

Casos de uso

Caso de Uso #1: Crear partida.

Actor Primario: Jugador.

Precondición: El jugador debe haber ingresado un nombre al entrar a la página.

Escenario exitoso principal:

1. El jugador selecciona la opción de crear partida en el inicio.
2. El sistema muestra dos campos a rellenar, uno de nombre y otro de contraseña, siendo este segundo opcional.
3. El jugador rellena el campo de nombre y, de quererlo así, el de contraseña.
4. El sistema acepta los datos y crea la partida.

Escenario excepcional:

- 3a. El jugador no rellena el campo de nombre
 - El sistema muestra un mensaje de advertencia avisando al jugador que debe rellenar al menos ese campo.
-

Caso de Uso #2: Turno completo.

Actor Primario: Jugador.

Precondición: El turno actual debe ser del jugador, cada jugador debe contar con al menos una carta de figura y tres de movimiento, el temporizador del turno debe estar en dos minutos.

Escenario exitoso principal:

1. El jugador selecciona la/las carta/s de movimiento que utilizará en la jugada y las fichas sobre las que efectuará ese/esos movimiento/s.
2. El sistema modifica el tablero, mostrando el/los movimiento/s utilizado/s.
3. El jugador selecciona la carta de figura propia que se corresponde con la figura armada tras efectuar los movimientos, que no es del color prohibido.
4. El sistema descarta la carta de figura del jugador y actualiza el color prohibido.
El sistema vuelve a poner la/s carta/s de movimiento en el mazo inicial.
El sistema entrega una nueva carta de figura al jugador.
5. El jugador continúa su turno volviendo al paso 1.
6. El sistema avisa al jugador que se agotó el tiempo del turno (2 min.) o se le agotaron las cartas de movimiento, repone dichas cartas y pasa el turno al jugador de la derecha.

Escenarios exitosos alternativos:

3a. El jugador selecciona una carta de figura ajena que se corresponde con la figura armada tras efectuarse los movimientos, que no es del color prohibido.

4a. El sistema bloquea la carta ajena, ocultándola de la vista de los jugadores, y actualiza el color prohibido.

El sistema vuelve a poner la/s carta/s de movimiento en el mazo inicial.

3b. El jugador selecciona una carta de figura propia o ajena que no se corresponde con la figura armada tras efectuarse los movimientos o que es del color prohibido.

4b. El sistema lanza una advertencia de figura/color inválido, revierte los movimientos hechos en el tablero y devuelve al jugador las cartas de movimiento.

5a. El jugador pasa el turno al siguiente jugador.

Escenario excepcional:

1a. El jugador abandona la partida antes de comenzar su turno o en medio.

- El sistema pasa el turno al jugador que estaba a su derecha.

Caso de Uso #3: Bloquear figura.

Actor Primario: Jugador.

Precondición: Debe haber al menos un jugador que no tenga alguna carta de figura bloqueada, el jugador actual no debe tener cartas bloqueadas.

Escenario exitoso principal:

1. El jugador selecciona la/las carta/s de movimiento que utilizará en la jugada y las fichas sobre las que efectuará ese/esos movimiento/s.
2. El sistema modifica el tablero, mostrando el/los movimiento/s utilizado/s.
3. El jugador selecciona una carta de figura ajena que se corresponde con la figura armada al efectuarse el/los movimiento/s, que no es del color prohibido.
4. El sistema bloquea la carta ajena, ocultándola de la vista de los jugadores, y actualiza el color prohibido.

Escenario exitoso alternativo:

3a. El jugador selecciona una carta de figura ajena de un jugador que ya tiene una carta bloqueada.

4a. El sistema manda una advertencia al jugador y pide que seleccione otra carta de figura.

5a. El jugador vuelve al paso 3.

3b. El jugador selecciona una carta de figura ajena que no se corresponde con la figura armada tras efectuarse el/los movimiento/s o que es del color prohibido.

4b. El sistema lanza una advertencia de figura/color inválido, revierte los movimientos hechos en el tablero y devuelve las cartas de movimiento al jugador.

5b. El jugador vuelve al paso 1.

Caso de Uso #4: Desbloquear figura.

Actor Primario: Jugador.

Precondición: El turno actual debe pertenecer al jugador, el jugador debe tener una carta de figura bloqueada.

Escenario exitoso principal:

1. El jugador selecciona la/las carta/s de movimiento que utilizará en la jugada y las fichas sobre las que efectuará ese/esos movimiento/s.
2. El sistema modifica el tablero, mostrando el/los movimiento/s utilizado/s.
3. El jugador selecciona la carta de figura propia que se corresponde con la figura armada al efectuarse el/los movimiento/s y no es del color prohibido.
4. El sistema descarta la carta de figura del jugador y actualiza el color prohibido.
El sistema vuelve a poner la/s carta/s de movimiento en el mazo inicial.
5. El jugador vuelve al paso 1 la cantidad de veces como cartas de figura sin bloquear tenga.
6. El sistema desbloquea la carta de figura del jugador, dejándola a la vista.
7. El jugador forma la figura que antes tenía bloqueada (pasos 1 a 4).
8. El sistema repone las cartas de figura del jugador.

Escenario exitoso Alternativo:

- 1a. El sistema desbloquea la carta de figura, dejándola a la vista.
- 2a. El jugador forma la figura que antes tenía bloqueada (pasos 1 a 4 del escenario exitoso principal).
- 3a. El sistema reparte nuevas cartas de figura del jugador.

Escenario Excepcional:

- 7a. El jugador forma la figura que antes tenía bloqueada del color prohibido.
 - El sistema manda una advertencia de color inválido, revierte el/los movimiento/s hechos en el tablero y devuelve la/s carta/s de movimiento utilizada/s al jugador.