Casos de uso - Jaipur

# Caso de uso: crear partida

|  |  |
| --- | --- |
| **Actores** | Usuario |
|  |  |
| **Descripción** | |
| Se crea una partida y se espera a que alguien se conecte para empezar a jugar. | |
| **Condiciones** | |
| El usuario da selecciona el botón crear partida  El sistema crea una partida de interconexión  Se espera a que se conecte algún jugador a la partida  El usuario anfitrión cancela la partida  Se establece conexión  El usuario invitado se desconecta repentinamente  Inicia el juego | |

# Caso de uso: conectarse a una partida

|  |  |
| --- | --- |
| **Actores** | Usuario |
|  |  |
| **Descripción** | |
| Se intenta conectar con una partida ya creada para empezar a jugar | |
| **Condiciones** | |
| El usuario selecciona el botón unirse a partida  El sistema solicita dirección IP y puerto  El usuario ingresa la IP del anfitrión de la partida  Intenta conectarse a la partida  No hay partida en esa dirección IP  No se pudo entablar la comunicación con el anfitrión  Se crea una partida de interconexión  El usuario anfitrión se desconecta repentinamente  Inicia el juego | |

**Caso de uso:** Venta de mercancía

**Descripción:** Cuando el usuario está en el turno decide vender su mercancía

**Actores:** Usuario

**Condiciones:**

El usuario selecciona las cartas a vender

Las cartas no pertenecen a su mazo

El usuario envía las cartas a vender

No se están vendiendo 2 o más cartas en el caso de diamante, oro y plata

Las cartas son de distinto tipo

Se le da al usuario tantas fichas como cartas haya vendido

Si no hay suficientes fichas, se le dan las que hay y se le otorga una ficha de bonificación por el número de cartas vendidas

Finaliza la venta

**Caso de uso:** Tomar cartas

**Descripción:** Cuando el usuario está en turno decide tomar mercancía

**Actores:** Usuario

**Condiciones:**

El usuario selecciona la mercancía a tomar

La carta no pertenece al mercado

El usuario ya tiene 7 cartas en su mano

Se le da la mercancía seleccionada (si era un camello se le dan todos los camellos que hay en el mercado)

Se sustituye la carta tomada por la carta superior del mazo de robo

**Caso de uso:** Intercambiar cartas

**Descripción:** Cuando el usuario está en turno decide si intercambiar cartas de su mazo, de los camellos o mezclando ambas

**Actores:** Usuario

**Condiciones:**

El usuario selecciona las mercancías de su mazo o de camellos y las del mercado a intercambiar

No son 2 o más cartas

Las cartas a intercambiar son iguales

No se pueden intercambiar porque sería más de 7 cartas en el mazo

Se intercambian las cartas del usuario por las del mercado

**Caso de uso:** Inicio de una ronda

**Descripción:** Se inicia la ronda, se reparten las cartas y se barajean

**Actores:** Usuario

**Condiciones:**

El sistema coloca 3 cartas de camello boca arriba entre los 2 jugadores (mercado)

El sistema barajea el resto de las cartas

El sistema entrega 5 cartas a cada jugador

El sistema coloca el resto de cartas boca abajo formando el mazo del robo

El sistema toma las primeras 2 cartas del mazo y colócalas boca arriba en el mercado (puede darse el caso donde de haber robado 1 o 2 camellos)

El sistema toma los camellos que tiene el usuario en su mazo y los coloca boca arriba en la parte inferior del tablero formando la manada

El sistema ordena las fichas según el tipo de producto

El sistema crea una pila por cada tipo de mercancía siguiendo un orden descendiente de valor (diamantes, oro, plata, ficha camellos y pilas de fichas de bonificación, telas, especias y pieles)

El sistema ordena las fichas de bonificación según su tipo (3 cartas, 4 cartas o 5 cartas vendidas). Cada tipo se mezcla de forma independiente y se forman 3 pilas que no se esparcen.

El sistema coloca la ficha camello junto a las fichas de bonificación

Los 3 sellos de excelencia se colocan en un punto cercano para ambos jugadores

**Caso de uso:** Puntuación

**Descripción:** Al finalizar una ronda se realiza la puntuación

**Actores:** Usuario

**Condiciones:**

El sistema checa si el usuario es que tiene más camellos en su manada le manda la ficha camello (vale 5 rupias)

Si ambos jugadores tienen el mismo número de camellos ninguno toma la ficha.

El sistema hace un conteo de las rupias de ambos usuarios y el más rico recoge un sello de excelencia

Hay empate en puntos, el jugador con más fichas de bonificación coge el sello.

El empate sigue. El jugador con más fichas de producto

**Caso de uso:** Jugar

**Descripción:** Cuando el usuario ha creado o se ha conectado a una partida

**Actores:** Usuario

**Condiciones:**

El sistema inicia la ronda

El usuario se desconecta repentinamente

El usuario decide si vender, comprar o intercambiar y el sistema realiza la petición

El sistema le manda al usuario el movimiento del otro jugador

Si ya no hay más de 3 pilas de fichas o se acabaron las cartas del mazo de robo, se finaliza la ronda

Si uno de los dos jugadores tiene 2 sellos de excelencia se termina el juego de lo contrario de inicia otra ronda