**DOCUMENTACIÓN CASOS DE USO**

******Alimnova**®

**TABLA DE CONTENIDO**

[HISTORIAL DE CAMBIOS 2](#_Toc261089914)

[DESCRIPCIÓN 4](#_Toc261089915)

[CASOS DE USO 6](#_Toc261089916)

[1. Crear Partida 6](#_Toc261089917)

[2. Inicializar Partida 7](#_Toc261089918)

[3. Finalizar Partida 8](#_Toc261089919)

[4. Subastar 9](#_Toc261089920)

[5. Comprar Propiedad 10](#_Toc261089921)

[6. Comprar Trago 11](#_Toc261089922)

[7. Vender Trago 12](#_Toc261089923)

[8. Hipotecar 13](#_Toc261089924)

[9. Pagar Hipoteca 14](#_Toc261089925)

[10. Negociar 15](#_Toc261089926)

[11. Administrar Perfil 17](#_Toc261089927)

[12. Consultar Ranking 18](#_Toc261089928)

[13. Almacenar Historial del Juego 18](#_Toc261089929)

[14. Cobrar Cover 19](#_Toc261089930)

[15. Pagar Impuestos 21](#_Toc261089931)

[16. Pagar al Hippie 22](#_Toc261089932)

[17. Ejecutar Turno 23](#_Toc261089933)

[18. Ejecutar leyendas de cartas especiales (guayabo o prendido) 24](#_Toc261089934)

[19. Ir al CAI 25](#_Toc261089935)

[20. Salir del CAI 26](#_Toc261089936)

[21. Ingresar a una partida 27](#_Toc261089937)

[22. Consultar Dueños y sus propiedades 28](#_Toc261089938)

# 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* | *Documentación de dichos casos de uso* | *Laura Arias, Director de proyectos* |
| *0.4.0* | *06/04/2010* | *CU1, CU10, CU21, CU17, CU4, CU2, CU18* | *Documentación de casos de uso mencionados* | *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* | *Corrección de los casos de uso nombrados* | *Andrea Fajardo, Arquitecta* |
| *0.5.1* | *10/04/2010* | *Casos de uso CU2, CU3, CU5, CU8, CU18, CU19, CU20, CU22.* | *Corrección de los casos de uso mencionados* | *Laura Arias, Director de proyectos.* |
| *0.5.2* | *12/04/2010* | *Casos de uso CU1, CU4, CU10, CU14, CU17, CU21.* | *Corrección de casos de uso mencionados* | *William Jiménez, Administrador de configuraciones y documentación.* |
| *0.5.3* | *24/04/2010* | *Casos de uso CU1,CU4, CU1.* | *Corrección de casos de uso mencionados.* | *Néstor Diazgranados, Diseñador gráfico. William Jiménez, Administrador de configuraciones y documentación.* |
| *0.6.0* | *24/04/2010* | *Tabla de contenido* | *Adición de la Tabla de Contenido* | *William Jiménez, Administrador de configuraciones y documentación.* |
| *0.6.1* | *29/04/2010* | *CU5* | *Modificación flujo de éxito* | *Laura Arias, Gerente de proyectos.* |
| *0.6.2* | *29/04/2010* | *CU14* | *Modificación flujo de éxito* | *Laura Arias, Gerente de proyectos.* |
| *0.6.3* | *08/05/2010* | *Arreglo de la tabla de contenido* | *-* | *Laura Arias, Gerente de proyectos.* |
| *0.7.4* | *11/05/2010* | *CU23* | *Adición del caso de uso mencionado y organización del formato del documento.* | *William Jiménez, Administrador de configuraciones y documentación* |

# DESCRIPCIÓN

Este documento tiene como finalidad mostrar la documentación de los casos de uso identificados y propuestos por Alimnova®.

Existen otros documentos que apoyan la especificación de los casos de uso, los cuales son:

1. Diagramas de casos de uso
2. Documento de Excel denominado casos de uso el cual contiene: la descripción de los casos de uso, los actores relacionados a cada caso de uso, descripción de actores y la relación entre casos de uso.

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

Los casos de uso fueron priorizados de acuerdo a la perspectiva de cada uno de los miembro de Alimnova®.

El formato empleado para realizar la documentación de cada caso de uso es la tabla presentada a continuación, la cual es una adaptación de la plantilla de documentación de casos de uso de Cockburn la cual fue adaptada a las necesidades del proyecto.

# PLANTILLA CASOS DE USO

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **ID Caso de uso** | **Prioridad** | **Prioridad del caso de uso** |
| **Versión** | **Versión actual del caso de uso** | **Responsable** | **Stakeholder responsable de la última versión 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: Corresponde al cumplimiento del objetivo del caso de uso, luego de su ejecución.**  **Condiciones finales de fallo: Corresponde a una falla en el sistema, que lleva a no cumplir 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** |  | | |

# 

# CASOS DE USO

1. Empezar Partida

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU23** | **Prioridad** | **8** | |
| **Versión** | **0.0.0** | **Responsable** | **William Jiménez, Administrador de configuraciones y documentación** | |
| **Nombre** | **Empezar Partida** | | | |
| **Objetivo** | **Crea una partida y espera 120 segundos a que uno o mas invitados se unan a dicha partida.** | | | |
| **Entradas** | **Nombre de la partida.** | | | |
| **Salidas** | **Éxito de la creación de la partida y frame que permite a un jugador seleccionar una ficha.** | | | |
| **Pre-Condiciones** | **Conexión establecida entre cliente y servidor.** | | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Generación de Ids para jugadores, creación de los jugadores y asignación de turnos para dichos jugadores.**  **Condiciones finales de fallo: Caída de la conexión cuando un cliente intente unirse a una partida.** | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
| **3. Toma la opción de crear la partida.** | | | | **1. Muestra la opción de crear la partida.** | |
| **7. Ingresa el nombre de la partida.** | | | | **2. Solicita nombre y contraseña del jugador.** | |
|  | | | | **4. Verifica contraseña del anfitrión contra los archivos de persistencia.** | |
|  | | | | **5. Verifica la correspondencia del nombre de usuario y la contraseña contra los archivos de persistencia.** | |
|  | | | | **6. Solicita un nombre identificador para la partida.** | |
|  | | | | **8. Espera hasta 120 segundos a que se conecten de 1 a 4 jugadores más.** | |
|  | | | | **9. Verifica que existan al menos 2 jugadores incluyendo el anfitrión.** | |
|  | | | | **10. Crea el archivo de persistencia del historial del juego.** | |
| **Variaciones** | **4.1. No hay jugadores en persistencia.**  **4.1.1. Guarda los datos ingresados (nombre y contraseña) en los archivos de persistencia.** | | | | |
| **Extensiones** |  | | | | |

2. Inicializar Partida

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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: 2 propiedades asignadas a cada jugador y su saldo igual a $1500.**  **Condición final de fallo: Partida no creada de manera exitosa.** | | |
| **Actor** | **Sistema** | | |
| **4) Acepta la notificación** | | | **1) Asigna a cada jugador el valor correspondiente a $1500** |
| **7) Acepta la notificación** | | | **2) Asigna a cada jugador 2 propiedades de manera aleatoria. Validando que las propiedades no tengan dueño aún** |
|  | | | **3) Envía notificación a cada jugador del dinero y propiedades asignadas** |
|  | | | **5) verifica que todos los jugadores tengan 2 propiedades asignadas y un saldo inicial de $1500** |
|  | | | **6) Envía notificación de inicio de partida** |
|  | | | **8) Muestra el tablero de juego en su estado inicial ubicando a todos los jugadores en la casilla de salida, mostrando el valor inicial de cada jugador y las propiedades asignadas. Al igual que las propiedades del banco.** |
| **Variaciones** | | | **No aplica** |
| **Extensiones** | | | **No aplica** |

3. Finalizar Partida

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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: No finalice la partida.** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **3) Acepta la notificación.** | | | **1) Declara en banca rota a un jugador.** |
|  | | | **2) Envía notificación al jugador en banca rota.** |
| **7) El jugador se retira de la partida** | | | **4) Realiza la suma de las propiedades, casas y hoteles del resto de los jugadores.** |
|  | | | **5) Ordena de manera descendente a los jugadores de acuerdo a los resultados del paso anterior.** |
|  | | | **6) Actualiza el ranking de todos los jugadores.** |
|  | | | **8) Cierra la conexión de cada jugador.** |
| **Variaciones** | **No aplica** | | |
| **Extensiones** | **No aplica** | | |

### *4. Subastar*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU4** | **Prioridad** | **9** |
| **Versión** | **0.3** | **Responsable** | **William Jiménez, Administrador de configuraciones y documentación** |
| **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** | **Los jugadores participantes de la subasta. Propiedad a subastar** | | |
| **Salidas** | **Mensaje de adquisición de la propiedad por parte de un jugador.** | | |
| **Pre-Condiciones** | **Propiedad de entrada disponible para la venta. Los jugadores que participen en la subasta deben tener su saldo mayor que 0.** | | |
| **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** |
| **1. Toma la opción Subastar.** | | | **2. Fija precio base.** |
| **5. Llena el campo de Valor que corresponde al valor de la puja actual.** | | | **3. Notifica subasta por medio de un menú de subasta mostrando la propiedad a ser subastada y las opciones de pujar y retiro.** |
| **6. Selecciona la opción pujar.** | | | **4. Muestra las opciones de Ofertar o Retiro y el campo correspondiente al monto a ofrecer.** |
|  | | | **7. Registra la oferta y el responsable en el historial del juego.** |
|  | | | **8. Valida cada oferta contra el dinero actual de cada jugador y extrae la mayor de dichas ofertas.** |
|  | | | **9. Actualiza precio base.** |
|  | | | **10. Asocia la propiedad como activo al mejor postor.** |
|  | | | **11. Informa a todos los jugadores el ganador de la subasta y el valor pagado al banco.** |
|  | | | **12. Registra en el historial del juego el ganador de la subasta y el valor pagado al banco.** |
|  | | | **13. Finaliza subasta.** |
| **Variaciones** | **5.1. El jugador selecciona Retiro: El sistema elimina el jugador de la subasta.** | | |
| **Extensiones** |  | | |

5. Comprar Propiedad

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU5** | **prioridad** | **7** |
| **Nombre** | **Comprar propiedad** | | |
| **Objetivo** | **Convertir una propiedad del banco a una propiedad del jugador que paga por ella.** | | |
| **Entradas** | **Un jugador en turno, Una propiedad sin dueño** | | |
| **Salidas** | **El jugador tiene asignada la nueva propiedad en la que cayo** | | |
| **Pre-Condiciones** | **La propiedad debe ser del banco, el jugador debe tener el dinero equivalente al costo de la propiedad** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Una propiedad asignada a un jugador**  **Condición final de fallo: La propiedad continua sin dueño** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **3) El jugador selecciona la opción comprar** | | | **1) Muestra el valor de la propiedad** |
| **8) El jugador acepta la notificación** | | | **2) Muestra la opción comprar o subastar.** |
|  | | | **4) Descuenta al jugador el valor de la propiedad al saldo correspondiente.** |
|  | | | **5) Incrementa el valor cancelado por el jugador al saldo del banco** |
|  | | | **6) Asigna la nueva propiedad al jugador.** |
|  | | | **7) Envía notificación de la transacción al jugador** |
|  | | | **9) Actualiza el tablero. Mostrando la propiedad en las propiedades del jugador.** |
| **Variaciones** | **2.1) El jugador no tenga el dinero suficiente: el sistema mostrara la opción de hipotecar otras propiedades ejecuta caso de uso CU8o la opción de subastar la propiedad ejecuta caso de uso CU4.** | | |
| **Extensiones** | **4.1) El jugador selecciona la opción subastar Ejecuta Caso de uso CU4** | | |

6. Comprar Trago

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

7. Vender Trago

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

8. Hipotecar

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU8** | **prioridad** | **6** |
| **Nombre** | **Hipotecar** | | |
| **Objetivo** | **Permitir vender al jugador en turno sus propiedades al banco en forma de préstamo** | | |
| **Entradas** | **Jugador en turno, Propiedades a hipotecar.** | | |
| **Salidas** | **Dinero de la hipoteca asignada al jugador, estado de las propiedades hipotecadas en estado hipoteca.** | | |
| **Pre-Condiciones** | **Que el jugador no tenga dinero para cancelar una deuda o desee comprar una propiedad.** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Dinero de la hipoteca asignada al jugador, estado de la propiedad en hipotecado.**  **Condición final de fallo: No se realice la hipoteca** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **1)Selecciona la opción hipotecar.** | | | **2) Valida las propiedades que el jugador puede hipotecar** |
| **4) Selecciona las propiedades que desea hipotecar** | | | **3) Muestra las propiedades que puede hipotecar.** |
| **9) Acepta la notificación enviada por el sistema.** | | | **5) Coloca en estado hipotecado las propiedades.** |
|  | | | **6) Asigna al jugador el valor de de hipoteca el cual corresponde a la mitad del precio de cada propiedad.** |
|  | | | **7) Descuenta el préstamo al saldo del banco.** |
|  | | | **8) Envía notificación de la transacción realizada.** |
| **Variaciones** | **2.1) El jugador no tenga propiedades para hipotecar**  **2.1.1) Cancela la operación.**  **2.1.1) Declara al jugador en banca rota. Ejecuta caso de uso CU3.** | | |
| **Extensiones** | **No aplica.** | | |

9. Pagar Hipoteca

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

### *10. Negociar*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **10** | **prioridad** | **10** |
| **Versión** | **0.3** | **Responsable** | **Néstor Diazgranados (Diseñador gráfico)** |
| **Nombre** | **Negociar** | | |
| **Objetivo** | **Permitir el intercambio directo de propiedades entre dos jugadores, un demandante y un demandado, sea éste propiedades por propiedades o dinero por propiedades.** | | |
| **Entradas** | **Datos de la propiedad a subastar (Alquiler, cover con casas y/o whiskys, hipoteca, valor de cerveza y whisky o precio de propiedad especial y el cover) del demandante y del demandado o monto ofrecido por el demandante y los datos de la(s) propiedad(es) demandada(s).** | | |
| **Salidas** | **Aviso de éxito o fallo de la negociación.** | | |
| **Pre-Condiciones** | **El demandante debe poseer una o más propiedades para negociar o saldo de efectivo mayor a cero y el demandado debe poseer al menos una propiedad.** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: El jugador demandante queda como propietario de la(s) propiedad(es) por las que ofertó y el jugador demandado queda como dueño de la(s) propiedad(es) ofrecidas o del dinero ofrecido por el jugador demandante.**  **Condición final de fallo: El estado de activos de ambos jugadores no cambia al finalizar el turno.** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **2. Demandante selecciona un jugador.** | | | **1. Muestra todos los jugadores.** |
| **4. Demandante toma la opción Negociar.** | | | **3. Muestra la opción Negociar.** |
| **6. Demandante elije una o más propiedades que posee para la negociación.** | | | **5. Muestra las propiedades del jugador demandado y las opciones Ofrecer y Cancelar.** |
| **7. Demandante elije una o más propiedades del jugador demandado para la negociación.** | | | **10. Notifica oferta al demandado, mostrando la(s) propiedad(es) demandada(s) la(s) ofrecida(s) o el monto ofrecido y las opciones Aceptar, Rechazar y Contraoferta.** |
| **8. Demandante ingresa el valor a ofrecer en el campo Monto de dinero.** | | | **12. Intercambia las propiedades asociando 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).** |
| **9. Demandante selecciona la opción ofrecer.** | | |  |
| **11. Demandado selecciona la opción aceptar.** | | |  |
| **Variaciones** | **11.1. Demandado selecciona la opción Rechazar.**  **11.1.1. El sistema informa al demandante el rechazo de la**  **negociación.**  **11.1.2. El sistema termina la negociación.**  **11.2. Demandado selecciona la opción Contraoferta.**  **11.2.1. Muestra las propiedades y/o el monto involucrados**  **en la negociación y las opciones Ofrecer y Cancelar.**  **11.2.1. Demandado modifica independientemente lo**  **siguiente: Campo Valor del demandante, propiedades del**  **demandante y propiedades que posee.**  **11.2.1. El demandado selecciona la opción Ofrecer.**  **11.2.2. Notifica contraoferta al demandante, mostrando**  **los cambios en la(s) propiedad(es) demandada(s) la(s)**  **ofrecida(s) o el monto ofrecido y las opciones Aceptar,**  **Rechazar y Contraoferta.**  **11.2.3. Se realiza el flujo desde el paso 6 al 9.**  **11.2.4. Notifica oferta al demandado, mostrando la(s)**  **propiedad(es) demandada(s) la(s) ofrecida(s) o el monto**  **ofrecido y las opciones Aceptar y Rechazar.**  **11.2.5. Se realiza el flujo desde el paso 10 al 11.** | | |
| **Extensiones** |  | | |

11. Administrar Perfil

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

12. Consultar Ranking

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

13. Almacenar Historial del Juego

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

14. Cobrar Cover

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU14** | **Prioridad** | **8** |
| **Nombre** | **Cobrar Cover** | | |
| **Objetivo** | **Descontar una cantidad de dinero predeterminada a un jugador en turno según la propiedad asociada a la casilla y adicionársela al dueño de dicha propiedad.** | | |
| **Entradas** | **Propiedad de casilla actual, jugador en turno.** | | |
| **Salidas** | **Estados financieros del jugador en turno y del dueño de la propiedad correspondiente a la casilla actual modificados así: disminuido y aumentado respectivamente.** | | |
| **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: Cantidad correspondiente al cover no descontada o adicionada.** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **8. Acepta las notificaciones** | | | **1. Verifica tipo de propiedad de la casilla.** |
|  | | | **2. Valida el valor del cover a pagar.** |
|  | | | **3. Valida el total de dinero del jugador.** |
|  | | | **4. Descuenta valor del cover al jugador que se encuentra en dicha propiedad.** |
|  | | | **6. Incrementa al jugador dueño de la propiedad el valor del cover correspondiente.** |
|  | | | 1. **Envía notificación a ambos jugadores.** |
| **Variaciones** | **Modificaciones si es casino o servicio público.**  **3.1. Jugador no posee dinero suficiente para pagar el cover: El sistema ofrece la opción de hipotecar [ir a CU8].**  **3.1.1. Jugador no posee propiedades para hipotecar: Se declara al jugador en bancarrota y se fincaliza la partida [ir a CU3].** | | |
| **Extensiones** | **2.1. Notificar cover de propiedad**  **2.1.1. Sistema valida numero de cervezas y whiskys.**  **2.1.2. Sistema notifica valor del cover según el numero de**  **cervezas y whisky.**  **2.1.3. Valida total de dinero del jugador.**  **2.1.4. Descuenta valor del cover.**  **2.2. Notificar cover de propiedad de servicios**  **2.2.1. Sistema permite a jugador en turno lanzar los dados**  **nuevamente en el mismo turno.**  **2.2.2. Sistema verifica el número de propiedades de**  **servicios que tiene el jugador dueño de la propiedad**  **de la casilla actual.**  **2.2.3. De poseer 1 propiedad el sistema multiplica por 3 el**  **valor del cover, de poseer 2 se multiplica por 10.**  **2.2.4. Valida total de dinero del jugador.**  **2.2.4. Descuenta valor del cover.**  **2.3. Notifica cover de propiedad casino**  **2. 3.1. Sistema verifica el número de propiedades casino**  **que tiene el jugador dueño de la propiedad de la**  **casilla actual.**  **2.3.2. Si tiene 1, 2, 3 o 4 casinos notifica el cobro 25, 50, 100**  **o 200 respectivamente.**  **2.3.3. Valida el total de dinero del jugador.**  **2.3.4. Descuenta el valor del cover.** | | |

15. Pagar Impuestos

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

16. Pagar al Hippie

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

17. Ejecutar Turno

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU17** | **Prioridad** | **9** |
| **Nombre** | **Ejecutar Turno** | | |
| **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: No cambia el turno, Jugador equivocado, según el orden establecido, ejecuta el nuevo turno.** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **1. Lanza los dados.** | | | **2. Mueve la ficha del jugador en turno de acuerdo al número en los dados.** |
| **5. Realiza transacción.** | | | **3, Valida nueva posición de la ficha movida.** |
| **7. Selecciona terminar turno.** | | | **4. Muestra atributos de la casilla actual. Si es propiedad muestra precio, cover, etc. Si es casilla o carta especial muestra leyenda. Si es pago de cover muestra el valor a pagar.** |
|  | | | **6. Muestra las opciones de negociación, hipotecar, pagar hipoteca, comprar cerveza, comprar whisky vender cerveza, vender whisky y terminar turno.** |
|  | | | **8. Termina el turno.** |
| **Variaciones** | **7.1. Selecciona negociación.**  **7.2. Selecciona hipotecar.**  **7.3. Selecciona pagar hipoteca.**  **7.4. Selecciona comprar cerveza.**  **7.5. Selecciona comprar whisky.**  **7.6. Selecciona vender cerveza**  **7.7 Selecciona vender whisky.** | | |
| **Extensiones** | * 1. **Comprar una propiedad [ir a CU5].**   2. **Participar en subasta [ir a CU4].**   3. **Pagar cover [ir a CU14].**   **7.1.1. Negociar [ir a CU10].**  **7.2.1. Hipotecar una propiedad [ir a CU8].**  **7.3.1. Pagar una hipoteca [ir a CU8].**  **7.4.1. Comprar cerveza [ir a CU6].**  **7.5.1. Comprar whisky [ir a CU6].**  **7.6.1. Vender una cerveza [ir a CU7].**  **7.7.1. Vender un whisky [ir a CU7].** | | |

18. Ejecutar leyendas de cartas especiales (guayabo o prendido)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU18** | **Prioridad** | **7** |
| **Nombre** | **Ejecutar leyendas de cartas especiales(guayabo o prendido)** | | |
| **Objetivo** | **Actualizar el estado del jugador en turno y del tablero de acuerdo a la leyenda de una carta especial.** | | |
| **Entradas** | **Carta especial, jugador en turno.** | | |
| **Salidas** | **Estado actualizado del jugador en turno y del tablero.** | | |
| **Pre-Condiciones** | **Jugador al lanzar sus dados haya caído en la casilla guayabo o prendido** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: movimiento enunciado en la leyenda realizado.**  **Condición final de fallo: movimiento enunciado en la leyenda no realizado.** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **3) acepta la notificación de la leyenda correspondiente.** | | | **1) Verifica que el jugador haya caído en una leyenda.** |
|  | | | **2) muestra al jugador la leyenda especificada.** |
|  | | | **4) Realiza la transacción enunciada en la leyenda. Entre ellas se encuentran: ir a alguna casilla, pagar o recibir cierta cantidad de dinero.** |
|  | | | **5) Actualiza el tablero.** |
| **Variaciones** | **No aplica** | | |
| **Extensiones** | **No aplica** | | |

19. Ir al CAI

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU19** | **Prioridad** | **7** |
| **Nombre** | **Ir al CAI** | | |
| **Objetivo** | **Ubicar al jugador en turno en la casilla del CAI** | | |
| **Entradas** | **Jugador en turno** | | |
| **Salidas** | **Jugador ubicado en el CAI** | | |
| **Pre-Condiciones** | **El jugador debe haber lanzado los dados** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: El jugador en turno está en estado de retención en la casilla del CAI.**  **Condiciones finales de fallo: El jugador en turno permanece en la casilla inicial.** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **5) el jugador acepta la notificación** | | | **1) Ubica al jugador en la posición donde indiquen los dados** |
|  | | | **2) Verifica el tipo de casilla en la cual cayo** |
|  | | | **3) Valida que el jugador debe ir a la cárcel bajo 3 condiciones.** |
|  | | | **4) envía notificación al jugador de que será trasladado a la casilla CAI.** |
|  | | | **5) envía al jugador a la casilla CAI** |
|  | | | **6) Asigna estado de retención al jugador.** |
| **Variaciones** | **No aplica** | | |
| **Extensiones** | **3.1) verifica si el jugador cayó en la casilla “IR AL CAI”**  **3.2) verifica si en la leyenda de GUAYABO decía “IR AL CAI”**  **3.3) verifica si en la leyenda de PRENDIDO decía “IR AL CAI”** | | |

20. Salir del CAI

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU20** | **Prioridad** | **7** |
| **Nombre** | **Salir del 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 permanece en la casilla CAI.** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **3) El jugador selecciona la opción que desee** | | | **1) El sistema le asigna el turno al jugador** |
| **6) Lanza los dados** | | | **2) El sistema le habilita al jugador las opciones de las que dispone dicho jugador (lanzar dados, pagar fianza, utilizar cartas de PRENDIDO o GUAYABO en caso de que posea alguna de las cartas).** |
| **9) Acepta tal notificación** | | | **4) Ejecuta el flujo correspondiente (ver extensiones)** |
|  | | | **5) Permite al jugador lanzar los dados si pago la fianza o utilizo una carta de PRENDIDO o GUAYABO.** |
|  | | | **7) Avanza al jugador tantas casillas haya indicado los dados.** |
|  | | | **8) Notifica al jugador su nueva ubicación en el tablero** |
|  | | | **9) Actualiza el tablero.** |
| **Variaciones** | **5.1 Si selecciono la opción 4.1, el jugador no debe lanzar los dados de nuevo, si no avanza tantas casillas como indico los pares.** | | |
| **Extensiones** | **4.1) Lanzar dados:**  **4.1.1) El jugador lanza los dados**  **4.1.2) El sistema verifica que lo lanzado hayan sido pares.**  **4.2) Pagar Fianza:**  **4.2.1) El sistema descuenta el valor de $50 al saldo del jugador**  **4.2.2) El sistema aumenta el valor de $50 al saldo del banco**  **4.2.3) El sistema envía notificación al jugador del nuevo saldo**  **4.2.4) El jugador acepta la notificación**  **4.3) Utilizar cartas de PRENDIDO o GUAYABO:**  **4.3.1) El sistema valida que la leyenda corresponde a**  **“VALIDO PARA SALIR DEL CAI”** | | |

21. Ingresar a una partida

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU21** | **Prioridad** | **10** |
| **Nombre** | **Ingresar a una partida** | | |
| **Objetivo** | **Permitir que un jugador en potencia sea partícipe de una partida de T-Monopoly.** | | |
| **Entradas** | **Nick y contraseña de un invitado.** | | |
| **Salidas** | **Aviso de ingreso exitoso o fallido.** | | |
| **Pre-Condiciones** | **El perfil de entrada no debe ser el primero, es decir, debe ser un invitado, pero tampoco el sexto en intentar ingresar a la partida.** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Incremento en uno del número de invitados en la partida.**  **Condición final de fallo: El número de invitados en la partida se mantiene igual.** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **2. Ingresa nombre de usuario.** | | | **1. Solicita nombre de usuario.** |
| **4. Ingresa contraseña.** | | | **3. Solicita contraseña.** |
| **6. Selecciona ingresar.** | | | **5. Muestra opciones ingresar o salir.** |
|  | | | **7. Valida nombre de usuario y contraseña.** |
|  | | | **8. Informa validación exitosa.** |
|  | | | **9. Establece conexión con el servidor.** |
|  | | | **10. Informa éxito de ingreso a la partida.** |
| **Variaciones** | **5.1. Selecciona salir: Cierra la ventana de ingreso a la partida.**  **8.1. Informa validación error en nombre de usuario o en contraseña: Vuelve a solicitar nombre de usuario y contraseña.**  **9.1. El jugador no logra establecer conexión con el servidor: El sistema informa la imposibilidad de establecer la conexión y por tanto del no ingreso a la partida.** | | |
| **Extensiones** |  | | |

22. Consultar Dueños y sus propiedades

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CUID** | **CU22** | **prioridad** | **6** |
| **Nombre** | **Consultar dueños y sus propiedades** | | |
| **Objetivo** | **Identificar las propiedades de un jugador seleccionado.** | | |
| **Entradas** | **Jugador del que se quieren ver las propiedades.** | | |
| **Salidas** | **Vista de las propiedades compradas por el jugador seleccionado** | | |
| **Pre-Condiciones** | **Que el jugador se encuentre en la partida.** | | |
| **Pos-Condiciones** | **Condición final de éxito: Pantalla que muestra las propiedades del dueño seleccionado**  **Condición final de fallo: El sistema no pueda mostrar las propiedades del jugador seleccionado.** | | |
| **Actor** | | | **Sistema** |
| **1) Selecciona al jugador al que le desea ver las propiedades.** | | | **2) Verifica que el jugador este activo en la partida y no se haya retirado.** |
|  | | | **3) Busca al jugador al que se desean visualizar las propiedades.** |
|  | | | **4) Abre la ventana donde se ubican las propiedades del jugador seleccionado.** |
| **Variaciones** | **No aplica** | | |
| **Extensiones** | **No aplica** | | |