|  |  |
| --- | --- |
| Nombre: | CU03 Salir del juego |
| Autor(es): | Jahir Landa Valdivieso |
| Actor(es): | Jugador |
| Descripción: | Caso de uso que permite que el Jugador salga de la aplicación |
| Precondiciones: | * Haber ingresado a la Aplicación como Jugador * Haber iniciado una partida |
| Flujo Normal: | 1. El Jugador da clic en la pestaña “Archivo” 2. La Aplicación despliega un menú con las opciones:    1. Partida nueva    2. Pausar juego    3. Salir del juego 3. El Jugador da clic en la opción “Salir del juego” 4. La Aplicación muestra en una ventana el mensaje: “¿Deseas salir del juego?” 5. El Jugador da clic en “Si” 6. La Aplicación cierra la conexión con el servidor y cierra la ventana principal 7. Fin del caso de uso |
| Flujos Alternos: | 3.1. El jugador da clic en “No”  3.1.1. La aplicación regresa al juego |
| Excepciones: | *No hay excepciones* |
| Poscondiciones: | La aplicación se cierra |
| Prioridad: | Alta |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre: | CU05 Configurar idioma |
| Autor(es): | Jahir Landa Valdivieso |
| Actor(es): | Jugador |
| Descripción: | El jugador puede cambiar el idioma de la aplicación |
| Precondiciones: | El jugador debe autenticarse |
| Flujo Normal: | 1. El Jugador da clic en el botón “Configurar idioma” 2. La Aplicación muestra un comboBox con los idiomas disponibles y un texto “selecciona el idioma deseado” 3. El Jugador da clic en el idioma “español”. 4. El Jugador da clic en el botón “Aceptar” 5. La Aplicación cambia el idioma y muestra el mensaje “Completado” 6. Fin del caso de uso |
| Flujos Alternos: | 3.1. El Jugador da clic en el idioma “english”.  3.1.1. El Jugador da clic en el botón “Aceptar”.  3.1.2. La Aplicación cambia el idioma y muestra el mensaje “complete”.  4.1. El Jugador da clic en el botón “Cancelar”.  4.1.1. La Aplicación se cierra. |
| Excepciones: | 4.1. La Aplicación no puede cambiar el idioma  4.1.1. La Aplicación muestra en una ventana de diálogo el mensaje “No es posible configurar el idioma” |
| Poscondiciones: | La aplicación actualiza su idioma |
| Prioridad: | Media |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre: | CU06 Consultar mayores puntajes |
| Autor(es): | Jahir Landa Valdivieso |
| Actor(es): | Jugador |
| Descripción: | EL Jugador puede ver los mejores puntajes de los jugadores |
| Precondiciones: | El Jugador debe autenticarse |
| Flujo Normal: | 1. El Jugador da clic en el botón “Top” 2. La Aplicación muestra las opciones: “Los mejores 10”, “Mi posición” y “Todos” 3. El Jugador da clic en la opción “los mejores 10” 4. La Aplicación conecta con la base de datos y muestra una lista de los 10 mejores jugadores y su puntaje. 5. El Jugador da clic en “Salir” 6. Fin del caso de uso |
| Flujos Alternos: | 3.1. El Jugador da clic en la opción “Mi posición”  3.1.1. La Aplicación conecta con la base de datos y muestra la posición en la que se encuentra el jugador dependiendo de su puntaje (de mayor a menor).  3.1.2. El Jugador da clic en “salir”  3.1.3. Fin del flujo alterno  3.2. EL Jugador da clic en la opción “Todos”  3.2.1. La Aplicación conecta con la base de datos y muestra una lista con el nombre de todos los jugadores y su puntaje (mayor a 0)  3.2.2. El Jugador da clic en “Salir”  3.2.3. Fin del flujo alterno |
| Excepciones: | 4.1. La Aplicación no puede conectarse con la base de datos.  4.1.1. La Aplicación muestra el mensaje “No es posible mostrar los puntajes” |
| Poscondiciones: | La aplicación muestra los puntajes de los jugadores |
| Prioridad: | Media |
| Nombre: | CU07 Elegir fichas |
| Autor(es): | Jahir Landa Valdivieso |
| Actor(es): | Jugador |
| Descripción: | El Jugador anfitrión puede elegir con qué fichas jugar |
| Precondiciones: | El jugador debe autenticarse  El jugador debe ser el anfitrión |
| Flujo Normal: | 1. El Jugador da clic en el botón “Mi color de fichas” 2. La Aplicación muestra las opciones: “Blancas” y “Negras” 3. El Jugador da clic en “Blancas” 4. La Aplicación asigna las fichas blancas al jugador y muestra el texto “Tus fichas son:” blancas 5. El Jugador da clic en “Aceptar” 6. La Aplicación abre la ventana “DamasInglesas” para iniciar un juego. 7. Fin del caso de uso |
| Flujos Alternos: | 3.1. El Jugador da clic en “Negras”  3.1.1. La Aplicación asigna las fichas negras al jugador y muestra el texto “Tus fichas son:” negras  3.1.2. El Jugador da clic en “Aceptar”  3.1.3. Fin del flujo alterno |
| Excepciones: | 5.1. La Aplicación perdió la conexión con Internet  5.1.1. La Aplicación muestra en una ventana de diálogo el mensaje: “Se perdió la conexión con Internet, intenta otra vez”.  5.1.2. El Jugador da clic en el botón “Aceptar”. |
| Poscondiciones: | La Aplicación asigna un color de fichas al jugador |
| Prioridad: | Alta |