

Descripción de casos de uso

Caso de uso: Autenticarse

Elemento	Descripción
Caso de uso	Autenticarse
Actor	Jugador
Descripción	Permite al jugador autenticarse en el sistema para acceder a las funcionalidades del juego.
Precondiciones	El sistema está en ejecución. El jugador está registrado y activo.
Postcondiciones	El jugador accede al menú principal.
Flujo principal	1. El jugador selecciona iniciar sesión. 2. El sistema solicita credenciales. 3. El jugador ingresa usuario y contraseña. 4. El sistema valida los datos. 5. El sistema concede el acceso.
Flujos alternos	4a. Usuario no existe. 4b. Contraseña incorrecta. 4c. Jugador inactivo.

Caso de uso: Iniciar sesión

Elemento	Descripción
Caso de uso	Iniciar sesión
Actor	Jugador
Descripción	Permite al jugador iniciar sesión mediante credenciales válidas.
Precondiciones	El jugador está registrado.
Postcondiciones	Sesión iniciada correctamente.
Flujo principal	1. El jugador solicita iniciar sesión. 2. El sistema solicita credenciales. 3. El jugador ingresa los datos. 4. El sistema valida la información. 5. El sistema muestra el menú principal.

Caso de uso: Ingresar credenciales

Elemento	Descripción
Caso de uso	Ingresar credenciales
Actor	Jugador
Descripción	Permite ingresar usuario y contraseña para validación.
Precondiciones	El jugador desea iniciar sesión.
Postcondiciones	Credenciales enviadas para validación.
Flujo principal	1. El sistema muestra formulario. 2. El jugador ingresa usuario y contraseña. 3. El sistema recibe los datos.

Caso de uso: Mostrar menú principal

Elemento	Descripción
Caso de uso	Mostrar menú principal
Actor	Jugador
Descripción	Muestra las opciones disponibles del sistema.
Precondiciones	El jugador inició sesión correctamente.
Postcondiciones	El jugador puede seleccionar una acción.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none">1. El sistema despliega el menú principal.2. El jugador selecciona una opción.

Caso de uso: Ver tutorial

Elemento	Descripción
Caso de uso	Ver tutorial
Actor	Jugador
Descripción	Permite visualizar el tutorial del juego.
Precondiciones	El sistema está en ejecución.
Postcondiciones	El jugador conoce las reglas del juego.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none">1. El jugador selecciona ver tutorial.2. El sistema muestra el tutorial.

Caso de uso: Ver récords

Elemento	Descripción
Caso de uso	Ver récords
Actor	Jugador
Descripción	Permite consultar los récords de partidas anteriores.
Precondiciones	Existen partidas registradas.
Postcondiciones	Récords mostrados al jugador.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none">1. El jugador selecciona ver récords.2. El sistema consulta los datos.3. El sistema muestra los resultados.

Caso de uso: Jugar vs máquina

Elemento	Descripción
Caso de uso	Jugar vs máquina
Actor	Jugador
Descripción	Permite jugar una partida contra la máquina.
Precondiciones	El jugador ha iniciado sesión.
Postcondiciones	El resultado de la partida queda registrado.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El jugador selecciona jugar vs máquina. 2. El sistema solicita movimiento. 3. El sistema genera movimiento de la máquina. 4. El sistema evalúa la partida. 5. El sistema muestra el resultado.

Caso de uso: Seleccionar movimiento

Elemento	Descripción
Caso de uso	Seleccionar movimiento
Actor	Jugador
Descripción	Permite elegir el movimiento del jugador.
Precondiciones	Se inició una partida.
Postcondiciones	Movimiento del jugador registrado.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra opciones. 2. El jugador selecciona su movimiento.

Caso de uso: Mostrar resultado

Elemento	Descripción
Caso de uso	Mostrar resultado
Actor	Jugador
Descripción	Muestra el resultado final de la partida.
Precondiciones	Ambos movimientos fueron definidos.
Postcondiciones	El jugador conoce el resultado.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema evalúa las reglas. 2. El sistema determina el ganador. 3. El sistema muestra el resultado.