

Casos de uso pedidos

Emiliano Guardabassi

Reglas del juego: [Link](#)

Caso de Uso #4: Iniciar partida

Actor Primario: Jugador.

Precondición: El número de jugadores de la sala es al menos el mínimo requerido por la configuración de partida.

Escenario exitoso principal:

1. El jugador presiona en el botón iniciar partida
2. El sistema pregunta si está seguro de iniciar la partida.
3. El jugador confirma la acción.
4. El sistema asigna los turnos y las cartas a los jugadores de acuerdo a las reglas.

Escenario alternativo:

- 3a. El jugador no confirma el inicio de partida.
- 4a. El sistema reinicia al estado original antes del caso de uso.

Caso de Uso #9: Jugar turno completo

Actor Primario: Jugador.

Precondición: El turno actual debe ser del jugador y el temporizador en su máxima capacidad.

Escenario exitoso principal:

1. El jugador deja pasar el turno hasta que se agote el temporizador.
2. El sistema descarta una carta de la mano del jugador, levanta otra de la pila principal del mazo y pasa de turno.

Escenarios alternativos:

- 1a. El jugador juega una carta de evento.
 - 2a. El sistema aplica el efecto de la carta y la descarta.
 - 3a. El jugador elige si descarta más cartas de su mano.
 - 4a. El sistema envía las cartas a la pila de descarte.
 - 5a. El jugador elige de dónde reponer sus cartas hasta que tenga seis en mano.
 - 6a. El sistema le asigna sus cartas y pasa de turno.
-
- 1b. El jugador juega un set de detectives completo.
 - 2b. El sistema asigna el set al frente del jugador y aplica los efectos del set de detective.
 - 3b. El jugador elige si descarta más cartas de su mano.
 - 4b. El sistema envía las cartas a la pila de descarte.
 - 5b. El jugador elige de dónde reponer sus cartas hasta que tenga seis en mano.
 - 6b. El sistema le asigna sus cartas y pasa de turno.
-
- 1c. El jugador juega una carta de detectives de un set ya existente.
 - 2c. El sistema aplica los efectos del set de detective.
 - 3c. El jugador elige si descarta más cartas de su mano.
 - 4c. El sistema envía las cartas a la pila de descarte.
 - 5c. El jugador elige de dónde reponer sus cartas hasta que tenga seis en mano.
 - 6c. El sistema le asigna sus cartas y pasa de turno.
-
- 1d. El jugador descarta X número de cartas.
 - 2d. El sistema las envía a la pila de descarte.
 - 3d. El jugador elige de dónde levantar X cartas.
 - 4d. El sistema concluye su turno.

Escenario excepcional:

1aa. (Aplica a los escenarios alternativos 1a, 1b y 1c) Algún otro jugador juega una carta ‘Not So Fast’.

– Caso de uso de ‘Not So Fast’.

Caso de Uso #14: Jugar carta ‘*Not So Fast*’

Actor Primario: Jugador. **Actor Secundario:** Otro jugador en su turno.

Precondición: El jugador debe tener al menos una carta de ‘Not So Fast’ en su mano y otro jugador debe haber usado una carta con algún tipo de efecto.

Escenario exitoso principal:

1. El jugador juega su carta de ‘Not So Fast’.
2. El sistema cancela la acción del efecto de la carta jugada más reciente.

Escenario excepcional:

1aa. Algún otro jugador juega una carta ‘Not So Fast’.

– Caso de uso de ‘Not So Fast’.

Emiliano Guardabassi