**DOCUMENTACIÓN CASOS DE USO**

**Descripción**

Este documento tiene como finalidad mostrar la documentación de los casos de uso identificados y propuestos por AlimNova®, también es importante tener en cuenta los documentos:

* Diagrama de casos de uso
* Documentación de actores y glosario

Donde están específicos los actores correspondientes a cada caso de uso y los diagramas correspondientes a cada uno de los casos de uso.

**CASOS DE USO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU06 | *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:* | CU07 | *Nombre:* | Comprar propiedad [Pagar Cover ] |
| *Objetivo en Contexto:* | | Asignar propiedad pedida [ingreso a un sitio determinado ] al jugador | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Banco | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugador debe tener dinero suficiente para cancelar la cantidad pedida para comprar la propiedad [el cover pedido.]  Debe ser el turno del jugador | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Asignación de la propiedad pedida [de la entrada a un sitio para el] al jugador | |
| *Condición final de fallo:* No se le da la propiedad *[*No se le permite en ingreso a ese jugador] | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Usuario cae en una casilla sin dueño | 2 | Muestra valor correspondiente a la propiedad y pregunta si la quiere comprar |
| 3 | Jugador manifiesta que la quiere comprar | 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:* | CU08 | *Nombre:* | Comprar bien raíz al Banco |
| *Objetivo en Contexto:* | | Asignar al jugador el bien raíz que el desee, sea casa u hotel | |
| *Actores Participantes* | | Jugador  Banco | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugador debe tener dinero para comprar el hotel o las casa que pide  Debe ser el turno del jugador  Debe pedir hasta de 4 casas y un hotel para propiedades diferentes | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Asignación de el número de casas ó de hoteles que pidió | |
| *Condición final de fallo:* No se le asigna el número de casas y de hoteles que pidió el jugador | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Usuario informa que quiere comprar casas u hoteles | 2 | Muestra valor de lo que pide |
| 3 | Usuario cancela el monto pedido | 3 | Evalúa que el número de casas sea menor que 4 y que solo pida un hotel, 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 casa para una propiedad o casa y hotel para una propiedad, no permite que se realice transacción , informa al jugador y no asigna ninguna casa ni hotel |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Id Caso de Uso:* | CU09 | *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* | | Jugador  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:* | CU10 | *Nombre:* | Hipotecar |
| *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:* | CU11 | *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:* | CU12 | *Nombre:* | Cobro en casilla ‘GO’ |
| *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:* | CU13 | *Nombre:* | Cobrar alquiler a otro jugador |
| *Objetivo en Contexto:* | | Cobrar cantidad del alquiler para la propiedad en la que cae determinado jugador y otro es dueño | |
| *Actores Participantes* | | Jugadores  Sistema | |
| *Pre-Condiciones* | | Jugador que cobra debe ser dueño de la propiedad | |
| *Post-Condiciones* | | *Condición final de éxito:* Jugador dueño de la propiedad obtiene el valor del alquiler de esa propiedad por el otro jugador que calló | |
| *Condición final de fallo:* No se realiza el pago al jugador | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Flujo básico de éxito* | | | |
|  | *Actor* |  | *Sistema* |
| 1 | Jugador1 cae en la casilla con la propiedad que tiene dueño | 2 | Verifica quién es el dueño |
|  |  | 3 | Debita al jugador el precio de la propiedad |
|  |  | 4 | Asigna valor del alquiler al jugador dueño de esa propiedad |

|  |  |
| --- | --- |
| *Variaciones* | Paso 2 : Dado el caso que no tenga dueño no se debita nada |