores conectados en la red
- 3b. El sistema muestra mensaje "No hay jugadores disponibles"
- 3c. El sistema permanece en espera actualizando la lista cuando aparezcan jugadores

FA2 - Contrincante no acepta:

- 7a. El contrincante rechaza la solicitud de partida
- 7b. El sistema notifica al jugador solicitante
- 7c. Regresa al paso 3 para seleccionar otro contrincante

FA3 - Nombre duplicado o inválido:

- 1a. El nombre ingresado ya está en uso por otro jugador conectado o está vacío
- 1b. El sistema muestra mensaje "Nombre no disponible, elige otro"
- 1c. Regresa al paso 1