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 selecciona el botón crear partida | | |
| El sistema crea un 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 ese dirección IP | |
|  | No se pudo entablar la comunicación con el anfitrión | |
| Se crea un partida de interconexión | | |
|  | El usuario anfitrión se desconecta repentinamente | |
| Inicia el juego | | |

# Caso de uso: venta de mercancía

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Actores** | | Usuario |
|  | | |
| **Descripción** | | |
| Cuando el usuario está en el turno decide vender su mercancía. | | |
| **Condiciones** | | |
| El usuario selecciona la mercancía a vender | | |
|  | La mercancía no pertenecen a su mazo | |
| El usuario envía la mercancía a vender al sistema | | |
|  | No se están vendiendo 2 o más mercancías en los casos de diamante, oro y plata | |
|  | Las cartas son de distinto tipo | |
| Se le da al usuario tantas fichas como mercancía 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 mercancías vendidas | |
| Finaliza la venta | | |

# Caso de uso: tomar mercancía

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Actores** | | Usuario |
|  | | |
| **Descripción** | | |
| Cuando el usuario está en turno decide tomar mercancía. | | |
| **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) | | |
| El sistema sustituye la mercancía tomada por la carta superior del mazo de robo | | |

# Caso de uso: intercambiar mercancía

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Actores** | | Usuario |
|  | | |
| **Descripción** | | |
| Cuando el usuario está en turno decide si intercambiar mercancía en su mazo, camellos o mezclando ambas. | | |
| **Condiciones** | | |
| El usuario selecciona las mercancías de su mazo o 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 | |
| El sistema intercambia la mercancía del usuario por la del mercado | | |

# Caso de uso: jugar

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Actores** | | Usuario |
|  | | |
| **Descripción** | | |
| Cuando el usuario ha creado o se ha conectado a una partida. | | |
| **Condiciones** | | |
| El usuario ha iniciado el juego, creando una partida o conectándose a una ya creada | | |
| El sistema inicia la ronda | | |
|  | El usuario anfitrión o invitado se desconecta repentinamente | |
| El sistema coloca 3 cartas 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 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 | | |
| El usuario en turno decide si vender, comprar o intercambiar. El sistema realiza la petición | | |
| El sistema le manda al otro usuario el movimiento del jugador | | |
| El sistema verifica si se agotaron 3 pilas de fichas o se acabaron las cartas del mazo de robo. En caso afirmativo la ronda termina de lo contrario se vuelve al paso 13 y el usuario en turno cambia | | |
| El sistema verifica si el usuario es el que tiene más camellos en su manada, le manda la ficha camello (valor 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 usuario con más rupias 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 lo toma | |
| Si uno de los dos jugadores tiene 2 sellos de excelencia se termina el juego de lo contrario de inicia otra ronda | | |