|  |  |
| --- | --- |
| **­­ID:** | CU01 |
| **Nombre:** | Iniciar sesión |
| **Autor(es):** | Hernández González Esmeralda Yamileth |
| **Fecha de creación:** | 31 de agosto de 2017 |
| **Fecha de actualización:** | *Sin modificaciones* |
| **Actor(es):** | Jugador |
| **Descripción:** | Caso de uso que le permite al Jugador ingresar al juego de Damas Inglesas en red. |
| **Precondiciones:** | * Tener un nombre de usuario registrado en el Programa. * Tener una contraseña válida para ese usuario. |
| **Flujo Normal:** | 1. El Jugador ingresa su nombre de Usuario y contraseña en la pantalla de inicio de la aplicación y da clic en “Ingresar”.  2. La Aplicación valida que no haya campos vacíos.  3. La Aplicación crea un objeto JUGADOR (nombreUsuario, contraseña) y manda a llamar al método validarUsuario () para que conecte con la base de datos y compruebe que existe el usuario.  4. La Aplicación accede a la ventana principal de la aplicación.  5. Fin del caso de uso. |
| **Flujos Alternos:** | 2.1. La Aplicación detecta que alguno de los campos está vacío.  2.1.1. La Aplicación muestra una ventana de diálogo que imprime “Existen campos vacíos”.  2.1.2. El Jugador da clic en el botón “Aceptar”. |
| **Excepciones:** | 3.1. La Aplicación no tiene conexión con Internet.  3.1.1. La Aplicación muestra una ventana de diálogo que imprime “No hay conexión con internet, intenta más tarde”.  3.1.2. El Jugador da clic en el botón “Aceptar”.  3.2. La Aplicación no tiene conexión con la base de datos.  3.2.1. La Aplicación muestra una ventana de diálogo que imprime “Aplicación no disponible, intenta más tarde”.  3.2.2. El Jugador da clic en el botón “Aceptar”. |
| **Poscondiciones:** | * Ingreso a la Aplicación realizado exitosamente. |
| **Prioridad:** | Alta |
| **­­ID:** | CU02 |
| **Nombre:** | Iniciar juego nuevo |
| **Autor(es):** | Hernández González Esmeralda Yamileth |
| **Fecha de creación:** | 31 de agosto de 2017 |
| **Fecha de actualización:** | *Sin modificaciones* |
| **Actor(es):** | Jugador |
| **Descripción:** | Caso de uso que le permite al Jugador iniciar una nueva partida. |
| **Precondiciones:** | * Haber ingresado a la Aplicación con un nombre de usuario y contraseña válidos. * Que el otro jugador (contrincante) esté conectado. |
| **Flujo Normal:** | 1. El Jugador da clic en la pestaña “Archivo”.  2. La Aplicación despliega un menú con las opciones:  a. Partida nueva  b. Pausar juego  c. Salir del juego  3. El Jugador da clic en la opción “Partida nueva”.  4. La Aplicación crea la ventana “DamasInglesas” con la tabla de damas inglesas y con sus respectivas 12 fichas.  5. El Jugador comienza a jugar.  6. La Aplicación comprueba que existan dos jugadores en la red y en el mismo juego.  6. La Aplicación crea un nuevo JUEGO (noJuego, fecha, ganador) y por medio del método guardarPartida () conecta con la base de datos para guardar el juego.  7. Fin del caso de uso. |
| **Flujos Alternos:** | 6.1. La Aplicación detecta que no hay dos jugadores en el mismo juego.  6.1.1. La Aplicación muestra una ventana de diálogo que imprime “Necesitas de otro jugador para iniciar la partida” |
| **Excepciones:** | 3.1. La Aplicación no tiene conexión con Internet.  3.1.1. La Aplicación muestra una ventana de diálogo que imprime “No hay conexión con internet, intenta más tarde”.  3.1.2. El Jugador da clic en el botón “Aceptar”.  6.1. La Aplicación no tiene conexión con la base de datos.  6.1.1. La Aplicación muestra una ventana de diálogo que imprime “Aplicación no disponible, intenta más tarde”.  6.1.2. El Jugador da clic en el botón “Aceptar”. |
| **Poscondiciones:** | * Haber iniciado la partida correctamente. |
| **Prioridad:** | Alta |

|  |  |
| --- | --- |
| **­­ID:** | CU04 |
| **Nombre:** | Pausar juego |
| **Autor(es):** | Hernández González Esmeralda Yamileth |
| **Fecha de creación:** | 31 de agosto de 2017 |
| **Fecha de actualización:** | *Sin modificaciones* |
| **Actor(es):** | Jugador |
| **Descripción:** | Caso de uso que permite pausar una partida. |
| **Precondiciones:** | * Haber ingresado a la Aplicación como usuario 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:  a. Partida nueva  b. Pausar juego  c. Salir del juego  3. El Jugador da clic en la opción “Pausar juego”.  4. La Aplicación valida que sea el turno del Jugador.  5. La Aplicación detiene el cronometro y pausa el juego.  Fin del caso de uso. |
| **Flujos Alternos:** | 4.1. La Aplicación detecta que no es el turno del Jugador.  4.1.1. La Aplicación muestra en una ventana de diálogo el mensaje: “No puedes pausar la partida porque no es tu turno”  4.1.2. El Jugador da clic en el botón “Aceptar”. |
| **Excepciones:** | 3.1. La Aplicación no tiene conexión con Internet.  3.1.1. La Aplicación muestra una ventana de diálogo que imprime “No hay conexión con internet, intenta más tarde”.  3.1.2. El Jugador da clic en el botón “Aceptar”. |
| **Poscondiciones:** | * Juego detenido exitosamente. |
| **Prioridad:** | Alta |