

## Descripción de casos de uso

### Caso de uso: Autenticarse

Elemento	Descripción
<b>Caso de uso</b>	Autenticarse
<b>Actor</b>	Jugador
<b>Descripción</b>	Permite al jugador autenticarse en el sistema para acceder a las funcionalidades del juego.
<b>Precondiciones</b>	El sistema está en ejecución. El jugador está registrado y activo.
<b>Postcondiciones</b>	El jugador accede al menú principal.
<b>Flujo principal</b>	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.
<b>Flujos alternos</b>	4a. Usuario no existe. 4b. Contraseña incorrecta. 4c. Jugador inactivo.

### Caso de uso: Iniciar sesión

Elemento	Descripción
<b>Caso de uso</b>	Iniciar sesión
<b>Actor</b>	Jugador
<b>Descripción</b>	Permite al jugador iniciar sesión mediante credenciales válidas.
<b>Precondiciones</b>	El jugador está registrado.
<b>Postcondiciones</b>	Sesión iniciada correctamente.
<b>Flujo principal</b>	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
<b>Caso de uso</b>	Ingresar credenciales
<b>Actor</b>	Jugador
<b>Descripción</b>	Permite ingresar usuario y contraseña para validación.
<b>Precondiciones</b>	El jugador desea iniciar sesión.
<b>Postcondiciones</b>	Credenciales enviadas para validación.
<b>Flujo principal</b>	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
<b>Caso de uso</b>	Mostrar menú principal
<b>Actor</b>	Jugador
<b>Descripción</b>	Muestra las opciones disponibles del sistema.
<b>Precondiciones</b>	El jugador inició sesión correctamente.
<b>Postcondiciones</b>	El jugador puede seleccionar una acción.
<b>Flujo principal</b>	1. El sistema despliega el menú principal. 2. El jugador selecciona una opción.

#### Caso de uso: Ver tutorial

Elemento	Descripción
<b>Caso de uso</b>	Ver tutorial
<b>Actor</b>	Jugador
<b>Descripción</b>	Permite visualizar el tutorial del juego.
<b>Precondiciones</b>	El sistema está en ejecución.
<b>Postcondiciones</b>	El jugador conoce las reglas del juego.
<b>Flujo principal</b>	1. El jugador selecciona ver tutorial. 2. El sistema muestra el tutorial.

#### Caso de uso: Ver récords

Elemento	Descripción
<b>Caso de uso</b>	Ver récords
<b>Actor</b>	Jugador
<b>Descripción</b>	Permite consultar los récords de partidas anteriores.
<b>Precondiciones</b>	Existen partidas registradas.
<b>Postcondiciones</b>	Récords mostrados al jugador.
<b>Flujo principal</b>	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
<b>Caso de uso</b>	Jugar vs máquina
<b>Actor</b>	Jugador
<b>Descripción</b>	Permite jugar una partida contra la máquina.
<b>Precondiciones</b>	El jugador ha iniciado sesión.
<b>Postcondiciones</b>	El resultado de la partida queda registrado.
<b>Flujo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. El jugador selecciona jugar vs máquina.</li><li>2. El sistema solicita movimiento.</li><li>3. El sistema genera movimiento de la máquina.</li><li>4. El sistema evalúa la partida.</li><li>5. El sistema muestra el resultado.</li></ol>

### Caso de uso: Seleccionar movimiento

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

### Caso de uso: Mostrar resultado

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