**DOCUMENTACIÓN CASOS DE USO**

**Descripción**

Este documento tiene como finalidad mostrar la documentación de los casos de uso identificados y propuestos por AlimNova®, también es importante tener en cuenta los documentos:

* Diagrama de casos de uso
* Documentación de actores y glosario

Donde están específicos los actores correspondientes a cada caso de uso y los diagramas correspondientes a cada uno de los casos de uso.

**CASOS DE USO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU06 | *Nombre:* | Crear Perfil |
| *Objetivo en Contexto:* | | Tener un perfil del jugador con los datos correspondientes a este: Nombre, ID. | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Pre-Condiciones* | | El jugador no debe existir en la base de datos del juego | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Creación del perfil, con los datos ingresados | |
| *Condición final de fallo:* El perfil no se crea | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Usuario informa que quiere crear un perfil | 2 | Muestra interfaz con los datos necesarios para crear el perfil |
| 3 | Usuario llena casillas con su información | 3 | Verifica si existe el usuario que quiere ingresar |
|  |  | 4 | Almacena información del nuevo perfil |
|  |  | 5 | Asigna ID, consecutivo acorde al que lleve el sistema |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 4: Dado el caso que el nombre ingresado ya exista en el sistema, este informará que existe y no se crea tal perfil |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU07 | *Nombre:* | Comprar propiedad [Pagar Cover ] |
| *Objetivo en Contexto:* | | Asignar propiedad pedida [ingreso a un sitio determinado ] al jugador | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Banco | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugador debe tener dinero suficiente para cancelar la cantidad pedida para comprar la propiedad [el cover pedido.]  Debe ser el turno del jugador | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Asignación de la propiedad pedida [de la entrada a un sitio para el] al jugador | |
| *Condición final de fallo:* No se le da la propiedad *[*No se le permite en ingreso a ese jugador] | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Usuario cae en una casilla sin dueño | 2 | Muestra valor correspondiente a la propiedad y pregunta si la quiere comprar |
| 3 | Jugador manifiesta que la quiere comprar | 3 | Cobra el precio de la propiedad |
| 4 | Usuario cancela el valor de la propiedad | 5 | Evalúa que la cantidad asignada sea correcta |
|  |  | 6 | Asigna propiedad al jugador |
| 7 | Recibe la propiedad cancelada |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 6: Dado el caso que no tenga el dinero para cancelar no se asigna cover |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU08 | *Nombre:* | Comprar bien raíz al Banco |
| *Objetivo en Contexto:* | | Asignar al jugador el bien raíz que el desee, sea casa u hotel | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Banco | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugador debe tener dinero para comprar el hotel o las casa que pide  Debe ser el turno del jugador  Debe pedir hasta de 4 casas y un hotel para propiedades diferentes | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Asignación de el número de casas ó de hoteles que pidió | |
| *Condición final de fallo:* No se le asigna el número de casas y de hoteles que pidió el jugador | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Usuario informa que quiere comprar casas u hoteles | 2 | Muestra valor de lo que pide |
| 3 | Usuario cancela el monto pedido | 3 | Evalúa que el número de casas sea menor que 4 y que solo pida un hotel, para propiedades diferentes |
|  |  | 4 | Verifica que la cantidad cancelada esté completa |
|  |  | 5 | Asigna casa u hotel al jugador en la propiedad que desee |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 3: Dado el caso que pida más de 4 casa para una propiedad o casa y hotel para una propiedad, no permite que se realice transacción , informa al jugador y no asigna ninguna casa ni hotel |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU09 | *Nombre:* | Mover ficha |
| *Objetivo en Contexto:* | |  | |
| *Actores Participantes* | |  | |
| *Pre-Condiciones* | |  | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* | |
| *Condición final de fallo:* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU10 | *Nombre:* | Hipotecar |
| *Objetivo en Contexto:* | |  | |
| *Actores Participantes* | |  | |
| *Pre-Condiciones* | |  | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* | |
| *Condición final de fallo:* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU11 | *Nombre:* | Negociar |
| *Objetivo en Contexto:* | |  | |
| *Actores Participantes* | |  | |
| *Pre-Condiciones* | |  | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* | |
| *Condición final de fallo:* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU12 | *Nombre:* | Cobrar |
| *Objetivo en Contexto:* | |  | |
| *Actores Participantes* | |  | |
| *Pre-Condiciones* | |  | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* | |
| *Condición final de fallo:* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* |  |