**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* |
| *0.5.0* | *09/04/2010* | *CASOS DE USO 15, 6, 7, 9, 11, 12, 1 Y 16* | *Correción de los casos de uso nombrados* | *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** | | |
| **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. | | |
| **Extensiones** |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU2** | **Prioridad** | **8** |
| **Nombre** | **Inicializar Partida** | | |
| **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** | | |  |
| **Extensiones** | | |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU3** | **prioridad** | **6** |
| **Nombre** | **Finalizar partida** | | |
| **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** | | |
| **Extensiones** |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU4** | **Prioridad** | **9** |
| **Nombre** | **Subastar** | | |
| **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. | | |
| **Extensiones** |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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** | **5** |
| **Nombre** | **Comprar trago** | | |
| **Objetivo** | **El jugador debe poder comprar cervezas o whiskys después de haber completado la mayoría de edad** | | |
| **Entradas** | **Tipo de cada una de las propiedades del jugador que desea comprar el trago**  **Cantidad de dinero disponible del jugador para realizar la compra de trago** | | |
| **Salidas** | **Asignación del trago a la propiedad que él desee** | | |
| **Pre-Condiciones** | **El jugador debe ser mayor de edad, esto quiere decir que debe tener todas las propiedades correspondientes a un mismo color** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: El jugador realiza la compra del trago y se le asigna a la propiedad deseada**  **Condición final de fallo: El jugador no puede realizar la compra de trago** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **1. Solicita la comprar trago** | | | **2. Verifica que el jugador tenga las propiedades de un mismo color (que sea mayor de edad)** |
| **3. Indica el tipo de trago que desea comprar cerveza o whisky** | | | **6. Verifica que jugador pueda comprar el tipo de trago escogido .** |
| **4. Selecciona la propiedad a la que desea comprarle el trago** | | | **7. Verifica que la cantidad de tragos solicitadas por el jugador sea válida (que no exceda mas de 4 Cervezas por propiedad, ni más de una Botella de Whisky por propiedad, ni que una propiedad tenga ambos tragos al mismo tiempo)** |
| **5. Indica la cantidad de tragos que desea** | | | **8. Verifica que el jugador tenga el dinero suficiente para comprar el trago** |
|  | | | **9.Descuenta al jugador el valor del trago** |
|  | | | **10. Asigna el trago a la propiedad seleccionada por el jugador.** |
|  | | | **11. Aumenta el número de tragos que tiene el jugador, acorde a la cantidad de tragos que compró el jugador** |
| **Variaciones** | **5.1 El trago seleccionado es una cerveza: el sistema validará únicamente que tenga 3 propiedades de un mismo color**  **5.2 El trago seleccionado es whisky: el sistema validará que en la propiedad que se compre el whisky, tenga 4 cervezas** | | |
| **Extensiones** |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU7** | **Prioridad** | **5** |
| **Nombre** | **Vender trago** | | |
| **Objetivo** | **El banco puede comprarle trago al jugador, dado el caso que necesite hipotecar la propiedad que tiene trago** | | |
| **Entradas** | **Información del jugador que desea vender trago ( usuario, dinero disponible, propiedades y el trago que ofrece )** | | |
| **Salidas** | **Asignar al jugador el dinero correspondiente al valor del trago, que le vendió al banco**  **Reasignar los tragos al banco, ya que 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**  **El jugador debe necesitar hipotecar la propiedad que tiene trago** | | |
| **Pos-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 la venta del trago al banco** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| 1. **Jugador informa al banco que quiere venderle determinado trago** | | | 1. **Banco realiza oferta por dicho trago (ofrece dinero)** |
| 1. **Jugador acepta la propuesta** | | | 1. **Paga por el trago** |
|  | | | 1. **Disminuye cantidad de tragos que tiene el jugador, acorde al número de tragos que le vendió en dicha transacción** |
| **Variaciones** |  | | |
| **Extensiones** |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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** | | |
| **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**  **Valor correspondiente a cancelar la hipoteca de esa propiedad** | | |
| **Salidas** | **Asignación de la propiedad por la cual el jugador ha cancelado la hipoteca** | | |
| **Pre-Condiciones** | **Debe existir una propiedad hipotecada del jugador**  **Debe ser el turno del jugador 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 deshipotecada y se le asigna**  **Condición final de fallo: No se realizara la deshipoteca de la propiedad** | | |
| **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** |
|  | | | 1. **Aumenta el número de propiedades del jugador al cual se le ha asignado la propiedad deshipotecada** |
| **Variaciones** |  | | |
| **Extensiones** |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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** | | |
| **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**  **Condición final de fallo: La información del usuario no es almacenada correctamente** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| 1. **Informa que desea administrar su perfil** | | | 1. **Evalúa que tipo de actividad va a realizar sobre el perfil** |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
| **Variaciones** |  | | |
| **Extensiones** | **2.1 Usuario desea crear perfil**  **2.1.1. Sistema pide nombre de usuario y contraseña, para almacenar el perfil**  **2.1.2 Sistema valida que los datos no estén ya almacenados**  **2.1.3.Sistema almacena la información ingresada por el jugador**  **2.2 Usuario desea modificar perfil**  **2.2.1 Sistema solicita nombre y contraseña**  **2.2.1. Usuario ingresa información de su perfil**  **2.2.2. Sistema valida información ingresada**  **2.2.3. Sistema muestra información del perfil asociado a los datos ingresados**  **2.2.4. Usuario ingresa nueva información de su perfil**  **2.2.5 Usuario solicita se almacene dicha información**  **2.2.6. Sistema verifica que no se repitan los datos ingresados por el usuario con datos existentes**  **2.2.7. Sistema almacena nueva información del jugador** | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU12** | **Prioridad** | **3** |
| **Nombre** | **Consultar Ranking** | | |
| **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**  **El jugador 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 le muestra al jugador el ranking de todos los jugadores de T-Monopoly**  **Condición final de fallo: No se le muestra al jugador el ranking de todos los jugadores de T-Monopoly** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| 1. **Informa que quiere realizar una consulta del ranking de los jugadores** | | | 1. **Consulta el ranking existente de todas las partidas del juego** |
|  | | | 1. **Muestra ranking de los últimos jugadores de T-Monopoly** |
|  | | |  |
|  | | |  |
| **Variaciones** |  | | |
| **Extensiones** |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU13** | **Prioridad** | **2** |
| **Nombre** | **Almacenar 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**  **Condición final de fallo: No se genera un archivo con la información correspondiente a la partida** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| 1. **Solicita almacenar partida** | | | 1. **Evalúa que no exista una partida activa** |
|  | | | 1. **Genera archivo con la información de todas las transacciones realizadas** |
|  | | | 1. **Informa al jugador que el archivo ha sido creado** |
| **Variaciones** | | |  |
| **Extensiones** | | |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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** | | |
| **Objetivo** | **Al jugador se le debe debitar el valor correspondiente a cancelar determinados impuestos al caer en la casilla de impuestos** | | |
| **Entradas** | **Valor de los dados lanzados**  **Valor correspondiente al dinero disponible del jugador**  **Verificación de casilla en la que está el jugador, correspondiente a que es una casilla de impuesto** | | |
| **Salidas** | **Nuevo saldo del jugador, correspondiente al débito de la cantidad correspondiente a los impuestos** | | |
| **Pre-Condiciones** | **El jugador debió caer en casilla de impuesto**  **Jugador debe tener dinero disponible para cancelar por dicho impuesto**  **Debe ser el turno del jugador** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Al jugador se le descuenta la cantidad correspondiente al impuesto**  **Condición final de fallo: No se realiza el descuento correspondiente al pago de impuestos que debe realizar el jugador** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **1. Se encuentra ubicado en la casilla de impuestos** | | | **2. Evalúa que tipo de impuesto le corresponde pagar** |
|  | | | **2. Calcula la cantidad a pagar por el jugador** |
|  | | | **3. Evalúa la cantidad de dinero disponible que tiene el jugador** |
| **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** | **3.1.No tiene dinero disponible para cancelar** | | |
| **Extensiones** | * 1. **Impuesto de lujo**   2. **Impuesto a** | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU16** | **Prioridad** | **2** |
| **Nombre** | **Pagar 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**  **Condición final de fallo: No se realiza el débito correspondiente al pago para el hippie** | | |
| **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** |  | | |
| **Extensiones** |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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** | | |