**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.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU01 | *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:* | CU02 | *Nombre:* | Actualizar perfil |
| *Objetivo en Contexto:* | | Cambiar uno o varios datos del perfil de jugador, por otros ingresados por el jugador | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Pre-Condiciones* | | Debe existir el jugado al cual se le quiere modificar la información  Debe ser el perfil correspondiente al jugador que se quiere modificar, ningún jugador puede acceder a la información de otro jugador | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Cambiar los datos del perfil del jugador acorde con la nueva información ingresada | |
| *Condición final de fallo:*  No realizar ningún cambio en la información del jugador | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador informa que quiere cambiar su información de perfil | 2 | Muestra la información almacenada de ese jugador |
| 3 | Jugador realiza cambios sobre su información y confirma que quiere realizar esos cambios | 4 | Almacena la nueva información |
|  |  | 5 | Muestra nueva información del perfil del jugador |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 3: El jugador no confirma que desea realizar esos cambios, por lo tanto no se almacenan. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU03 | *Nombre:* | Eliminar Perfil |
| *Objetivo en Contexto:* | | Eliminar determinado perfil del jugador que así lo desee | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugador debe existir  Debe ser el perfil correspondiente al jugador que se quiere eliminar, ningún jugador puede acceder a la información de otro jugador | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* El usuario es eliminado de la basa de datos del juego | |
| *Condición final de fallo:*  No se elimina el usuario de la base de datos | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador informa que quiere eliminar su perfil | 2 | Verifica que sea su usuario |
|  |  | 3 | Muestra la información del usuario a eliminar |
|  |  | 4 | Pregunta si se quiere eliminar ese usuario |
| 5 | Confirma eliminar ese usuario | 6 | Elimina el registro de ese usuario |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 5: Usuario puede no confirmar la eliminación, haciendo que no se elimine ese registro |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU04 | *Nombre:* | Iniciar Sesión con un Perfil |
| *Objetivo en Contexto:* | | Ingresa a una sesión por medio de un identificador único para cada jugador (id, nombre) | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Pre-Condiciones* | | El usuario debe estar registrado  Los valores deben estar en la base de datos y ser los que registro para crear su perfil | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* El usuario ingresa a la sesión sin ningún problema | |
| *Condición final de fallo:*  Usuario no puede acceder a una sesión | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador accede a opción para ingresar al sistema | 2 | Valida que la información exista y sea correcta |
|  |  | 3 | Habilita entrada a la sesión al jugador con ese perfil |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU05 | *Nombre:* | Inicializar partida |
| *Objetivo en Contexto:* | | Disponer de las herramientas necesarias para que los jugadores puedan comenzar la partida (partido, ficha). | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Banco | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugador debe tener instalado el juego. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Jugadores con una ficha de juego dentro del tablero. | |
| *Condición final de fallo:* No se asigne perfil de usuario y que la ficha seleccionada ya no se encuentre disponible. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Abrir el programa | 2 | Pregunta tipo de acción a realizar |
| 3 | Escoge inicializar partida | 4 | Pregunta nombre. |
| 5 | Ingresa el nombre | 6 | Guarda perfil |
| 8 | Escoge ficha | 7 | Pregunta tipo de ficha |
| 9 | Oprimir botón “jugar” | 11 | Asigna dinero |
| 10 | Espera por demás jugadores | 12 | Muestra tablero |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 5: En caso de que el nombre del perfil se encuentre repetido, se le informa al usuario, no se guarda perfil y se le pregunta por otro nombre.  Paso 8: En caso de que la ficha ya la haya pedido otro jugador, se le informa al usuario y se le pregunta por otra ficha. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU06 | *Nombre:* | Escoger ficha |
| *Objetivo en Contexto:* | | Preguntarle al usuario por la ficha que prefiere para su juego | |
| *Actores Participantes* | | Jugadores  Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugador debe tener un perfil ya creado | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Jugador obtiene la ficha con la que desea jugar durante toda la partida | |
| *Condición final de fallo:* No se le asigna la ficha al jugador | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 2 | Selecciona ficha | 1 | Muestra los diferentes tipos de fichas |
|  |  | 3 | Valida disponibilidad de la ficha |
|  |  | 4 | Asigna la ficha la jugador |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 3: En caso de que la ficha no se encuentre disponible se le informa al jugador, no se le asigna la ficha y se dice que escoja otra ficha. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU07 | *Nombre:* | Asignar turno |
| *Objetivo en Contexto:* | | Asignar el turno del usuario al momento de jugar | |
| *Actores Participantes* | | Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugador debe tener un perfil de usuario y una ficha asignada | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Jugador obtiene el turno que va a tener a lo largo del juego | |
| *Condición final de fallo: No asigne turno* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
|  |  | 1 | Busca turno disponible |
|  |  | 2 | Asigna turno al jugador |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 1 : Dado el caso de que no halla turno disponible quiere decir que ya está el cupo de jugadores completo para la partida, se le informa al usuario. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU08 | *Nombre:* | Mover ficha |
| *Objetivo en Contexto:* | |  | |
| *Actores Participantes* | |  | |
| *Pre-Condiciones* | |  | |
| *Post-Condiciones* | |  | |
|  | |

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

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU09 | *Nombre:* | Ir a la cárcel |
| *Objetivo en Contexto:* | |  | |
| *Actores Participantes* | |  | |
| *Pre-Condiciones* | |  | |
| *Post-Condiciones* | |  | |
|  | |

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

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU10 | *Nombre:* | Subastar |
| *Objetivo en Contexto:* | | Vender la propiedad en la cual un jugador halla caída y no desee comprarla | |
| *Actores Participantes* | | Jugadores  Banco | |
| *Pre-Condiciones* | | Tiene que haber caído un jugador en la propiedad a subastar, jugadores a participar deben tener el dinero mínimo del precio base | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Se le vende la propiedad al jugador que haya ofrecido más dinero | |
| *Condición final de fallo:* Ningún jugador ofrece dinero por la propiedad subastada | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 4 | Acepta entrar a la subasta | 1 | Notifica a los jugadores sobre la subasta |
| 6 | Ofrece cantidad de dinero | 2 | Estipula precio base |
| 9 | Compra la propiedad | 3 | Pregunta quienes quieren entrar a la subasta |
|  |  | 5 | Pide cantidad de dinero ofrecido |
|  |  | 7 | Valida oferta más alta |
|  |  | 8 | Vende propiedad al jugador con la oferta más alta |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 7 : En caso que el jugador no tenga dinero suficiente se le informa, no se le vende la propiedad y se le retira de la subasta |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU11 | *Nombre:* | Ingresar a una partida |
| *Objetivo en Contexto:* | | Usuario puede entra a jugar monopolio | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Servidor | |
| *Pre-Condiciones* | | Usuario debe estar registrado para ingresar a cualquier partida | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Jugador puede iniciar partida | |
| *Condición final de fallo:*  Jugador no puede iniciar partida | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador se registra para ingresar a la partida | 2 | Verifica que exista y los datos sean correctos |
|  |  | 3 | Habilita ingreso a la partida |
| 4 | Ingresa a la partida |  |  |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU12 | *Nombre:* | Asignar dinero inicial |
| *Objetivo en Contexto:* | | Darle a cada jugador determinada cantidad de dinero, para iniciar el juego | |
| *Actores Participantes* | | Banco  Jugador | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugadores deben haber iniciado partida | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* A todos los jugadores se les asignó cierta cantidad de dinero | |
| *Condición final de fallo:*  No se asignó dinero a ningún o algún jugador | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador se registra en la partida | 2 | Verifica que este registrado |
|  |  | 3 | Asigna valor determinado de dinero para iniciar partida |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU13 | *Nombre:* | Actualizar tablero |
| *Objetivo en Contexto:* | | Poner las fichas acorde al estado de según la jugada en el último turno, las propiedades disponibles y las que tienen dueño | |
| *Actores Participantes* | | Sistema – Servidor | |
| *Pre-Condiciones* | | Debe estar una jugada activa  Realizada después de que un jugador lance los dados y mueva la ficha acorde al número sacado en los dados | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Usuarios pueden ver la situación actual del juego en la pantalla | |
| *Condición final de fallo:*  No se pueden ver las últimas jugadas, ni la ubicación actual de las fichas, ni demás aspectos actuales del estado del juego | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador termina turno | 2 | Actualiza la disposición de las fichas, las propiedades compradas, etc |
|  |  | 3 | Muestra tablero a todos los jugadores, actualizado |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU14 | *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:* | CU15 | *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:* | CU16 | *Nombre:* | Mover ficha |
| *Objetivo en Contexto:* | | Desplazar el jugador de su posición a otra casilla acorde al número que saque al lanzar los dados | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | Debe ser el turno del jugador que lanza los dados  El jugador no debe estar en la cárcel para poder lanzar y moverse en el tablero | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Jugador queda ubicado en la nueva casilla acorde al número sacado en los dados | |
| *Condición final de fallo:* No se mueve el jugador de su posición inicial | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador lanza los dados | 2 | Evalúa que jugador no esté la en cárcel |
|  |  | 3 | Mueve la ficha del jugador, según el número que haya caído en los dados |
| 4 | Jugador queda en la nueva casilla |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 2: Si el jugador está en la cárcel no puede moverse hasta que cumpla con las condiciones para salir. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU17 | *Nombre:* | Hipotecar |
| *Objetivo en Contexto:* | | Poner una propiedad de determinado jugador en hipoteca, es decir, que el banco le presta el dinero acorde al valor de la propiedad que desea hipotecar | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Banco | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugador debe tener propiedades para hipotecar  Debe ser el turno del jugador para realizar esta operación | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Jugador hipoteca su propiedad y recibe el dinero correspondiente de esta, por el banco | |
| *Condición final de fallo:* Jugador no puede hipotecar, no recibe dinero del ba*nco* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador informa que quiere hipotecar determinada propiedad | 2 | Evalúa que si sea su propiedad |
|  |  | 3 | Identifica precio de la propiedad |
|  |  | 4 | Asigna el valor de la propiedad que quiere hipotecar, como préstamo |
|  |  | 5 | Pone la propiedad como hipotecada |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 4: Dado el caso que no sea la propiedad o que no pueda hipotecarse, no se realizará el pago del dinero correspondiente |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU18 | *Nombre:* | Negociar |
| *Objetivo en Contexto:* | | Negociar entre los jugadores las propiedades que cada quién desea a cambio de propiedades, dinero, casa, hoteles, etc, acorde los jugadores acuerden | |
| *Actores Participantes* | | Jugadores | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugadores deben tener propiedades, dinero, casas u hoteles para negociar, quién inicia negociación debe tener el turno para hacerlo | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Se realiza el intercambio entre las propiedades que requiere determinado jugador y así entre todos los jugadores, acorde a los intereses de cada uno | |
| *Condición final de fallo:*  No se realiza ningún intercambio entre los jugadores | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador1 manifiesta que quiere negociar con cierto jugador2 | 2 | Muestra propiedades de ambos jugadores |
| 3 | Jugador1 realiza su oferta y por cual propiedad lo ofrece al jugador2 |  |  |
| 4 | Jugador2 analiza oferta y genera respuesta | 5 | Intercambia propiedades |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 5: Dado el caso que no exista acuerdo no se realiza el intercambio de propiedades, el juego queda igual |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU19 | *Nombre:* | Cobro en casilla ‘GO’ |
| *Objetivo en Contexto:* | | El jugador obtiene dinero por pasar en la casilla específica. | |
| *Actores Participantes* | | Banco  Jugador | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugador no debió salir en ese turno de la cárcel  Debe ser el turno del jugador | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Se le da determinada cantidad de dinero al jugador cuando pase por dicha casilla | |
| *Condición final de fallo:* No se le da el dinero al jugador | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador pasa por la casilla GO | 2 | Evalúa que el jugador no acabe de salir de la cárcel |
|  |  | 3 | Asigna valor correspondiente por pasar por esa casilla |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 3: No asigna valor al jugador |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU20 | *Nombre:* | Cobrar alquiler a otro jugador |
| *Objetivo en Contexto:* | | Cobrar cantidad del alquiler para la propiedad en la que cae determinado jugador y otro es dueño | |
| *Actores Participantes* | | Jugadores  Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugador que cobra debe ser dueño de la propiedad | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Jugador dueño de la propiedad obtiene el valor del alquiler de esa propiedad por el otro jugador que calló | |
| *Condición final de fallo:* No se realiza el pago al jugador | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador1 cae en la casilla con la propiedad que tiene dueño | 2 | Verifica quién es el dueño |
|  |  | 3 | Debita al jugador el precio de la propiedad |
|  |  | 4 | Asigna valor del alquiler al jugador dueño de esa propiedad |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 2 : Dado el caso que no tenga dueño no se debita nada |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU21 | *Nombre:* | Eliminar Partida |
| *Objetivo en Contexto:* | | Terminar con la partida creada por un usuario, desconectar comunicaciones | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Servidor | |
| *Pre-Condiciones* | | Debe existir una partida para eliminarla | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Se cierra la partida, quitando la comunicación y el juego existente entre los jugadores | |
| *Condición final de fallo:*  No se elimina la comunicación, entre los jugadores, puede seguir la partida | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador informa que quiere termina esa jugada | 2 | Confirma que el jugador quiera eliminar la partida, preguntándole al jugador |
| 3 | Confirma que quiere cerrar la sesión | 4 | Cierra sesión |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 3: Dado el caso que el jugador no confirme eliminar la partida, esta puede seguir |