**DOCUMENTACIÓN CASOS DE USO**

**Alimnova®**

HISTORIAL DE CAMBIOS

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *Versión* | *Fecha* | *Sección del documento modificada* | *Descripción de cambios (corta)* | *Responsable (S)* |
| *0.0* | ***29/03/2010*** | ***Estructuración del documento. Inclusión de la plantilla y descripción de la misma*** |  | *Andrea Fajardo, Arquitecto.* |
| *0.1* | *29/03/2010* | *CU5, CU22, CU3, CU8, CU15, CU6* | *Especificación de los casos de usos mencionados* | *Laura Arias, Director de proyectos* |
| *0.2* | *29/03/2010* | *CU7,CU9,CU11,CU12,*  *CU13, CU16* | *Especificación de los casos de usos mencionados* | *Andrea Fajardo* |

**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
* Glosario de actores y responsabilidades

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.

El formato empleado para realizar la documentación de cada caso de uso es:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **ID Caso de uso** | **Prioridad** | **Prioridad del caso de uso** |
| **Nombre** | Nombre caso de uso | | |
| **Garantía Mínima** | Lo mínimo que se compromete a cumplir, sado el caso que no se logre el objetivo en su totalidad | | |
| **Objetivo** | Que va a realizar determinado caso de uso en el juego | | |
| **Entradas** | Datos de entrada para el caso de uso | | |
| **Salidas** | Datos de salida, luego del caso de uso | | |
| **Pre-Condiciones** | Describe las condiciones mínimas que deben ser verdaderas antes de ejecutar el caso de uso | | |
| **Pos-Condiciones** | Describe las condiciones que deben ser verdaderas luego de la ejecución del caso de uso  **Condición final de éxito:** Correspondeal cumplimiento del objetivo del caso de uso, luego de su ejecución.  **Condiciones finales de fallo:** Correspondea una falla en el sistema, que lleva a nocumplir con el objetivo del caso de uso. | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| Interactúa con el sistema, para satisfacer sus necesidades | | | Actividades que requiere realizar el servidor para actualizar, cambiar, informar, determinados estados del juego |
| **Variaciones** | Condiciones sobre las cuales el sistema realiza ciertos comportamientos | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU1** | **Prioridad** | **10** |
| **Nombre** | **Crear Partida** | | |
| **Garantía Mínima** | **Se establece la conexión y se comunica el éxito de esta.** | | |
| **Objetivo** | **Dejar abierta la conexión para que otros jugadores de tipo invitado se unan a ella** | | |
| **Entradas** | **Perfil de un anfitrión** | | |
| **Salidas** | **Aviso a los invitados de que la conexión exitosa** | | |
| **Pre-Condiciones** | **El perfil de entrada debe ser el primero en acceder a la partida** | | |
| **Pos-Condiciones** | **El aviso de conexión exitosa se debe distribuir a cada jugador** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **3. Acepta crear la partida.** | | | **1. Muestra la opción de crear la partida.** |
| **4. Ingresa el nombre de la partida.** | | | **2. Solicita el nombre de la partida.** |
|  | | | **3. Espera hasta 120 segundos a que se conecten de 1 a 4 jugadores más.** |
|  | | | **4. Comunica a todos los jugadores en la partida el éxito de la conexión.** |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
| **Variaciones** | 3.1. No llega el primer invitado  3.1.1. Se cierra la partida. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU3** | **prioridad** | **6** |
| **Nombre** | **Finalizar partida** | | |
| **Garantía Mínima** | **Muestre el jugador en banca rota** | | |
| **Objetivo** | **Hacer el resumen del juego indicando el ganador y el perdedor** | | |
| **Entradas** | **Los jugadores** | | |
| **Salidas** | **El ranking de los jugadores** | | |
| **Pre-Condiciones** | **Que haya un jugador en banca rota** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Un nuevo ranking para los jugadores**  **Condición final de fallo: El sistema cierre la partida sin almacenar el ranking del jugador.** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **2) El jugador acepta la aclaración** | | | **1) El sistema declara en banca rota a un jugador** |
| **6) El jugador se retira de la partida** | | | **3) El sistema realiza la suma de las propiedades, casas y hoteles del resto de los jugadores.** |
|  | | | **4) El sistema ordena de manera descendente a los jugadores** |
|  | | | **5) El sistema actualiza el ranking de los jugadores** |
|  | | | **7) El sistema cierra la conexión de cada jugador** |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
| **Variaciones** | **No hay variaciones** | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU5** | **prioridad** | **7** |
| **Nombre** | **Comprar bienes** | | |
| **Garantía Mínima** | **Verifica que el usuario tenga el dinero para comprar dicha propiedad** | | |
| **Objetivo** | **Convertir una propiedad del banco a una propiedad del jugador que paga por ella.** | | |
| **Entradas** | **Una casilla** | | |
| **Salidas** | **El jugador es dueño de una propiedad** | | |
| **Pre-Condiciones** | **La propiedad debe ser del banco, el jugador debe tener el dinero de la compra de dicha propiedad** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Una propiedad asignada a un jugador**  **Condición final de fallo: Que el jugador no tenga el dinero suficiente y no se pueda realizar la transacción** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **1) El jugador lanza los dados** | | | **2) El sistema mueve la ficha tantas veces indique los dados** |
| **6) El jugador acepta la compra** | | | **3) El sistema indica que la propiedad está disponible** |
| **8) El jugador acepta el valor descontado** | | | **4) El sistema verifica que el jugador tenga el dinero para comprar la propiedad** |
|  | | | **5) el sistema muestra la opción comprar** |
|  | | | **7) El sistema descuenta al jugador el valor de la propiedad** |
|  | | | **9) El sistema le asigna la nueva propiedad al jugador** |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
| **Variaciones** | **4.1 El jugador no tenga el dinero suficiente: el sistema mostrara la opción de hipotecar otras propiedades o la opción de subastar la propiedad.** | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU6** | **prioridad** | **6** |
| **Nombre** | **Comprar trago** | | |
| **Garantía Mínima** | **Verifique que el jugador pueda comprar un trago** | | |
| **Objetivo** | **Que el jugador pueda comprar cervezas o whiskys después de haber completado la mayoría de edad** | | |
| **Entradas** | **Propiedades de un jugador** | | |
| **Salidas** | **Jugador con algún trago en una propiedad** | | |
| **Pre-Condiciones** | **Que el jugador haya completado la mayoría de edad, es decir, que tenga todas las propiedades de un mismo color** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Trago colocado en alguna propiedad**  **Condición final de fallo:** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **1) El jugador solicita la compra del trago** | | | **2) El sistema verifica que el jugador tenga las propiedades de un mismo color** |
| **3) El jugador indica el tipo de trago que desea comprar cerveza o whisky** | | | **5) El sistema verifica que el tipo de trago sea el que puede comprar.** |
| **4) El jugador selecciona la propiedad a la que desea comprarle el trago** | | | **6) El sistema verifica que el jugador tenga el dinero suficiente para comprar el trago** |
|  | | | **7)El sistema descuenta al jugador el valor del trago** |
|  | | | **8) El sistema asigna el trago a la propiedad seleccionada por el jugador.** |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
| **Variaciones** | **5.1 El trago seleccionado es una cerveza: el sistema validara únicamente que tenga 3 propiedades de un mismo color**  **5.2 El trago seleccionado es whisky: el sistema validara que en la propiedad que se compre el whisky, tenga 4 cervezas** | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU7** | **Prioridad** | **5** |
| **Nombre** | **Vender trago** | | |
| **Garantía Mínima** | **Ofrecer la opción al jugador de vender trago** | | |
| **Objetivo** | **El banco puede comprarle trago al jugador** | | |
| **Entradas** | **Información del jugador que desea vender trago ( usuario, dinero disponible, propiedades y el trago que ofrece )** | | |
| **Salidas** | **Dinero correspondiente al valor del trago, que le vendió al banco**  **Reasignación de los tragos, ya no son del jugador, sino del banco** | | |
| **Pre-Condiciones** | **El jugador debe ser dueño de al menos una propiedad y debe tener trago en ella**  **Debe ser el turno del jugador para poder realizar esta transacción** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Jugador vende al banco el trago y recibe el dinero correspondiente a esa transacción.**  **Condiciones finales de fallo: No se realiza la venta del trago al banco**  **No se cancela dinero al jugador**  **No recibe dinero el jugador que ha realizado la venta** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| 1. **Jugador informa al banco que quiere venderle determinado trago** | | | 1. **Banco realiza oferta por dicho trago** |
| 1. **Jugador acepta la propuesta** | | | 1. **Paga por el trago** |
|  | | |  |
| **Variaciones** | **3.1: Jugador no acepta propuesta**  **3.1.1: No se hace ningún negocio** | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU8** | **prioridad** | **6** |
| **Nombre** | **Hipotecar** | | |
| **Garantía Mínima** | **Muestre el valor de las hipotecas de las propiedades** | | |
| **Objetivo** | **Que un jugador pueda vender sus propiedades al banco como un préstamo** | | |
| **Entradas** | **Propiedades a hipotecar** | | |
| **Salidas** | **Dinero de la hipoteca asignada al jugador** | | |
| **Pre-Condiciones** | **Que el jugador tenga propiedades para hipotecar** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Dinero de la hipoteca al jugador, estado de la propiedad en hipotecado**  **Condición final de fallo: El jugador no pueda realizar la hipoteca porque no tenga mas propiedades por hipotecar** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **1) El jugador selecciona la opción hipotecar** | | | **2) El sistema le muestra al jugador las propiedades de la que es dueño y que puede hipotecar.** |
| **3) El jugador selecciona las propiedades que desea hipotecar** | | | **4) El sistema acepta la hipoteca** |
| **7) El jugador acepta el cambio** | | | **5) El sistema coloca en estado hipotecado las propiedades** |
|  | | | **6) El sistema le asigna al jugador el valor de de hipoteca** |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
| **Variaciones** | **2.1 El jugador no tenga propiedades para hipotecar: Cancela la operación** | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU9** | **Prioridad** | **5** |
| **Nombre** | **Pagar hipoteca** | | |
| **Garantía Mínima** | **Permitir al jugador la opción de pagar por la hipoteca de la propiedad que desee** | | |
| **Objetivo** | **Permitir que el jugador cancele el valor de la hipoteca, para que vuelva a ser dueño de dicha propiedad** | | |
| **Entradas** | **Información del jugador que va a deshipotecar**  **Información de la propiedad que se va a deshipotecar** | | |
| **Salidas** | **Asignación de la propiedad al jugador dueño y que ha pagado por ella**  **Informar al jugador que ha sido deshipotecada dicha propiedad** | | |
| **Pre-Condiciones** | **Debe existir una propiedad hipotecada del jugador**  **Jugador debe ser el turno para poder pagar la hipoteca**  **Jugador paga la hipoteca solamente por la propiedad que le pertenece**  **Jugador debe tener cantidad de dinero suficiente para cancelar la hipoteca** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: La propiedad por la que el jugador ha pagado, queda nuevamente asignada a él, libre**  **Condiciones finales de fallo: No se realizar las deshipoteca de la propiedad, a pesar que el jugador pagara dicha hipoteca**  **Jugador no paga por la hipoteca, pero esta es liberada y asignada a él**  **Jugador paga la hipoteca de esa propiedad, pero esta es asignada a otro jugador** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| 1. **Informa que quiere cancelar la hipoteca de una propiedad** | | | 1. **Muestra el valor de la hipoteca para esa propiedad** |
| 1. **Acepta cancelar el valor de esa hipoteca** | | | 1. **Debita cantidad, correspondiente al valor de la hipoteca** |
|  | | | 1. **Asigna propiedad al jugador, ya libre** |
| **Variaciones** | **3.1 Jugador no acepta cancelar ese valor por la hipoteca**  **3.1.1. No se paga la hipoteca, luego no se libera la propiedad** | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU11** | **Prioridad** | **3** |
| **Nombre** | **Administrar Perfil** | | |
| **Garantía Mínima** | **Permitir al jugador la opción de crear ó modificar su perfil de usuario** | | |
| **Objetivo** | **Permitir que el jugador pueda crear su perfil (ingresar nombre de usuario y contraseña) y modificarlo** | | |
| **Entradas** | **Nombre de usuario y su contraseña ingresado por el jugador** | | |
| **Salidas** | **Aviso que indica que ha sido almacenado el perfil de usuario satisfactoriamente**  **Almacenamiento de datos del perfil del usuario** | | |
| **Pre-Condiciones** | **El usuario no debe estar almacenado, es decir que no debe estar registrado para crear un perfil**  **El usuario debe estar registrado si desea modificar algún dato** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: El usuario es creado ó modificado con la información ingresada por el**  **Condiciones finales de fallo: La información del usuario no es almacenada correctamente** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
|  | | | 1. **Pide nombre del usuario** |
| 1. **Ingresa nombre que desea** | | | 1. **Pide contraseña** |
| 1. **Ingresa contraseña** | | |  |
| 1. **Solicita almacenar información** | | | 1. **Almacena información correspondiente al perfil de usuario** |
|  | | |  |
| **Variaciones** | * 1. **Usuario no solicita que se almacene la información de su perfil**   **5.1.1 No se guardan los datos correspondientes al perfil de dicho usuario** | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU12** | **Prioridad** | **3** |
| **Nombre** | **Consultar Ranking** | | |
| **Garantía Mínima** | **Mostrar al jugador la opción de consultar el ranking de todos los jugadores** | | |
| **Objetivo** | **Permitir al jugador ver el ranking de todos los jugadores** | | |
| **Entradas** | **Información del perfil del jugador que desea realizar la consulta** | | |
| **Salidas** | **Mostrar el ranking de los jugadores** | | |
| **Pre-Condiciones** | **El jugador debe estar registrado en el juego**  **No debe tener un juego activo, es decir la consulta la realiza antes o después de la partida, no se puede consultar durante una partida el ranking** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Se muestra el ranking de todos los jugadores de T-Monopoly**  **Condiciones finales de fallo: No se muestra el ranking de todos los jugadores de T-Monopoly**  **Se muestra el ranking con información falsa, inexistente** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| 1. **Informa que quiere realizar una consulta del ranking de los jugadores** | | | 1. **Muestra ranking de los últimos jugadores de T-Monopoly** |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
| **Variaciones** |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU13** | **Prioridad** | **2** |
| **Nombre** | **Almacenar Historial del juego** | | |
| **Garantía Mínima** | **Permitir al jugador la opción de almacenar el historial del juego** | | |
| **Objetivo** | **Almacenar la partida de T-Monopoly** | | |
| **Entradas** | **Acciones realizadas en el juego (compra de propiedades, avance de los jugadores, ganador, perdedores, dinero de cada unos, propiedades, etc)** | | |
| **Salidas** | **Archivo con la información correspondiente a todas las acciones realizadas durante la partida** | | |
| **Pre-Condiciones** | **La partida debe estar terminada**  **El jugador debe estar registrado** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Se genera un archivo con la información de toda la partida**  **Condiciones finales de fallo: No se genera un archivo con la información correspondiente a la partida**  **Se almacena un archivo con información inválida (no existe)** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| 1. **Solicita almacenar partida** | | | 1. **Genera archivo con la información de todas las transacciones realizadas** |
|  | | |  |
|  | | |  |
| **Variaciones** | * 1. No solicita almacenar la partida      1. No se almacena el archivo con el historial de la partida | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU15** | **prioridad** | **5** |
| **Nombre** | **Pagar impuestos** | | |
| **Garantía Mínima** | **Que un jugador caiga en la casilla donde deba pagar impuestos** | | |
| **Objetivo** | **El juego tiene casillas donde el jugador deberá cancelar ciertos impuestos. Descontar al jugador dichos impuestos** | | |
| **Entradas** | **Valor de los dados lanzados** | | |
| **Salidas** | **Jugador con el dinero descontado de los impuestos** | | |
| **Pre-Condiciones** | **Que el jugador haya caído en una de las casillas de impuesto** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: El jugador tiene el dinero descontado correspondiente al impuesto**  **Condición final de fallo: Que el sistema no descuente el valor del impuesto al jugador** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **1) El usuario lanza los dados** | | | **2) El sistema mueve la ficha del jugador tantas veces haya indicado los dados** |
| **5) El sistema acepta el movimiento realizado por el sistema** | | | **3) El sistema verifica que tipo de impuesto es la casilla** |
|  | | | **4) El sistema descuenta el valor del impuesto al jugador** |
|  | | |  |
| **Variaciones** |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU16** | **Prioridad** | **2** |
| **Nombre** | **Pagar al hippie** | | |
| **Garantía Mínima** | **Mostrar la opción de pagarle al hippie** | | |
| **Objetivo** | **Permitir que se le pague al hippie le valor correspondiente a la manilla, cuando el jugador caiga en esta casilla** | | |
| **Entradas** | **Información del jugador (dinero disponible )** | | |
| **Salidas** | **Aviso con el débito correspondiente al pago del hippie** | | |
| **Pre-Condiciones** | **Debe ser el turno del jugador**  **El jugador debió caer en la casilla del hippie**  **Jugador está cumpliendo con una penitencia de las tarjetas especiales** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Se realiza el débito correspondiente al pago del hippie**  **Condiciones finales de fallo: Se le debita la cantidad incorrecta de dinero (mayor ó menor)**  **No se realiza el débito del dinero** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
|  | | | 1. **Muestra la cantidad a pagar por el jugador** |
| 1. **Acepta el débito de la cantidad correspondiente al pago para el hippie** | | | 1. **Debita cantidad para pagarle al hippie** |
|  | | | 1. **Asigna nueva cantidad de dinero del jugador** |
|  | | |  |
|  | | |  |
| **Variaciones** |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU22** | **prioridad** | **6** |
| **Nombre** | **Consultar dueños y sus propiedades** | | |
| **Garantía Mínima** | **Que se identifiquen los dueños de las propiedades correspondientes** | | |
| **Objetivo** | **Que un jugador pueda identificar los dueños de cada propiedad.** | | |
| **Entradas** | **Jugador del que se quieren ver las propiedades** | | |
| **Salidas** | **Vista de las propiedades compradas por cada jugador** | | |
| **Pre-Condiciones** | **Que la propiedad haya sido comprada** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Propiedades asignadas a cada jugador**  **Condición final de fallo: El sistema no pueda mostrar las propiedades de cada jugador** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **1) Un jugador compra una propiedad CU5** | | | **2) El sistema asigna el icono de la ficha del jugador a dicha propiedad** |
|  | | | **3) El sistema permite la visualización de la propiedad por dueño** |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
| **Variaciones** | **No hay variaciones** | | |