**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

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 haya 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:* | CU07 | *Nombre:* | Verificar jugador ganador |
| *Objetivo en Contexto:* | | Comparar la suma del valor las posesiones de los jugadores para poder determinar el ganador del juego | |
| *Actores Participantes* | | Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | Declarar bancarrota | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Mostrar el jugador ganador de la partida | |
| *Condición final de fallo:* Empate entre dos o más jugadores | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
|  |  | 1 | Sumar valor de todas las posesiones de cada jugador |
|  |  | 2 | Buscar el jugador cuya suma del valor de las posesiones sea mayor |
|  |  | 3 | Informar a todos los jugadores que hay un ganador mostrando el perfil del mismo |
|  |  | 4 | Terminar el juego |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 2: Que hayan dos o más ganadores. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU08 | *Nombre:* | Deshipotecar |
| *Objetivo en Contexto:* | | Lograr que el banco le devuelva una propiedad que se encuentre hipotecada al propietario luego de que este haya pagado la hipoteca | |
| *Actores Participantes* | | Banco  Jugador | |
| *Pre-Condiciones* | | Hipotecar  Asignar turno  Asignar propiedad | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Que el jugador dueño de una propiedad hipotecada la pueda recuperar luego de pagar la hipoteca | |
| *Condición final de fallo:* Que el jugador no pueda recuperar su propiedad hipotecada debido a pocos fondos | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Enviar mensaje de desear pagar la hipoteca | 2 | Recibe mensaje de pago de hipoteca |
| 4 | Selecciona propiedad que desea recuperar | 3 | Muestra propiedades hipotecadas por el jugador |
| 6 | Paga la hipoteca | 5 | Muestra el precio de la hipoteca |
|  |  | 7 | Valida el valor pagado de la hipoteca |
|  |  | 8 | Cambia el estado de la propiedad de hipotecada a no hipotecada |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 7: En caso de no tener fondos suficientes, se le informa al jugador y la propiedad sigue hipotecada. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU09 | *Nombre:* | Guardar perfiles de usuario |
| *Objetivo en Contexto:* | | Hacer que el sistema guarde los perfiles creados por los jugadores en archivos binarios | |
| *Actores Participantes* | | Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | Crear perfil  Iniciar partida | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Guardar en un archivo binario la información correspondiente al perfil de un jugador nuevo | |
| *Condición final de fallo:* Que el perfil de usuario ya se encuentre creado y que por lo tanto no se pueda guardar el perfil | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 2 | Ingresa el nombre | 1 | Pide nombre de usuario |
| 4 | Ingresa contraseña | 3 | Pide contraseña |
|  |  | 5 | Crea un nuevo objeto de tipo jugador |
|  |  | 6 | Guarda el objeto en un archivo binario llamado “Jugadores.bin” |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 1: Valida el nombre de usuario y si este ya se encuentra en uso se le informa al jugador para que cambie el nombre de usuario. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *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:* | CU13 | *Nombre* | Cobrar cover |
| *Objetivo en Contexto:* | | Cobrar a un jugador por caer en una propiedad que es de otro jugador | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | El juego debe esta inicializado.  Los dos jugadores deben estar en el juego.  La propiedad debe ser de un jugador específico, diferente al que cayó ahí en determinado punto | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Jugador dueño de cierta propiedad cobra al nuevo jugador que cayó ahí en determinado turno | |
| *Condición final de fallo:* No se realiza cobro sobre determinada propiedad | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | El jugador cae en una casilla de la cual otro jugador es dueño | 2 | Sistema verifica cantidad a cobrar por la propiedad |
|  |  | 3 | Sistema verifica quién es el dueño de esa propiedad |
|  |  | 4 | Sistema debita cantidad correspondiente al cover de esa propiedad y lo asigna al dueño de dicha propiedad |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 2: Dado el caso que el jugador no tenga con que pasgar, debe hipotecar o generar acciones que le den dinero para cancelar dicha deuda |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *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:*  *16* | CU16 | *Nombre:* | Escoger tarjeta de causalidad |
| *Objetivo en Contexto:* | | Realizar las actividades que acontecen al caer sobre una casilla de casualidad. | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Banco | |
| *Pre-Condiciones* | | Banco tiene dinero suficiente.  El jugador le corresponde su turno. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Se le asigna una tarea obligatoria (casualidad) al jugador al caer sobre una casilla de casualidad.* | |
| *Condición final de fallo:*  *No es posible asignar una tarea obligatoria sobre casualidad al jugador al caer sobre una casilla de casualidad.* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1. | El jugador lanza los dados. | 2. | El sistema mueve la ficha, actualiza el tablero. |
| 5. | El jugador recibe una tarea obligatoria de “casualidad”. | 3. | El sistema verifica si esta sobre una casilla de casualidad. |
| 6. | El jugador realiza la tarea obligatoria entregada. | 4. | El sistema ofrece al jugador una tarea de casualidad aleatoriamente. |
|  |  | 7. | El sistema verifica que se cumpla la tarea establecida. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | 6.1 El jugador inicia una negociación.  6.2 El jugador queda en Banca rota.  6.2.1 El sitema verifica ganador. |

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:* | CU17 | *Nombre:* | Escoger tarjeta de arca comunal |
| *Objetivo en Contexto:* | | Realizar las actividades que acontecen al caer sobre una casilla de arca comunal. | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Banco | |
| *Pre-Condiciones* | | Banco tiene dinero suficiente.  El juego debes estar inicializado.  El jugador le corresponde su turno. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Se le asigna una tarea obligatoria (arca comunal) al jugador al caer sobre una casilla*  de arca comunal. | |
| *Condición final de fallo:*  *No es posible asignar una tarea obligatoria al jugador al caer sobre una casilla*  de arca comunal. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1. | El jugador lanza los dados. | 2. | El sistema mueve la ficha, actualiza el tablero. |
| 5. | El jugador recibe una tarea obligatoria de “arca comunal”. | 3. | El sistema verifica si esta sobre una casilla de arca comunal. |
| 6. | El jugador realiza la tarea obligatoria entregada. | 4. | El sistema ofrece al jugador una tarea de arca comunal aleatoriamente. |
|  |  | 7. | El sistema verifica que se cumpla la tarea establecida. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | 6.1 El jugador inicia una negociación.  6.2 El jugador queda en Banca rota.  6.2.1 El sitema verifica ganador. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU18 | *Nombre:* | Manipulación de los parqueaderos |
| *Objetivo en Contexto:* | | Cumplir la tarea obligatoria (Pagar al Hippie) al caer sobre una casilla de parqueadero. | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | El jugador debe estar es su correspondiente turno. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Se asigna al jugador la acción de pago al Hippie.* | |
| *Condición final de fallo:*  *No es posible asignar la acción de pago al Hippie.* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1. | El jugador lanza los dados. | 2. | El sistema mueve la ficha, actualiza el tablero. |
|  |  | 3. | El sistema verifica si esta sobre una casilla de parqueadero. |
|  |  | 4. | El sistema asigna al jugador la *acción de pago*  al Hippie. |
| 5. | El jugador paga por la manilla al Hippie. |  |  |
|  |  | 6. | El sistema verifica que se cumpla el cobro asignado. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | 6.1 El jugador inicia una negociación.  6.2 El jugador queda en Banca rota.  6.2.1 El sitema verifica ganador. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU019 | *Nombre:* | Manipular servicios públicos |
| *Objetivo en Contexto:* | | Darle un uso especial a las casillas de servicios públicos | |
| *Actores Participantes* | | Sistema  Jugador | |
| *Pre-Condiciones* | | Comprar bien raíz  Validar casilla  Mover ficha | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Realizar el cobro apropiado para los servicios públicos | |
| *Condición final de fallo:* Que se tenga fondos suficientes para pagar los servicios públicos | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 5 | Envía acuse de recibido el mensaje | 1 | Valida las propiedades del jugador en la casilla de servicios públicos |
|  |  | 2 | Notificarle al jugador sobre el cobro de los servicios públicos por cada propiedad que tenga |
|  |  | 3 | Notificarle sobre el valor a pagar |
|  |  | 4 | Esperar acuse de recibido por parte del jugador |
|  |  | 6 | Recibe acuse de recibido por parte del jugador |
|  |  | 7 | Descuenta el monto del pago de la cuenta del jugador |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 1: En caso de que el jugador no tenga propiedades todavía deberá pagar un precio base.  Paso 7: En caso de que el jugador no tenga fondos suficientes para pagar los servicios públicos, se le notifica y se le pregunta si se declara en bancarrota. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *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:* | 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:* | 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:* | CU023 | *Nombre:* | Ir a la cárcel |
| *Objetivo en Contexto:* | | Ubicar en la cárcel la casilla de la cárcel la ficha de un determinado jugador | |
| *Actores Participantes* | | Sistema  Jugador | |
| *Pre-Condiciones* | | Lanzar dados | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito*: La ficha del jugador es ubicada en la cárcel | |
| *Condición final de fallo:* Poseer un boleto que impida la ida a la cárcel | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 3 | Responde a la notificación de ir a la cárcel | 1 | El sistema le informa al usuario que va a ser enviado a la cárcel |
|  |  | 2 | Pregunta por aprobación del jugador |
|  |  | 4 | Mueve la ficha del jugador a la casilla donde se encuentra la cárcel |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 3: En caso de que no responda la notificación del sistema, se le inicia una cuenta regresiva, se manda la ficha a la cárcel y se le cobra multa |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU24 | *Nombre:* | Evaluar caer en casilla especial |
| *Objetivo en Contexto:* | | Verificar que tipo de casilla es la que cayó el jugador, especialmente identificar si es una casilla especial (arca comunal, servicios, propiedad, causalidad, etc) | |
| *Actores Participantes* | | Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | El juego debe estar inicializado  El jugador debe estar activo y tener su correspondiente turno.  El jugador ya lanzó los dados y ha caído en una nueva casilla | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Genera un reporte acerca de la casilla en la que cayó el jugador, informando si esta es especial o no | |
| *Condición final de fallo:* No se genera ningún informe acerca del tipo de casilla en la que cayó el jugador | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | El jugador lanza los dados | 2 | El sistema avanza acorde al número obtenido por los datos |
|  |  | 3 | Evalúa si la casilla en la que cayó el jugador es especial |
|  |  | 4 | Genera informe acerca del tipo de casilla si es especial indica que casilla especial es |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | 3. La casilla en la que cayó no es especial por lo tanto no se indica realizar una actividad específica |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU25 | *Nombre:* | Salir de la cárcel. |
| *Objetivo en Contexto:* | | Jugador que se encuentra en la cárcel sale de ella. | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | El juego debe estar inicializado.  Jugador debe estar en la cárcel y para salir debe cumplir con :  Pagó para salir  Tiene tarjeta de salía de la cárcel  Sacó pares en su turno | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* El jugador que está en la cárcel sale de ella | |
| *Condición final de fallo:* El jugador que está en la cárcel no logra salir de la cárcel | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | El jugador está en la cárcel | 2 | Sistema evalúa que el jugador esté en la cárcel |
| 3 | Jugador realiza acción acorde para salir de la cárcel(lanza dados, tiene tarjeta, paga) | 4 | Valida acción de salida |
|  |  | 5 | Permite salida del jugador |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 3: Jugador no cumple con las condiciones para salir de la cárcel, no puede salir de ella hasta que en su turno cumpla alguna de las condiciones de salida |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU026 | *Nombre:* | Finalizar juego |
| *Objetivo en Contexto:* | | Dar por terminado el juego, es decir no permitir que los jugadores sigan haciendo jugadas | |
| *Actores Participantes* | | Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | Declarar bancarrota  Estar el juego activo | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Lograr dar por terminado el juego y hacer que los jugadores no puedan seguir realizando jugadas | |
| *Condición final de fallo:* Que el juego no pueda ser declarado como finalizado debido a problemas con las validaciones del dinero de los jugadores | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
|  |  | 1 | Valida si algún jugador ha quedo en bancarrota |
|  |  | 2 | Informar a los jugadores que el juego ha terminado |
|  |  | 3 | Deshabilita el tablero |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 1: En caso de que ningún jugador haya quedado en bancarrota, se continúa normalmente con el juego. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU27 | *Nombre:* | Crear partida (establecer conexión) |
| *Objetivo en Contexto:* | | El jugador decide crear una sesión de juego, esperando contendores que se unan a ella. | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Pre-Condiciones* | | Tener instalación del programa (T-Monopoly). | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito: El* jugador *logra crear una partida a la cual pueden unirse otros jugadores.* | |
| *Condición final de fallo: El* jugador no crea *satisfactoriamente una partida nueva, o no es posible unirse a esta partida (otros jugadores).* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1. | El jugador escoge la opción de crear una nueva partida. | 2. | El sistema inicia la conexión. |
| 6. | El jugador recibe información sobres sus contendores. | 3. | El sistema inicia un contador de tiempo. |
| 7. | El jugador recibe un mensaje de inicio de partida. | 4. | El sistema espera por contendores. |
|  |  | 5. | El sistema termina contador, actualiza tablero e Inicializa la partida. |

|  |  |
| --- | --- |
| *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:* | CU029 | *Nombre:* | Actualizar estadística |
| *Objetivo en Contexto:* | | Actualizar los datos de la partida terminada en todos los jugadores de dicha partida | |
| *Actores Participantes* | | Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | Finalizar juego  Verificar ganador | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  Dejar en el perfil de cada jugador participante de una partida la información correspondiente a ese jugador de la partida recién terminada | |
| *Condición final de fallo:* Que las estadísticas queden mal actualizadas | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 4 | Envía acuse de recibido la notificación | 1 | Busca el perfil de los jugadores de la partida |
|  |  | 2 | Actualiza los datos relacionados con las estadísticas de cada jugador |
|  |  | 3 | Notifica a los jugadores |
|  |  | 5 | Recibe acuse de recibido el mensaje por parte del jugador |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 5: En caso de no enviar acuse de recibido, se inicia una cuenta regresiva que al terminar se da por entendido que el jugador la recibió. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:*  *30* | CU30 | *Nombre:* | Almacenar datos partidas (propiedades, dinero, casa, hotel…) |
| *Objetivo en Contexto:* | | Guardar información de sesión de juego. | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | Se ha finalizado una partida. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito: El sistema almacena* (propiedades, dinero, casa, hotel…), del jugador, actualizando su respectivo perfil. | |
| *Condición final de fallo: El Sistema no puede almacenar todos los datos de partida del jugador* (propiedades, dinero, casa, hotel…), ó no logra actualizar el perfil correspondiente. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 2. | El jugador recibe un mensaje de finalización de partida. | 1. | El sistema informa a los jugadores que la partida ha terminado. |
| 6. | El jugador recibe información actualizada sobre su perfil. | 3. | El sistema bloquea las interacciones (interfaz y sus componentes) |
|  |  | 4. | El sistema verifica ganador. |
|  |  | 5. | El sistema actualiza el perfil del jugador. |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *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:* | CU32 | *Nombre:* | Pagar del hippie |
| *Objetivo en Contexto:* | | EL jugador se le resta el dinero correspondiente al pago por la manilla. | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | Se ha llegado a una casilla de parqueadero. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito: El jugador paga correctamente su multa.* | |
| *Condición final de fallo: El jugador no puede pagar correctamente su multa.* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 2. | El jugador recibe un mensaje, pues su pareja quiere una manilla. | 1. | El sistema verifica se encuentra sobre la casilla de parqueadero. |
| 3. | El jugador realiza una acción de pago. | 4. | El sistema actualiza el historial |
|  |  | 5. | El sistema actualiza el perfil del jugador. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | * 1. El jugador inicia una negociación.   3.1.1 El jugador realiza una acción de pago.   * 1. El jugador vende propiedades.   3.2.1 El jugador realiza una acción de pago. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU33 | *Nombre:* | Consultar Perfil Jugador |
| *Objetivo en Contexto:* | | Cualquier jugador dentro del juego debe poder ver los perfiles de los jugadores que se encuentran registrados. | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Servidor | |
| *Pre-Condiciones* | | Debe haber perfiles de usuario creados. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* El jugador puede ver la información registrada (partidas ganadas, partidas perdidas y nombre) por el sistema de cualquiera de los jugadores que tienen perfiles. | |
| *Condición final de fallo:* El sistema no puede facilitar la información registrada de los perfiles creados, o la información es errónea. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1. | El jugador escoge la opción de ver perfiles de los jugadores. | 2. | Verifica que el jugador tenga un perfil inscrito. |
|  |  | 3. | El sistema pide el nombre de usuario y contraseña. |
| 4. | El jugador escoge el perfil del jugador que desea ver. | 5. | El sistema despliega la información correspondiente al perfil elegido (Partidas ganadas, partidas perdidas, y nombre.) |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 3: Si el jugador ya se ha registrado no se pide nuevamente el nombre de usuario y contraseña. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:*  *34* | CU34 | *Nombre:* | Asignar Propiedades Iniciales |
| *Objetivo en Contexto:* | | Se debe asignar a cada uno de los jugadores dentro del juego 2 propiedades aleatoriamente. | |
| *Actores Participantes* | | Jugadores  Servidor | |
| *Pre-Condiciones* | | Debe haber perfiles de usuario creados.  Debe haberse creado una nueva partida. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito: Cada jugador en la partida posee sus 2 propiedades.* | |
| *Condición final de fallo: No se reparte a todos los jugadores de la partida 2 propiedades.* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1. | El jugador crea o se une a una partida. | 2. | Verifica que el jugador tenga un perfil inscrito. |
|  |  | 3. | El sistema escoge aleatoriamente 2 propiedades. |
|  |  | 4. | El sistema asigna 2 propiedades a cada jugador dentro de la partida. |
| 5. | El jugador puede ver sus propiedades y obtener información sobre ellas. |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | 3. Si se escogen propiedades que ya han sido entregadas a algún jugador, se asignan las no repetidas y realiza este mismo paso recursivamente hasta que se asignen sin repetición las propiedades. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU35 | *Nombre:* | Verificar Propietario |
| *Objetivo en Contexto:* | | Cualquier transacción que dependa de una propiedad en el juego debe validarse quién es el dueño actual de la propiedad. | |
| *Actores Participantes* | | Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | Debe haberse creado una nueva partida.  Debe estar en tránsito una partida inicializada. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito: Se identifica quien posee cada una de las propiedades. (Banca, jugadores en la partida)* | |
| *Condición final de fallo: No es posible identificar quien posee cada una de las propiedades. (Banca, jugadores en la partida)* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1. | Se asigna el turno a un jugador para continuar la partida. |  |  |
| 1.2 | Se inicializa una negociación. | 2. | El sistema brinda turnos de negociación. |
|  |  | 4. | El sistema verifica a quien pertenece cada una de las propiedades. |
| 5. | Los jugadores pueden ver sus propiedades actuales y desplegar información sobre ellas. |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Si se declara un jugador en bancarrota, se acaba la partida y debe verificarse a quién pertenece cada una de las propiedades. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *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:* | CU37 | *Nombre:* | Completar vuelta al tablero. |
| *Objetivo en Contexto:* | | Evaluar si el jugador ha realizado una vuelta completa al tablero | |
| *Actores Participantes* | | Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | El juego debe estar inicializado.  El jugador debe estar activo y debe ser su turno  El jugador acaba de dar una vuelta completa al tablero  Jugador no debió ir a la cárcel durante esta vuelta | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Al jugador se le asigna determinada cantidad de dinero por completar una vuelta al tablero | |
| *Condición final de fallo:* Al jugador no se de la el dinero correspondiente por realizar una vuelta completa al tablero | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador finaliza turno | 2 | Evalúa que haya realizado una vuelta completa al tablero |
|  |  | 3 | Asigna determinada cantidad de dinero al jugador |
| 4 | Recibe dinero por realizar una vuelta completa al tablero |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 2: El jugador no ha realizado una vuelta completa al tablero. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *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:* | CU40 | *Nombre* | Terminar turno |
| *Objetivo en Contexto:* | | El jugador cede el turno a un contrincante. | |
| *Actores Participantes* | | Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | El juego esta inicializado.  El jugador ha lanzado los dados. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Se cede el turno a un contrincante.* | |
| *Condición final de fallo:*  *No es posible ceder el turno a un contrincante.* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
|  |  | 1. | El sistema verifica que no haya transacciones por realizar. |
|  |  | 2. | El sistema saca de la cola el turno correspondiente. |
|  |  | 3. | El sistema asigna el turno secuencialmente. |
|  |  | 4. | El sistema actualiza historial. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | 1.1 El tiempo de interacción del jugador Termina. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *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:* | CU42 | *Nombre* | Abandonar Partida |
| *Objetivo en Contexto:* | | El jugador abandona la partida. | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Banco | |
| *Pre-Condiciones* | | El jugador tiene su turno respectivo.  Existe más de un jugador. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *El jugador abandona la partida y se permite continuar la partida.* | |
| *Condición final de fallo:*  *No es posible abandonar la partida permitiendo la continuación del juego.* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1. | El jugador escoge la opción de abandonar la partida. | 2. | El sistema verifica que puede retirarse. |
| 3. | El jugador cubre el cobro generado. | 3. | El sistema recibe propiedades, dinero y hoteles y los asigna al banco. |
|  |  | 4. | El sistema actualiza historial. |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *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:* | CU044 | *Nombre:* | Mostrar estadísticas |
| *Objetivo en Contexto:* | | Le permite conocer a cada jugador sobre las estadísticas de cualquier otro jugador al dar click sobre su nombre | |
| *Actores Participantes* | | Sistema  Jugador | |
| *Pre-Condiciones* | | Tener perfil  Iniciar partida | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Mostrar las estadísticas sobre partidas anteriores del jugador seleccionado | |
| *Condición final de fallo:* Que las estadísticas que se muestren no sean del jugador deseado | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Selecciona jugador | 2 | Captura id del jugador seleccionado |
| 7 | Envía acuse de recibido las estadísticas | 3 | Busca estadísticas por el id del jugador seleccionado |
|  |  | 4 | Abre una ventana con las estadísticas del jugador seleccionado |
|  |  | 5 | Espera acuse de recibido por parte del jugador |
|  |  | 6 | Recibe acuse de recibido por parte del jugador |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 7: En caso de no enviar acuse de recibido, se inicia una cuenta regresiva que al terminar se da por entendido que el jugador la recibió. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *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:* | CU47 | *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:* | CU48 | *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:* | CU49 | *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:* | CU50 | *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:* | CU51 | *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* |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU52 | *Nombre:* | Declarar Banca Rota |
| *Objetivo en Contexto:* | | Un jugador se declara en Banca rota | |
| *Actores Participantes* | | Jugador | |
| *Pre-Condiciones* | | El jugador no tiene propiedades suficientes o dinero suficiente para cumplir un pago. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* El jugador es declarado en banca rota. | |
| *Condición final de fallo:* El jugador no es declarado en banca rota. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Se realiza un cobro al jugador. | 2 | Verifica si el jugador tiene dinero suficiente ó si con sus propiedades para cubrir el gasto. |
|  |  | 3 | Dado el caso que no tiene como pagar, el jugador es declarado en baca rota |
| 4 | Jugador sale del juego por no tener recursos para continuar |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 2: Si en jugador tiene recursos para hipotecar y obtener dinero para cancelar su deuda, evitará declararse en banca rota |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU53 | *Nombre:* | Deshabilitar Tablero |
| *Objetivo en Contexto:* | | Impedir que los jugadores sigan haciendo jugadas durante el turno de otro ó al ser declarados en banca rota | |
| *Actores Participantes* | | Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | Hay un jugador en banca Rota.  Jugador no tiene el turno correspondiente | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito*: Los jugadores no pueden continuar haciendo jugadas hasta que sea su turno | |
| *Condición final de fallo*: Los jugadores pueden continuar haciendo alguna jugada. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
|  |  | 1 | Evalúa que jugador tiene el turno |
|  |  | 2 | Habilita tablero al jugador que tiene turno |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 2: Si el jugador no tiene turno no se le habilita el tablero hasta que lo sea |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU54 | *Nombre* | Acción de Pago |
| *Objetivo en Contexto:* | | El jugador realiza un pago correctamente. | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Banco | |
| *Pre-Condiciones* | | El juego esta inicializado.  El jugador puede pagar su deuda con dinero o propiedades. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *Se cancela el cobro del* jugador *correctamente.* | |
| *Condición final de fallo:*  *No es posible cancelar el cobro del* correctamente. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1. | El jugador cae sobre propiedades ajenas que pueden cobrar. | 2. | El sistema verifica que se puede cobrar y el valor por el cuál debe hacerse. |
| 3. | El jugador cubre el cobro generado. | 4. | El sistema verifica para quien es el dinero correspondiente |
| 5. | El jugador recibe información sobre el gasto realizado. | 6. | El sistema asigna el dinero, suma y descuenta a las partes respectivas. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | * 1. El jugador inicia una negociación.   2. El jugador vende propiedades. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU55 | *Nombre:* | Vender bien raíz a banco |
| *Objetivo en Contexto:* | | Vender un bien raíz al Banco (propiedades, casas, hoteles) | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Banco. | |
| *Pre-Condiciones* | | El jugador está en su turno correspondiente.  El jugador no ha lanzado los dados. | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:*  *El bien raíz es vendido correctamente a un segundo* jugador2*, o a la banca respectivamente.* | |
| *Condición final de fallo:*  *El bien raíz no puede ser vendido a un segundo* jugador2*, o a la banca respectivamente.* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1. | El jugador inicia negociación. |  |  |
| 3. | El jugador escoge vender propiedad. | 2. | El sistema avisa a los demás jugadores el tipo de negociación abierta. |
| 4. | El jugador escoge el valor, y la forma de venta. | 5. | El sistema envía a los demás jugadores la oferta. |
| 6. | El jugador escoge una propuesta o rechaza su oferta. | 7. | El sistema realiza la acción de pago, y verifica propiedades. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | 4.1 El jugador vende al Banco.  4.2 El banco decide el precio.  5. Salta este paso. |