**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.

Los casos de uso están ordenados acorde a las prioridades dadas en los puntos de función de cada uno.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU01 | *Nombre:* | Inicializar partida |
| *Objetivo en Contexto:* | | Disponer de las herramientas necesarias para que los jugadores puedan comenzar la partida (partido, ficha). | |
| *Actores Participantes* | | Sistema | |
| *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:* | CU02 | *Nombre:* | Subastar |
| *Objetivo en Contexto:* | | Vender la propiedad en la cual un jugador halla caído y no desee comprarla | |
| *Actores Participantes* | | Jugadores  Banco | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugador debió caer en propiedad libre y no puede comprarla por falta de recursos ó porque no quiere  Jugadores a participar deben tener el dinero del precio base como mínimo | |
| *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:* | CU03 | *Nombre:* | Comprar tragos |
| *Objetivo en Contexto:* | | Asignar al jugador el trago que el desee en su mesa, cerveza ó una botella de black label. | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Banco | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugador debe tener dinero para comprar la cantidad de trago que pide  Debe ser el turno del jugador  Debe pedir hasta de 4 cervezas para una sola propiedad y una botella para propiedades diferentes | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Asignación de el número de cervezas ó botella de black label que pidió | |
| *Condición final de fallo:* No se le asigna el número de cervezas ó botella de black label que pidió el jugador | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Usuario informa que quiere comprar cervezas o una botella de Black Label | 2 | Muestra valor total de lo que pide |
| 3 | Usuario cancela el monto pedido | 3 | Evalúa que el número de cervezas sea menor que 4 y que solo pida una botella de Black Label 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 y /ó varias botellas de Black Label para una propiedad, no permite que se realice transacción, informa al jugador , anula acción |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU04 | *Nombre:* | Hipotecar propiedad |
| *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:* | CU05 | *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:* | CU06 | *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 | |
| *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:* | CU10 | *Nombre:* | Guardar historial del juego |
| *Objetivo en Contexto:* | | Guardar la información de las jugadas realizadas por cada persona en el juego durante cada turno, hacia donde se dirigió con cada lanzamiento, si compro propiedad o no, si pagó alquiler, entre otras situaciones que se pueden generar durante el juego | |
| *Actores Participantes* | | Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugador debe estar jugando en esa ronda  Jugador debe realizar determinada acción para que esta sea registrada | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Se genera una un historial de cada uno de los movimiento realizados por el jugador, durante el juego | |
| *Condición final de fallo:*  No se genera el historial | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador informa que quiere mantener almacenado su historial durante el turno terminado | 2 | Almacena jugada realizada por el jugador (compra propiedad, hipoteca, pago de cover, etc) |
|  |  | 3 | Muestra resultado de cada jugada realizada por el jugador que terminó turno |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 1 : Si el jugador no desea guardar historia, el juego sigue y ese turno no queda almacenado |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU11 | *Nombre:* | Comprar propiedad |
| *Objetivo en Contexto:* | | Asignar propiedad pedida al jugador | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Banco | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugador debe tener dinero suficiente para cancelar la cantidad pedida para comprar la propiedad  La casilla en la que cae el jugador debe no tener dueño, es decir debe estar disponible para la venta  Debe ser el turno del jugador | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Asignación de la propiedad pedida al jugador | |
| *Condición final de fallo:* No se le da la propiedad al jugador | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador manifiesta que la quiere comprar | 2 | Muestra valor correspondiente a la propiedad |
|  |  | 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:* | CU12 | *Nombre:* | Disminuir tiempo del turno del jugador |
| *Objetivo en Contexto:* | | Disminuir el tiempo dado a que el jugador termine su turno, luego de lanzar los dados | |
| *Actores Participantes* | | Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | Realizada inmediatamente luego de que el jugador lanza los dados | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Se disminuye el tiempo correspondiente al turno del jugador, cuando este ya sea cero, el sistema le quita el turno y continúa con el juego | |
| *Condición final de fallo:*  Sistema se queda esperando por alguna respuesta del jugador | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
|  |  | 2 | Notifica mensaje acerca del estado de la propiedad , si la quiere comprar ó si debe pagar cierta cantidad |
|  |  | **3** | Espera respuesta de recibido del jugador |
| 4 | Responde, pulsando OK en la pantalla | 5 | Continua con la partida del juego |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 4 : Dado el caso que el jugador no acepte dicha notificación en un tiempo menor al establecido por el sistema, sale de este una vez se haya terminado el tiempo estimado |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU15 | *Nombre:* | Asignar dinero inicial |
| *Objetivo en Contexto:* | | Darle a cada jugador determinada cantidad de dinero, para iniciar el juego | |
| *Actores Participantes* | | Banco | |
| *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:* | CU21 | *Nombre:* | Delegar 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 haya turno disponible quiere decir que ya está el cupo de jugadores completo para la partida, se le informa al usuario. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU20 | *Nombre:* | Vender trago al banco |
| *Objetivo en Contexto:* | | El jugador le vende al banco el trago del que dispone y que quiere ofrecer | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugador debe tener trago para ofrecer  Debe ser el turno del jugador para realizar este ofrecimiento | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Jugador vende al banco el trago y recibe el dinero correspondiente a esa transacción | |
| *Condición final de fallo:* No se realiza ninguna transacción de trago entre el jugador y el banco | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador informa al banco que quiere venderle determinado trago | 2 | Banco muestra el valor que está dispuesto a pagar por el trago ofrecido |
| 3 | Jugador acepta propuesta y vende las propiedades | 3 | Paga por el trago ofrecido |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU22 | *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* | | 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:* | CU23 | *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:* | CU28 | *Nombre:* | Eliminar Partida |
| *Objetivo en Contexto:* | | Terminar con la partida creada por un usuario, desconectar comunicaciones | |
| *Actores Participantes* | | 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 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU31 | *Nombre:* | Cobro en casilla de salida |
| *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:* | CU36 | *Nombre:* | Escoger ficha |
| *Objetivo en Contexto:* | | Preguntarle al usuario por la ficha que prefiere para su juego | |
| *Actores Participantes* | | Jugadores | |
| *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:* | CU38 | *Nombre:* | Modificar perfil |
| *Objetivo en Contexto:* | | Cambiar uno o varios datos del perfil de jugador, por otros datos 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:* | CU39 | *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:* | CU41 | *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:* | CU43 | *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:* | CU45 | *Nombre:* | Mostrar mensajes |
| *Objetivo en Contexto:* | | Informar al jugador acerca de su estado en el juego, propiedades que obtuvo en ese turno, alquileres que debe cancelar y dinero asignado por el banco | |
| *Actores Participantes* | | Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | El jugador debe estar conectado al juego  Debe aparecer luego de un movimiento de la ficha del jugador, cuando caiga en carta de causalidad y arca comunal ó cuando le corresponda cancelar el alquiler | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Se muestra al usuario determinado estado de su dinero, propiedades ó demás situaciones que le suceden a medida que avanza en el juego | |
| *Condición final de fallo:* No se le muestra el mensaje al jugador acerca de determinado estado o situación ocurrida en el desarrollo del juego. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
|  |  | 1 | Mostrar una ventana con la información del estado del jugador luego de esa partida |
| 2 | Jugador acepta la información que se le está mostrando | 3 | Continua con el juego |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU46 | *Nombre:* | Validar Casilla |
| *Objetivo en Contexto:* | | Obtener que tipo tiene la casilla, si es propiedad, corresponde a una casilla de multa, ir a la cárcel, pagos de servicios, arca comunal, causalidad, etc. | |
| *Actores Participantes* | | Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | Juego debe estar inicializado  Jugador debe haber lanzado antes y estar ubicado en nueva casilla | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Genera el resultado con el tipo de la casilla en la que está ubicado el jugador | |
| *Condición final de fallo:* No identifica la casilla ni el tipo de casilla en la que se encuentra ubicado el jugador | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador está ubicado en una casilla del tablero | 2 | Evalúa que tipo es la propiedad |
|  |  | 3 | Genera reporte acorde al tipo de propiedad obtenido |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU | *Nombre:* | Lanzar los dados |
| *Objetivo en Contexto:* | | Jugador lanza los dados en su turno, obteniendo un número de estos, indicando el movimiento que debe realizar | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Pre-Condiciones* | | Debe ser el turno correspondiente al jugador | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Jugador obtiene un número como resultado del lanzamiento de los dados, el cual corresponde al número de casillas que debe moverse en el tablero | |
| *Condición final de fallo:* Lanzamiento de los dados no se realiza, es decir , obtiene un número de casillas requerido para moverse | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador notifica que lanza los dados | 2 | Muestra lanzamiento de los dados en pantalla |
|  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 1 : Jugador no informa que ha lanzado los dados, por lo tanto no se realiza el lanzamiento |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU | *Nombre:* | Asignar propiedad a un jugador |
| *Objetivo en Contexto:* | | Entregar una propiedad al jugador luego que este ha cancelado el dinero necesario para obtenerla | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugador debe estar en su turno para realiza dicha compra ó haber ganado en la subasta para obtenerla  Luego de que el jugador ha realizado una compra de dicha propiedad al banco o a otro jugador | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Al jugador se le asigna la propiedad que ha cancelado | |
| *Condición final de fallo:* No se le asigna la propiedad al jugador | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | **Jugador decide comprar determinada propiedad** | 2 | Muestra cantidad correspondiente a la cantidad por la que oferta el jugador |
| 3 | Cancela cantidad correspondiente a esa propiedad | 4 | Asigna propiedad a el jugador que la canceló |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 1: Jugador decide no comprar la propiedad, por lo tanto no se realiza la transacción  Paso 3: jugador no cuenta con el dinero requerido para comprar la propiedad que desea |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU | *Nombre:* | Asignar trago a jugador |
| *Objetivo en Contexto:* | | Asignarle el trago que el jugador ha pagado | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Pre-Condiciones* | | Debe estar el jugador en su turno, para realizar la compra de tragos  Jugador debe tener la cantidad necesaria para realizar la compra de los tragos que está solicitando  Jugador no debe exceder en tragos, es decir no debe tener más de cuatro cervezas ó una botella de Black Label por propiedad | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Se le asigna al jugador el trago que está pagando | |
| *Condición final de fallo:* No se le asigna el trago comprado al jugador | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador solicita determinado número de tragos | 2 | Evalúa que se cumplan las reglas del juego, que no exceda número de tragos por propiedad |
| 3 | Cancela los tragos que solicitó | 4 | asigna tragos solicitados al jugador |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 1 : Jugador no solicita comprar tragos, luego no se realiza la transacción  Paso 2: No se cumple la condición, es decir, excede el número de tragos permitidos por propiedad y no se puede realizar la transacción |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU | *Nombre:* | Comprar trago a jugador |
| *Objetivo en Contexto:* | | El banco compra el trago ofrecido por el jugador | |
| *Actores Participantes* | | Banco | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugador debe tener trago disponible para venderle al banco | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Jugador vende su trago al banco, por un precio acordado | |
| *Condición final de fallo:*  Jugador no realiza la venta del trago al banco | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador ofrece trago al banco | 2 | Cancela la cantidad solicitada para comprar el trago |
| 3 | Recibe dinero | 4 | Se le asigna trago al banco |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 1: Jugador no quiere ofrecer trago al banco, luego no se realiza la venta |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU | *Nombre:* | Pagar hipoteca |
| *Objetivo en Contexto:* | | Cancelar la hipoteca de determinada propiedad, por el jugador que la hipotecó o por quien la compró | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugador debe ser dueño de la propiedad a la que quiere pagarle la hipoteca  Jugador debe tener la cantidad necesaria para cancelar la hipoteca | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Jugador cancela la hipoteca de su propiedad | |
| *Condición final de fallo:*  Jugador no cancela el valor de la hipoteca | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador informa que quiere cancelar el valor correspondiente a la hipoteca | 2 | Cobra el valor correspondiente a la hipoteca |
|  |  | 3 | Deshipoteca la propiedad |
| 4 | Recibe su propiedad libre |  |  |

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