

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA

FACULTAD DE MATEMÁTICAS, ASTRONOMÍA, FÍSICA Y COMPUTACIÓN



INGENIERÍA DEL SOFTWARE I

El Switcher : Casos de Uso

Alvaro Santiago Medina

Laura Brandán Briones, Santiago Ávalos, Julio Bianco

Matías Lee, Diego Lis, Gonzalo Peralta, Leandro Ramos

Bruno Castellano y Sara Kim

Casos de Uso

Caso de uso 1: Crear Partida

- **Actor primario:** Usuario
- **Pre-condición:** Que el usuario haya ingresado al sistema con un nombre.
- **Escenario exitoso principal:**
 1. El usuario crea una partida (estableciendo el nombre, la cantidad de usuarios y si la partida es privada o pública).
 2. El usuario invita a más personas a la partida o (dependiendo si la partida es pública) espera a que ingrese gente.
 3. El sistema chequea la mínima cantidad de usuarios en partida para avisarle al usuario creador la posibilidad de empezar la partida.
 4. El usuario inicia la partida.
- **Escenarios alternativos:**
 - 1.1 En caso de crear una partida privada, el usuario deberá proporcionar una contraseña para el acceso de los demás usuarios a la partida.
- **Escenarios excepcionales:**
 - 1.2 No se puede crear una partida con menos de 2 usuarios o más de 4 usuarios.
 - 4.1 No se puede iniciar la partida si no hay al menos la mínima cantidad de usuarios establecido en las configuraciones.

Caso de uso 2: Turno completo

- **Actor primario:** Usuario
- **Pre-condición:** Que se haya creado la partida, que el sistema inicie la cuenta de los dos minutos del turno y que el usuario arranque su turno con tres cartas movimiento y con tres cartas figura (sólo en caso de no estar bloqueado).
- **Escenario exitoso principal:**
 1. El usuario juega una de sus tres cartas de movimiento y selecciona una ficha cajón.
 2. El sistema verifica los movimientos válidos de la ficha cajón seleccionada.

El sistema realiza el movimiento de la ficha cajón, chequea si ha formado alguna figura y a la carta de movimiento utilizada se la setea como temporal. Se repiten los pasos anteriores hasta que el usuario forme alguna de sus cartas figura.

El sistema setea las fichas cajón como permanentes y chequea el color prohibido del tablero (en caso de tener).

El sistema descarta la carta figura formada y las cartas movimientos utilizadas para formar la figura vuelven al mazo de cartas de movimiento.

El sistema setea el color bloqueado, chequea que el usuario haya ocupado todas sus cartas de movimiento y que el tiempo no haya expirado para terminar el turno.
- **Casos alternativos:**

- 4.2.1 El sistema chequea si la figura formada se corresponde con alguna de los contrincantes. En caso de haber formado la figura de algún otro contrincante, el sistema le avisa al usuario.
- El usuario indica si desea bloquear la carta figura del contrincante.
 - El sistema bloquea la carta figura del contrincante, y las cartas de movimiento utilizadas para formar la figura vuelven al mazo.
 - El sistema descarta la carta figura propia (en caso de haber formado una figura de las cartas figura del usuario).
- 4.2.2 El sistema chequea si la figura formada se encuentra en el mazo de algún contrincante y a la vez en el mazo del usuario. En caso de que la figura formada se encuentre entre las cartas figura del usuario y las de algún contrincante, el sistema le avisa al usuario.
- El usuario indica si desea bloquear alguna carta figura o si desea descartarla.
 - El sistema descarta la carta figura del usuario o bloquea la carta figura del contrincante en caso de ser indicado. En ambas posibilidades, las cartas de movimiento utilizadas vuelven al mazo de cartas de movimiento y, dependiendo de la elección del usuario, la carta figura del usuario se descarta o simplemente hay un bloqueo.
- 5.1 El usuario realiza una nueva jugada (repetir pasos anteriores) hasta que se quede sin cartas de movimiento.

■ **Escenarios excepcionales:**

El usuario decide no jugar su turno. El sistema setea el turno del siguiente usuario.

- 2.1 El usuario no logra formar una figura. El sistema deshace los movimientos de las fichas cajón realizados por el usuario.

Caso de uso 3: Bloqueo de carta figura

■ **Caso de uso 3: Bloqueo de figura.**

■ **Actor primario:** Usuario

■ **Pre-Condición:** Debe ser el turno del usuario.

■ **Escenario exitoso principal:**

1. El usuario en su turno arma una carta figura de algún contrincante.
2. El sistema chequea que, al contrincante que se le quiera bloquear la carta figura formada, no tenga cartas bloqueadas y por lo menos 2 cartas figura.
3. El usuario decide bloquear la carta figura del contrincante.
4. El sistema le bloquea la carta figura al usuario correspondiente y setea el color prohibido.

■ **Escenarios excepcionales:**

- El sistema no vuelve a completar las cartas figura del usuario con figura bloqueada hasta que este la desbloquee y la descarte.
- No se puede bloquear a un usuario sin formar una carta.
- El usuario con figura bloqueada espera a su turno y para desbloquear la figura debe formar antes las figuras que le quedan.
- El sistema chequea que el usuario con figura bloqueada, en los turnos correspondientes, forme las figuras restantes para recién desbloquear la carta figura bloqueada.

Caso de uso 4: Desbloqueo de carta figura

- **Actor primario:** Usuario
- **Pre-Condición:** Tener una figura bloqueada. Debe ser turno del usuario.
- **Escenario exitoso principal:**
 1. El usuario juega su turno y forma una figura.
 - El usuario decide descartar su carta.
 2. El sistema chequea en cada turno del usuario con carta figura bloqueada que se formen primero las figuras no bloqueadas.
 3. El usuario forma todas las figuras no bloqueadas.
 4. El sistema desbloquea la carta figura del usuario.
 5. El usuario arma la carta figura bloqueada.
- **Escenarios alternativos:**
 - 1.1 El usuario en su turno no logra formar una figura y saltea el turno.
 - 6.1 El usuario no logra armar la carta figura bloqueada.
- **Escenarios excepcionales:**
 - El usuario forma una figura y decide bloquear a otro usuario.
 - El sistema no vuelve a completar las cartas figura del usuario con figura bloqueada hasta que este la desbloquee y la descarte.