**PRIMERA ENTREGA DE PROTOTIPO**

**INTRODUCCION**

El primer prototipo que presenta el equipo de IMind pretende dar una muestra al cliente de la implementación del caso de uso más crítico, que ha sido determinado a partir de la priorización de requerimientos realizada en el documento de especificación de Requerimientos (SRS).

**CASO DE USO CRÍTICO**

**IMCU-026:** Repartir Cartas

Repartición equitativa de las cartas a todos los usuarios presentes en la partida. En caso en que el número no permita una repartición equitativa de cartas, las cartas se repartirán hasta que se terminen, en el orden de inscripción de juego por parte de los usuarios.

**REQUERIMIENTOS CRÍTICOS ASOCIADOS**

**IMR-017:** El sistema debe repartir todas las cartas a los diferentes jugadores (No siempre es equitativo).

Para que cada usuario que ingresa a la partida pueda empezara a jugar con las cartas asignadas. El usuario queda imposibilitado de jugar si no se le da por lo menos una carta.

**JUSTIFICACIÓN**

Según el proceso de **priorización**, dado en el documento de Especificación de Requerimientos, el desarrollo y las reglas del juego, IMind llegó a la conclusión de que este caso de uso es uno de los más críticos dentro de la aplicación, ya que permite la correcta iniciación del juego y da paso al avance de su implementación.

Implementando este caso de uso se alcanza un avance del 15% del total de la aplicación.

**Nota:** Se implementaron también en esta primera entrega del prototipo los requerimientos **IMR001, IMR002, IMR003.**