

Casos de Uso

Caso de uso 1: crear una partida

- Actor Primario: usuario
- Precondición: el usuario ya se encuentra creado en el sistema (i.e., ya pasó de agente externo a usuario)
- *Escenario exitoso principal*
 1. El usuario elige crear una partida
 2. El sistema lo redirige a la página de creación de partida donde se le muestran los campos a completar con los parámetros de configuración
 - Nombre
 - Mínimo y máximo de jugadores (por defecto es 4 y 12 respectivamente)
 - ¿Requiere contraseña? (opción seleccionable)
 - Contraseña (se habilita solo cuando está seleccionado lo anterior)
 3. El usuario completa los campos de configuración anteriormente mencionados y crea la partida
 4. El sistema crea la partida, une al usuario a esta como *host*, se notifica del éxito en la creación al usuario y se lo redirige a la sala de espera de la misma
- *Escenarios excepcionales*
 - *Excepción 1*
 - 2. (a) El sistema ve que el usuario se encuentra en otra partida, por lo se le envía una notificación de que no puede crear ni unirse a una partida mientras esté en otra y se lo mantiene en la página de lista de partidas
 - *Excepción 2*
 - 4. (a) El sistema ve que en los parámetros de configuración no se colocó el nombre, por lo que se le envía una notificación de que debe colocar el nombre y se lo mantiene en la misma página
 - Vuelve al escenario exitoso principal, paso (3)
 - *Excepción 3*
 - 4. (b) El sistema ve que en los parámetros de configuración se seleccionó la contraseña pero esta está vacía, por lo que se le envía una notificación de que debe colocar la contraseña y se lo mantiene en la misma página
 - Vuelve al escenario exitoso principal, paso (3)
 - *Excepción 4*
 - 4. (c) El sistema ve que en los parámetros de configuración se colocó un rango inválido de jugadores permitidos, por lo que se le envía una notificación de que debe colocar un rango válido (entre 4 y 12 jugadores) y se lo mantiene en la misma página
 - Vuelve al escenario exitoso principal, paso (3)

Caso de uso 2: turno completo

- Actor primario: usuario
- Precondición: usuario unido a una partida ya iniciada en la que es su turno de juego
- *Escenario exitoso principal*
 1. El usuario selecciona el mazo de cartas para alzar una
 2. El sistema elige una carta del mazo al azar, obtiene una de tipo ¡Aléjate! y se la agrega a la mano del usuario. Se lo habilita a elegir una carta para jugar o descartar.
 3. El usuario elige una carta de ¡Aléjate! de su mano para jugarla
 4. El sistema realiza los efectos de la carta y modifica la estructura de la partida
 5. El usuario descarta una carta

6. El sistema saca la carta de su mano y la agrega al mazo de cartas *no disponibles*. Se le habilita al usuario la realización de un intercambio de cartas con el siguiente jugador en el orden de la ronda
 7. El usuario elige su carta
 8. El sistema envía una notificación al usuario del siguiente jugador en la ronda solicitando la elección de una carta para el intercambio.
 - Se compacta este caso de uso (que no pertenece a turno) considerando que se obtiene la segunda carta de forma correcta.
 9. El sistema realiza los cambios de carta de los jugadores, sacando y colocando de las manos las correspondientes. Los usuarios son notificados, se prepara el siguiente turno y se notifica al siguiente jugador para que inicie el turno.
- *Escenarios excepcionales*
 - *Excepción A*
 - 2. (a) El sistema elige una carta del mazo al azar, obtiene una de tipo ¡Pánico! Por ello, la carta es mostrada a todos los jugadores, se realiza su efecto y se descarta.
 - Se vuelve al paso (7) de intercambio del escenario exitoso principal
 - *Excepción B*
 - 3. (b) El usuario elige no jugar y descartar la carta. Esto implica que se continúa desde el paso (5) del escenario exitoso principal
 - *Excepción C*
 - 3. (c) El usuario elige una carta de Acción de su mano para jugarla pero es inválida (por ejemplo, por ser Lanzallamas y él estar en cuarentena)
 - 4. (c) Se notifica al usuario de la acción inválida y se vuelve al paso (3)
 - *Excepción D*
 - 3. (d) El usuario elige una carta de Defensa o Contagio de su mano para jugarla (pero esto no cumple las reglas)
 - 4. (d) Se notifica al usuario de la acción inválida y se vuelve al paso (3)
 - *Excepción E*
 - 4. (e) El sistema realiza los efectos de la carta Lanzallamas (la elegida por el usuario) y se elimina a La Cosa o al último humano sobreviviente, por lo que se termina el juego y se notifica a los jugadores del resultado. Posteriormente, se elimina la partida y son reenviados a la página principal del sitio web.
 - *Excepción F*
 - 4. (f) El sistema nota que se juega una carta de Pánico o Acción que afecta a otro jugador, por lo que le envía una notificación para la parte de defensa.
 - Se compacta este caso de uso (que no pertenece a turno) considerando que el otro usuario no se defiende
 - 5. (f) El sistema realiza los efectos de la carta, modifica la estructura de la partida y se vuelve al paso (5) del escenario exitoso principal
 - *Excepción G*
 - 4. (g) El sistema nota que se juega una carta de Pánico o Acción que afecta a otro jugador, por lo que le envía una notificación para la parte de defensa y el otro jugador se defiende de este efecto
 - 5. (g) El sistema notifica lo sucedido al jugador que jugó la carta y sigue con el paso (5) del escenario exitoso principal
 - *Excepción H*
 - 6. (h) En caso de que exista una puerta trancada entre los dos jugadores, el sistema saca la carta de su mano y la agrega al mazo de cartas *no disponibles*. Luego, se notifica al usuario que no puede intercambiar ante esta situación, se prepara el siguiente turno y se notifica al siguiente jugador para que inicie.
 - *Excepción I*

- 7. (i) Si el usuario elije una carta inválida para un intercambio (como La Cosa), es notificado que esa carta es inválida
- Se vuelve al paso (7) del escenario exitoso principal
- *Excepción J*
 - 8. (j) El siguiente jugador se defiende del intercambio de cartas, por lo que se envía la notificación al usuario, se prepara el siguiente turno y se notifica al siguiente jugador para que inicie el turno
- *Excepción K*
 - 9. (k) Si La Cosa fue quien realizó el intercambio y con ello infectó al último humano, se termina el juego y se notifica a los jugadores del resultado. Posteriormente, se elimina la partida y son reenviados a la página principal del sitio web.

Caso de uso 3: jugar carta de sospecha

- Actor primario: usuario
- Precondición: usuario unido a una partida ya iniciada en la que es su turno de juego y el paso que realiza es jugar una carta de sospecha sobre un jugador adyacente
- *Escenario exitoso principal*
 1. El usuario juega la carta de sospecha sobre un jugador adyacente
 2. El sistema notifica de esta acción al jugador elegido
 3. El usuario elije la carta del jugador adyacente que quiere mirar
 4. El sistema saca la carta del jugador adyacente de su mano, se la da al jugador actual por unos segundos y luego vuelve a la mano de su dueño. Se continúa con el turno.
- *Escenarios excepcionales*
 - *Excepción A*
 - 2. (a) El sistema ve que se encuentra una puerta trancada entre el usuario y el jugador adyacente, por lo que la jugada no tiene efecto. Se le notifica al jugador de lo sucedido y se continúa con su turno.