Especificación de los casos de Uso:

1. **Inicializar la partida:**

Es el proceso que hace el sistema posterior a que el jugador crea o ingresa a una partida (opción). El jugador recibe el TDP actualizado, posee entonces su ficha asignada, sus correspondientes cartas (2) y esta información es almacenada en InfoJugador.

1. **Subastar:**

Al caer sobre una casilla, y el jugador no quiere o no puede comprar una propiedad, el banco realiza una subasta.

1. **Comprar tragos:**

Permite a un jugador que es mayor de edad, comprar hasta 4 cervezas por propiedad, y en caso de tener 4 cervezas un sello azul por propiedad. (Todo esto se realiza por cada grupo de propiedades sobre las cuales el jugador es mayor de edad). Esto permite darle valor a las propiedades y al cobrar subir el monto de la factura.

1. **Hipotecar Propiedad:**

El jugador puede hipotecar propiedades que no tienen tragos, y recibe el dinero correspondiente por el banco. Esto con el objeto de poder conseguir más dinero.

1. **Negociar:**

Permite intercambiar dinero y propiedades entre 2 jugadores, el jugador que inicia una negociación debe escoger el jugador con quien quiere realizar esta acción.

1. **Actualizar tablero:**

El tablero debe actualizarse en cada jugada, de esta manera cada uno de los jugadores puede seguir la secuencia del juego.

1. **Verificar Ganador:**

Busca determinar el ganador del juego, se escoge el jugador con más dinero (valor propiedades, tragos y dinero). Cualquier caso de empate, los dados serán el medio de desempate.

1. **Deshipotecar:**

Busca cambiar el estado de una propiedad a normal luego de que el jugador dueño de esa propiedad haya pagado el valor de la hipoteca de dicha propiedad.

1. **Guardar perfiles de usuario:**

El objetivo de este caso de uso as almacenar en un archivo de tipo binario la información correspondiente al perfil de un jugador que sea nuevo dentro del juego.

1. **Guardar historial de juego:**

Este caso de uso lo que busca es guardar en un archivo de tipo texto un historial con todas las jugadas que se hayan realizado a lo largo de una partida.

1. **Comprar propiedad:**

El objetivo de este caso de uso es asignarle una propiedad a un jugador luego de que este haya pagado el valor correspondiente a su compra, y siempre y cuando esta propiedad no tenga se encuentre sin dueño.

1. **Disminuir tiempo de la jugada:**

Lo que busca este caso de uso es otorgar un tiempo determinado a una jugada específica, para que de esta manera se pueda agilizar un poco más la dinámica del juego y evitar las largas esperas en los turnos de los jugadores.

1. **Cobrar cover:**

La idea principal de este caso de uso es cobrarle a un jugador que caiga en la propiedad que ya tenga dueño un valor para es entrar a ese lugar (lo que en el monopolio original es el pago del alquiler).

1. **Asignar dinero inicial:**

La idea de este caso de uso es regular la repartición de dinero a cada jugador en el inicio de la partida y asegurar que se reparta la misma cantidad de dinero a todos jugadores que se encuentren inscritos en una partida.

1. **Escoger tarjeta de arca comunal:**

Este caso de uso pretende es mostrarle al jugador el mensaje contenido en una tarjeta de arca comunal, este se ejecutara cada vez que algún jugador caiga en una de las casillas asignadas para este tipo de tarjeta especial.

1. **Escoger tarjeta de casualidad:**

Este caso de uso pretende es mostrarle al jugador el mensaje contenido en una tarjeta de casualidad, este se ejecutara cada vez que algún jugador caiga en una de las casillas asignadas para este tipo de tarjeta especial.

1. **Cobrar parqueadero:**

La idea de este caso de uso es manejar el cobro que se le deba hacer a un jugador al momento que caiga en una de las casillas de parqueadero, este cobro se realiza luego de hacer un cálculo dependiendo de los parqueaderos que tenga el jugador dueño de ese parqueadero.

1. **Cobrar servicios públicos:**

Este caso de uso fue pensado para manejar el cobro que se le debe hacer a un jugador al momento que caiga en una casilla de servicio público, este cobro se realiza multiplicando el numero de propiedades (sin incluir las propiedades hipotecadas) que tiene el jugador por un cargo básico para cada servicio.

1. **Vender trago al banco**

La idea de este caso de uso es poder vender al banco el trago correspondiente a una propiedad, esta acción se realiza cambiando el estado del trago pasando a ser propiedad del banco y el banco le realiza un pago al jugador que le vendió el trago.

1. **Delegar turno**

El propósito de este caso de uso es quitarle el turno al un jugador que haya terminado su respectiva jugada y delegarle el turno al siguiente jugador en la lista de turnos.

1. **Mover ficha**

La idea de este caso de uso es ubicar la ficha del jugador el número de casillas que le hayan indicado los dados para luego poder realizar la acción correspondiente a la casilla donde haya quedado.

1. **Ir al CAI**

Lo que describe este caso de uso es la acción que lleva a la ficha un jugador a la casilla del CAI, describiendo de esta manera las formas de enviar la ficha al CAI o de cuáles son las maneras para evitar ir al CAI.

1. **Evaluar caída en casilla especial**

La idea de este caso de uso es especificar el tipo de acción que hay que realizar al caer en una de las casillas especiales que se encuentran dentro del tablero.

1. **Salir del CAI**

El CAI es un organismo que mantiene al jugador sin posibilidad de avanzar, por ende este caso de uso describe la manera legal para poder salir del CAI. Esto puede ser benéfico en determinado momento del juego, pero en principio puede ser bastante perjudicial no poder avanzar para conseguir nuevas propiedades.

1. **Finalizar Juego**

El juego debe terminar cuando existe un jugador en banca rota, no debe haber desconexiones abruptas, por lo que es la única manera de poder verificar un ganador.

*Necesitamos caso de uso DESCONEXION ABRUPTA--TIME OUT (verifica número jugadores mínimos.)*

1. **Crear Partida (establecer conexión)**

Se deben manejar las conexiones cliente servidor, en esta etapa se debe permitir conectar los clientes con el servidor y generar las comunicaciones de manera estable, que permitan el buen desarrollo de las mismas durante el juego.

1. **Eliminar Partida**

En el momento en que se crea una partida, debe unirse al menos un jugador durante el tiempo permitido, y que el jugador no cancele la partida dentro del time out correspondiente.

Si sucede uno de los eventos anteriores, se eliminara la partida, dando posibilidad de crear una nueva partida.

1. **Actualizar Estadísticas**

Al final de las partidas se debe actualizar los perfiles de los jugadores, específicamente se modifican ciertos atributos, partidas ganadas, partidas jugadas, partidas en bancarrota, que permiten dar un nivel de juego dentro del juego.

1. **Almacenar datos partidas (propiedades, dinero, casa, hotel…)**

Cada jugador puede grabar su última partida jugada, de esta manera una partida que todos quieran terminar puede salvarse, esto con el objeto de continuarla posteriormente. Sólo se puede guardar una partida.

1. **Cobro en casilla de Salida**

Cada jugador debe sobrevivir en cada vuelta, al conseguir recorrer el tablero logrará conseguir una ayuda extra monetaria, esto sólo en el caso de no haber salido borracho del CAI.

1. **Pagar al Hippie**

Entre muchas de las actividades obligatorias está la de pagarle al hippie, por la zona T no puedes ser “chichipato”, además si no estás acompañado no valdría la pena, y el mejor detalle que puedes hacerle a tu pareja, es una increíble manilla.

1. **Consultar Perfil Jugador**

Todo juego se piensa para ganar, pero cada vez que compites y te haces bueno quieres competir con el mejor, este caso de uso permite conocer al jugador sus contrincantes, aquellos perfiles con los que puede jugar.

1. **Asignar Propiedades Iniciales**

En un juego como T-Monopoly vas a querer beber mucho y tener muchos bares (propiedades), pero en orden a no estirar el tiempo de juego tendrás que tener buena suerte, al comienzo de la partida se entregarán 2 propiedades aleatoriamente al jugador, con las que tendrá que construir su verdadero monopolio.

1. **Verificar Propietario**

Cualquier transacción hecha en el juego (venta, acción de pago) debe ser realizada correctamente, para hacerlo el sistema debe poder verificar el destino del dinero, y actualizar los montos de los jugadores que intervienen en ella.

1. **Escoger Ficha**

Nos gusta identificarnos de manera única, T-Monopoly ofrece los mejores vehículos para recorrer la zona T, así que por más que quedes en banca rota, vas a dejar una buena impresión.

1. **Completar vuelta al tablero**

Tiene como finalidad evaluar si el jugador ha realizado la vuelta completa al tablero, para poder darle dinero al jugador.

1. **Modificar perfil**

Este caso de uso tiene como finalidad permitir que el jugador cambie la información de su perfil cuando el desee hacerlo

1. **Eliminar Perfil**

La finalidad de este caso de uso es permitir que el jugador pueda eliminar su perfil

1. **Terminar turno**

Este caso de uso busca terminar el turno del jugador, es decir que el jugador una vez terminado su tiempo para realizar determinada jugada, el juego continúe dándole el turno a otro jugadores

1. **Crear Perfil**

Este caso de uso permite que el usuario cree su perfil, acorde a la información que el desee ingresar para acceder al juego, siendo la más importante el nombre y la contraseña

1. **Abandonar partida**

Permite al jugador salirse del juego, cuando lo quiera hacer, generando que sus posesiones sean retomadas por el banco, para continuar así con el juego.

1. **Iniciar Sesión con un Perfil**

Permite que el jugador ingrese al juego con su perfil (usuario y contraseña)

1. **Mostrar estadísticas**

Permite que un jugador pueda acceder a la información correspondiente a las partidas realizadas por determinado jugador, mientras que se haya realizado partidas y estén almacenados. El jugador puede ver la información correspondiente a las partidas ganadas, perdidas, realizadas, etc, del jugador que escoja

1. **Mostrar mensajes al jugador**

Mostrar mensajes consiste en la interacción que tiene el sistema con el jugador, para informarle acerca de las diferentes situaciones que se dan durante el desarrollo del juego, la finalidad de estos mensaje es informarle si fue al CAI, si se le debitó dinero correspondiente a una penitencia ó porque debe pagar cover, propiedades adquiridas, etc.

1. **Validar Casilla**

Permite verificar que tipo de casilla es la casilla en la que está el jugador luego de mover su ficha, facilitando la identificación de una propiedad, casilla de tarjetas de casualidad o arca comunal, casilla de pago, etc.

1. **Lanzar los dados**

La idea de este caso de uso es permitirle al usuario poder lanzar los dados en su turno para que de esta manera obtenga el un numero el cual corresponderá al número de casillas que tendrá que mover en su respectivo turno.

1. **Asignar propiedad a un jugador**

Este caso de uso consiste en poder asignarle, es decir, colocar a nombre de un jugador una propiedad que este haya comprado.

1. **Asignar trago a jugador**

La idea de este caso de uso es poner a nombre de un jugador un tipo de trago que este haya comprado para determinada propiedad.

1. **Comprar trago a jugador**

Este caso de uso se cancela debido a que se encuentra repetido dentro de los casos de uso.

1. **Pagar hipoteca**

Este caso de uso fue eliminado ya que se encontraba repetido.

1. **Declarar Bancarrota**

Este caso de uso describe la situación que se presenta en el caso de que cuando un jugador ya no tiene con qué pagar los covers y ya tiene todo hipotecado, entonces se le permite declararse en bancarrota es decir que ya no tiene nada, obviamente luego de haber realizado las verificaciones correspondientes se le informa al resto de los jugadores.

1. **Deshabilitar tablero**

La idea de este caso de uso es describir como se hace la des habilitación del tablero ya sea cuando un jugador termine su turno o cuando el juego se haya finalizado, esto se hace cambiando un estado en el perfil del jugador el cual no le permitirá realizar mas jugadas.

1. **Acción de pago**

Este caso de uso describe lo que sucederá cuando un jugador tenga que pagar un cover a otro jugador o tenga que realizar cualquier tipo de pago, describe como se realizara suma y la resta del dinero entre las partes involucradas en el pago.

1. **Vender bien raíz al banco**

La idea de este caso de uso es describir la venta al banco de un bien raíz por parte de un jugador en caso de que este la quiera vender.