**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* |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:*  *13* | CU13 | *Nombre:*  *AlimNova* | Cobrar |
| *Objetivo en Contexto:* | | Realizar las actividades que acontecen al pasar sobre la casilla de salida. | |
| *Actores Participantes* | | Usuario que tiene el turno asignado.  La banca (maneja el dinero no asignado a los jugadores). | |
| *Pre-Condiciones* | | La banca tiene dinero suficiente.  El juego debes estar inicializado, el jugador debe estar activo y tener su correspondiente turno.  El jugador esta antes de la casilla de salida. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Se le asigna dinero extra al jugador al pasar por la casilla de salida.* | |
| *Condición final de fallo:*  *No se le asigna el dinero extra al jugador al pasar por la casilla de salida.* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
|  | 1. El usuario usa su turno correspondiente, lanza los dados. |  | 1. El sistema da el valor de pasos a avanzar, y adelanta al peón del jugador correspondiente. |
|  |  |  | 1. El sistema verifica si pasó por la casilla de salida. |
|  |  |  | 1. El sistema ordena a la banca pagar el dinero extra al jugador. |
|  | 1. El usuario recibe dinero extra en su banco de dinero. |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | 3. El sistema verifica que no atravesó la casilla de salida.  3.1 El usuario no recibe dinero extra en su banco de dinero. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:*  *14* | CU14 | *Nombre:*  *AlimNova* | Cobrar |
| *Objetivo en Contexto:* | | Cumplir el objeto de las cartas especiales (Sean arca comunal o en su defecto casualidad) | |
| *Actores Participantes* | | Usuario que tiene el turno asignado. | |
| *Pre-Condiciones* | | El juego debe estar inicializado.  El jugador debe estar activo.  El jugador está sobre la casilla especial. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *El jugador realiza la tarea exigida por la carta especial.* | |
| *Condición final de fallo:*  *El jugador no re realiza la tarea exigida por la carta especial* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
|  | 1. El usuario usa su turno correspondiente, lanza los dados. |  | 1. El sistema da el valor de pasos a avanzar, y adelanta al peón del jugador correspondiente. |
|  |  |  | 1. El sistema verifica que el jugador está sobre una casilla que ofrece carta especial. |
|  |  |  | 1. El sistema avisa al usuario la tarea exigida. |
|  | 1. **El usuario** realiza la tarea exigida, si necesita pagar, se da espacio para vender o negociar. |  |  |
|  |  |  | 1. El sistema verifica se cumple la tarea exigida y continua el juego. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | 5.1 El jugador no puede pagar y queda en bamcarrota.  5.2 La tarea exigida puede ser:   * mover el peón * pagar dinero –(impuestos) * recibir dinero * Ir a la Cárcel * Carta liberación de la Cárcel |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:*  *15* | CU15 | *Nombre:*  *AlimNova* | Cobrar |
| *Objetivo en Contexto:* | | Licitar Hipotecas | |
| *Actores Participantes* | | Todos los usuarios que están activos en el juego | |
| *Pre-Condiciones* | | Debe haber un jugador en bancarrota y este jugador debe tener propiedades hipotecadas. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Se venden las propiedades hipotecadas del jugador en bancarrota.* | |
| *Condición final de fallo:*  *No se venden las propiedades hipotecadas del jugador en bancarrota.* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
|  | 1. Un usuario es declarado en bancarrota. |  | 1. El sistema verifica que el jugador posea propiedades. |
|  |  |  | 1. El sistema identifica el jugador al que se le debe dinero. |
|  | 1. El usuario2, quien recibe las propiedades ajenas debe pagar el 10% de la propiedad. |  |  |
|  | 4.1 El usuario2 decide si quiere levantar hipotecas de las propiedades entregadas. |  |  |
|  |  |  | 1. El sistema realiza las transacciones solicitadas y continua con el juego. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | 3. El sistema identifica que la banca es a quien se le debe dinero.  3.1 El Sistema toma el dinero y las propiedades del usuario.  3.1.2 El sistema pone precio base a las propiedades recibidas y las subasta.  4. No existe para este flujo. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:*  *16* | CU16 | *Nombre:*  *AlimNova* | Cobrar |
| *Objetivo en Contexto:* | | El jugador que se encuentra en la cárcel sale de ella. | |
| *Actores Participantes* | | Todos los usuarios activos en el juego. | |
| *Pre-Condiciones* | | El juego debe estar inicializado.  Algún usuario activo debe estar en la cárcel. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito: El usuario que está en la cárcel sale de ella haciendo una transacción válida.* | |
| *Condición final de fallo: El usuario que está en la cárcel no logra salir de la cárcel tras realizar una acción que debe permitir hacerlo.* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
|  | 1. El usuario que está en la cárcel tiene su respectivo turno. |  |  |
|  | 1. El usuario realiza una transacción para salir de la cárcel. |  | 1. El sistema verifica que el usuario esta efectivamente en la cárcel y no sobre la casilla de cárcel. |
|  |  |  | 1. El sistema verifica que la transacción sea correcta y completa. |
|  |  |  | 1. El sistema libera el jugador de la cárcel. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | 2. Entre las diferentes actividades:  \* 2.1Consigue la tarjeta de salida de la cárcel por medio de negociación.  2.1.1 El usuario hace uso de la tarjeta de salida de la cárcel.  \* 2.2Paga valor de multa para salir de la cárcel  \* 2.3Consigue pares en los dados  2.3.1 Consigue consecución de pares  2.3.1.1 Consigue consecución de pares nuevamente. |
|  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:*  *17* | CU17 | *Nombre*  *AlimNova:* | Cobrar |
| *Objetivo en Contexto:* | | El usuario realiza un pago correctamente. | |
| *Actores Participantes* | | Los usuarios que entran en la acción de pago, son 2.  La banca | |
| *Pre-Condiciones* | | El juego esta inicializado.  Los dos jugadores están activos.  Se genera una correcta generación de cobro del usuario 2 sobre el usuario. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Se cancela el cobro del usuario a el/la usuario2 /banca.* | |
| *Condición final de fallo:*  *No es posible cancelar el cobro del usuario a el/la usuario2/banca.* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
|  | * 1. El usuario en su respectivo turno llega a una casilla de propiedad ajena y que tiene disposición de cobro. |  | * 1. El sistema verifica que se puede cobrar y el valor por el cuál debe hacerse. |
|  | 1. El usuario cubre el cobro generado. |  | 1. El sistema verifica para quien es el dinero correspondiente y realiza la transacción |
|  | 1. El usuario 2 recibe el dinero correspondiente al cobro. |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | 1. En medio de la negociación un jugador compra una propiedad. 2. El sistema verifica que se puede cobrar y el valor es pactado entre los miembros de la negociación.   5.1 En caso de ser un impuesto o multa el dinero lo recibe la banca. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:*  *18* | CU18 | *Nombre:*  *AlimNova* | Cobrar |
| *Objetivo en Contexto:* | | Vender bien raíz a la banca. | |
| *Actores Participantes* | | Usuario activo y la banca. | |
| *Pre-Condiciones* | | El juego esta inicializado.  El usuario está activo.  El usuario está en su turno correspondiente.  El usuario no ha lanzado los dados. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *El bien raíz es vendido correctamente a un segundo usuario2, o a la banca respectivamente.* | |
| *Condición final de fallo:*  *El bien raíz no es vendido a un segundo usuario2, o a la banca respectivamente.* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
|  | 1. El usuario en su respectivo turno decide negociar. |  |  |
|  | 1. El usuario escoge vender propiedad. |  | El sistema avisa a los demás jugadores el tipo de negociación abierta. |
|  | 1. El usuario escoge el valor, y la forma de venta. |  | El sistema envía a los demás jugadores la información correspondiente. |
|  | 1. El usuario escoge una propuesta o rechaza su oferta. |  | El sistema realiza la transacción solicitada. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | 1.2 El usuario cae en una propiedad ajena que permite opción de cobro. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:*  *19* | CU19 | *Nombre:*  *AlimNova* | Cobrar |
| *Objetivo en Contexto:* | | Finalización del juego | |
| *Actores Participantes* | | Usuario activo. | |
| *Pre-Condiciones* | | Debe estar solo un usuario activo. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *El juego es finalizado y los jugadores son informados.* | |
| *Condición final de fallo:*  *No se logra finalizar el juego o los jugadores no son informados de que el juego ha finalizado.* | |

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

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU20 | *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* |  |