**DOCUMENTACIÓN CASOS DE USO**

**Alimnova®**

HISTORIAL DE CAMBIOS

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *Versión* | *Fecha* | *Sección del documento modificada* | *Descripción de cambios (corta)* | *Responsable (S)* |
| *0.0.0* | ***29/03/2010*** | ***Estructuración del documento. Inclusión de la plantilla y descripción de la misma*** |  | *Andrea Fajardo, Arquitecto.* |
| *0.1.0* | *29/03/2010* | *CU5, CU22, CU3, CU8, CU15, CU6* | *Especificación de los casos de usos mencionados* | *Laura Arias, Director de proyectos.* |
| *0.2.0* | *29/03/2010* | *CU7,CU9,CU11,CU12,*  *CU13, CU16* | *Especificación de los casos de usos mencionados* | *Andrea Fajardo, Arquitecto.* |
| *0.2.1* | ***30/03/2010*** | ***CU22*** | ***Corrección del caso de uso*** | *Laura Arias, Director de Proyectos.* |
| *0.3.0* | *06/04/2010* | *CU19, CU20* | *Documetación de dichos casos de uso* | *Laura Arias, Director de proyectos* |
| *0.4.0* | *06/04/2010* | *CU1, CU10, CU21, CU17, CU4, CU2, CU18* | *Documentacion de casos de uso mensionados* | *William Jiménez, Administrado de configuraciones y documentación* |
| *0.4.1* | *08/04/2010* | *Plantilla casos de uso* | *Corrección plantilla casos de uso* | *Andrea Fajardo, Arquitecta* |

**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 a cada uno.

El formato empleado para realizar la documentación de cada caso de uso es la tabla presentada a continuación, la cual está basada en la plantilla de documentación de Cockburn a la cual le realizamos modificaciones, para facilidad de entendimiento en el momento de realizar la documentación [http://faculty.washington.edu/jtenenbg/courses/360/f02/project/usecaseguidelines.html]:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **ID Caso de uso** | **Prioridad** | **Prioridad del caso de uso** |
| **Nombre** | Nombre caso de uso | | |
| **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 | | |
| **Extensiones** |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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** | **CU2** | **Prioridad** | **8** |
| **Nombre** | **Inicializar Partida** | | |
| **Garantía Mínima** | **Asignar dinero y propiedades a los jugadores, mostrar tablero.** | | |
| **Objetivo** | **Establecer el estado inicial de los jugadores y del tablero en la partida.** | | |
| **Entradas** | **Una partida creada.** | | |
| **Salidas** | **Visualización del tablero y de los primeros activos de los jugadores.** | | |
| **Pre-Condiciones** | **De 2 a 5 jugadores conectados a la partida.** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Propiedades con dueño asignado y saldo de cada jugador mayor que cero.**  **Condición final de fallo: Partida no creada.** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
|  | | | **1, Asigna dinero a cada jugador en la partida.** |
|  | | | **2, Asigna propiedades a cada jugador en la partida.** |
|  | | | **3, Muestra el tablero de juego en su estado inicial (Todos los jugadores en la salida).** |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
| **Variaciones** |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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** | **CU4** | **Prioridad** | **9** |
| **Nombre** | **Subastar** | | |
| **Garantía Mínima** | **Una propiedad es vendida al mejor postor.** | | |
| **Objetivo** | **Asociar un dueño a una propiedad en caso de que esto no sea posible por medio de una transacción de compra.** | | |
| **Entradas** | **Propiedad a subastar.** | | |
| **Salidas** | **Propiedad asociada como activo de un jugador.** | | |
| **Pre-Condiciones** | **Propiedad de entrada disponible para la venta.** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Propiedad asociada como activo a un jugador con un valor diferente a su costo de venta predeterminado.**  **Condición final de fallo: Propiedad no asociada como activo a un jugador.** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **3, Ofrece un monto mayor al precio base.** | | | **1, Notifica subasta.** |
|  | | | **2, Fija precio base.** |
|  | | | **3, Valida ofertas.** |
|  | | | **4, Asocia la propiedad como activo al mejor postor.** |
|  | | | **5, Finaliza subasta.** |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
| **Variaciones** | 4.1, Ofertas iguales.  4.1.1, Lanzar dados de nuevo.  4.1.2, Asignación de la propiedad al jugador con el número más alto en el lanzamiento de los dados. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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** | **10** | **prioridad** | **10** |
| **Nombre** | **Negociar** | | |
| **Garantía Mínima** | **Intercambio directo de propiedades entre dos jugadores.** | | |
| **Objetivo** | **Permitir el intercambio directo de propiedades entre dos jugadores, un demandante y un ofertante, sea éste propiedades por propiedades o dinero por propiedades.** | | |
| **Entradas** | **Propiedades a intercambiar del demandante y del ofertante o monto ofrecido por el demandante y la(s) propiedad(es) demandada(s).** | | |
| **Salidas** | **Aviso de éxito de la negociación.** | | |
| **Pre-Condiciones** | **Una o más propiedades para negociar o saldo de efectivo mayor a cero.** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: el jugador demandante queda como propietario de la o las propiedades por las que ofertó y el jugador dueño de las propiedades demandadas queda como dueño de las propiedades ofrecidas por el jugador demandante o del dinero del mismo.**  **Condición final de fallo: si ambos jugadores continúan con las mismas propiedades al finalizar el turno.** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **2, Demandante acepta negociar.** | | | **1, Muestra la opción negociar.** |
| **3, Demandante consulta las propiedades de un jugador.** | | | **6, Notifica oferta al dueño de la(s) propiedad(es) demandada(s).** |
| **4, Demandante elije una o más propiedades.** | | | **8, Asocia un nuevo dueño a la(s) propiedad(es) demandada(s), el demandante, y a la(s) propiedad(es) ofrecida(s) el dueño de la(s) demandada(s).** |
| **5, Demandante ofrece una o más propiedades o dinero por la(s) propiedad(es) elegida(s).** | | |  |
| **7, Dueño de la(s) propiedad(es) demandada(s) acepta oferta.** | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
| **Variaciones** | 7.1, Dueño de la(s) propiedad(es) demandada(s) rechaza oferta.  7.1.1, Se informa al demandante sobre el rechazo de la oferta.  7.1.2, Se cierra la negociación.  7.1.3, Se prosigue con el siguiente turno.  7.1.2.1, Demandante elije otro jugador para la negociación. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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** | **CU14** | **Prioridad** | **8** |
| **Nombre** | **Cobrar Cover** | | |
| **Garantía Mínima** | **Descuento del valor del cover al jugador en turno y adición de dicho valor al jugador dueño de la propiedad correspondiente a la casilla actual.** | | |
| **Objetivo** | **Descontar una cantidad de dinero predeterminada a un jugador en turno y adicionársela a otro.** | | |
| **Entradas** | **Propiedad de casilla actual, jugador en turno.** | | |
| **Salidas** | **Estados financieros actualizados del jugador en turno y del dueño de la propiedad correspondiente a la casilla actual.** | | |
| **Pre-Condiciones** | **Propiedad de casilla actual con dueño.** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Cantidad descontada al jugador en turno igual a la adicionada al jugador dueño de la propiedad correspondiente a la casilla actual.**  **Condición final de fallo: Diferencia diferente de cero entre lo descontado al jugador en turno y lo adicionado al jugador dueño de la propiedad correspondiente a la casilla actual.** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
|  | | | **1, Notifica el valor del cover a pagar.** |
|  | | | **2, Valida dinero del jugador.** |
|  | | | **3, Descuenta valor del cover.** |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
| **Variaciones** | 2.1, No tiene dinero suficiente para pagar el cover.  2.1.1, Hipotecar (CU8).  2.1.1.1, No tiene propiedades para hipotecar.  2.1.1.1.1, Se declara al jugador en bancarrota.  2.1.1.1.2, Finalizar partida (CU3). | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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** | **CU17** | **Prioridad** | **9** |
| **Nombre** | **Ejecutar Turno** | | |
| **Garantía Mínima** | **Mover ficha y realizar una transacción de compra/venta de propiedades o una negociación.** | | |
| **Objetivo** | **Permitir a un jugador lanzar los dados, realizar una transacción, una negociación, una jugada especial o la ejecución de una leyenda.** | | |
| **Entradas** | **Jugador a ejecutar el turno.** | | |
| **Salidas** | **Actualización del tablero, actualización del estado financiero de todos los jugadores (propiedades, tragos, dinero).** | | |
| **Pre-Condiciones** | **Jugador conectado a la partida.** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Cambio de turno (Cambio de jugador, según el orden establecido, para la ejecución del siguiente turno).**  **Condición final de fallo: Jugador equivocado, según el orden establecido, ejecuta el nuevo turno.** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **1, Lanza los dados.** | | | **2, Mueve la ficha del jugador en turno.** |
| **5, Realiza transacción.** | | | **3, Valida nueva posición de la ficha movida.** |
|  | | | **4, Muestra atributos de la casilla actual. Si es propiedad muestra precio, cover, etc. Si carta especial muestra leyenda. Si es pago de cover muestra el valor a pagar.** |
| **7, CU10.** | | | **6, Muestra opción de negociación.** |
|  | | | **8, Termina el turno.** |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
| **Variaciones** |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU18** | **Prioridad** | **7** |
| **Nombre** | **Ejecutar leyendas de cartas especiales** | | |
| **Garantía Mínima** | **Mostrar leyenda de una carta especial.** | | |
| **Objetivo** | **Actualizar el estado del jugador en turno y del tablero según la leyenda de una carta especial.** | | |
| **Entradas** | **Carta especial.** | | |
| **Salidas** | **Estado actualizado del jugador en turno y del tablero.** | | |
| **Pre-Condiciones** | **Cambio de estado del jugador en turno o del tablero en comparación al turno anterior.** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Transacción o movimiento enunciado en la leyenda realizado.**  **Condición final de fallo: Transacción o movimiento enunciado en la leyenda no realizado.** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
|  | | | **1, Notifica la leyenda de la carta especial.** |
|  | | | **2, Realiza la transacción enunciada en la leyenda.** |
|  | | | **3, Actualiza el tablero.** |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
| **Variaciones** |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU19** | **Prioridad** | **7** |
| **Nombre** | Ir al CAI | | |
| **Garantía Mínima** | Verificar que el jugador debe ir al CAI | | |
| **Objetivo** | Ubicar a un jugador en la casilla del CAI | | |
| **Entradas** | Jugador en turno | | |
| **Salidas** | Jugador ubicado en el CAI | | |
| **Pre-Condiciones** | El jugador debe haber caído en la casilla “IR AL CAI”, o en las leyendas de ARCA COMUNAL y CASUALIDAD debe estar descrito que debe IR AL CAI | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito:** El jugador en turno está en estado de retención en la casilla del CAI  **Condiciones finales de fallo:** Se envía al CAI al jugador equivocado. | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **1) El jugador lanza los dados** | | | **2) El sistema ubica al jugador en la posición donde indiquen los dados** |
| **5) El jugador acepta la notificación** | | | **3) El sistema verifica si el tipo de casilla en el que cayó corresponde a “IR AL CAI”** |
|  | | | **4) El sistema envía al jugador una notificación de que va a ir al CAI** |
|  | | | **6) El sistema ubica la ficha del jugador en turno a la casilla “CAI”** |
|  | | | **7) El sistema termina el turno del jugado de manera inmediata.** |
| **Variaciones** | 3.1 El jugador cae en alguna casilla de ARCA COMUNAL o CASUALIDAD y en la leyenda dice “IR AL CAI”  7.1 El jugador en su lanzamiento había sacado pares, igualmente se termina el turno de dicho jugador. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU20** | **Prioridad** | **7** |
| **Nombre** | Salir del CAI | | |
| **Garantía Mínima** | Identificar que el jugador se encuentra en el CAI | | |
| **Objetivo** | Permitir al jugador salir del CAI lanzando los dados para avanzar a otra casilla. | | |
| **Entradas** | Jugador en turno | | |
| **Salidas** | Jugador ubicado en una casilla diferente al CAI | | |
| **Pre-Condiciones** | El jugador en turno debe estar en el CAI | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito:** El jugador en turno está ubicado en una nueva casilla diferente a la casilla del CAI  **Condiciones finales de fallo:** El jugador no es sacado del CAI. | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **3) El jugador lanza los dados** | | | **1) El sistema le asigna el turno al jugador** |
| **7) El sistema acepta dicha notificación** | | | **2) El sistema le muestra al jugador las opciones de las que dispone dicho jugador (lanzar dados, pagar fianza, utilizar ARCA COMUNAL o CASUALIDAD en caso de que posea alguna de las cartas).** |
|  | | | **4) El sistema verifica que haya sacado pares** |
|  | | | **5) El sistema ubica al jugador en la nueva casilla que haya marcado los dados.** |
|  | | | **6) El sistema envía una notificación de la nueva posición del jugador** |
| **Variaciones** | 2.1 El jugador selecciona la opción Pagar Fianza | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU21** | **Prioridad** | **10** |
| **Nombre** | **Ingresar a una partida** | | |
| **Garantía Mínima** | **Establecer conexión y ser el segundo jugador en la partida incluyendo al anfitrión de ésta.** | | |
| **Objetivo** | **Ser partícipe de una partida de T-Monopoly.** | | |
| **Entradas** | **Perfil de un invitado (Nick y contraseña).** | | |
| **Salidas** | **Aviso de ingreso exitoso.** | | |
| **Pre-Condiciones** | **El perfil de entrada no debe ser el primero pero tampoco el sexto en ingresar a la partida.** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Incremento en uno del número de invitados en la partida.**  **Condición final de fallo: No incremento en uno del número de invitados en la partida.** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **2, Ingresa Nick.** | | | **1, Solicita Nick.** |
| **4, Ingresa contraseña.** | | | **3, Solicita contraseña.** |
|  | | | **4, Establece conexión con el servidor.** |
|  | | | **5, Informa éxito de ingreso a la partida.** |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
| **Variaciones** | 4.1, No logra establecer conexión con el servidor.  4.1.1, Informa fallo en el ingreso a la partida. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU22** | **prioridad** | **6** |
| **Nombre** | **Consultar dueños y sus propiedades** | | |
| **Garantía Mínima** | **Muestre la opción de que consulte los dueños y propiedades** | | |
| **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 tenga un dueño** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Mostrar propiedades de cada dueño**  **Condición final de fallo: El sistema no pueda mostrar las propiedades de cada jugador, o que muestre las propiedades erróneas** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **1) El jugador selecciona a otro jugador** | | | **2) El sistema muestra las propiedades del jugador seleccionado** |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
| **Variaciones** | **No hay variaciones** | | |