

# Casos de Uso

## Caso de Uso 1: Iniciar Partida

**Actor Primario:** Jugador

**Precondición:** La partida ya debe haber sido creada y debe tener el número mínimo de jugadores disponibles en la partida

### Escenario Exitoso Principal:

1. El jugador, lo cual he creado la partida, hace clic en "Iniciar Partida"
2. El Sistema dirige a todos los jugadores a la partida
3. Cada jugador recibe una carta de "Not so Fast"
4. Cada jugador recibe 3 "Cartas de Secreto" y las miran (nadie más las puede ver)
5. Cada jugador recibe 5 cartas aleatorias (dentre ellas pueden ser: detective, evento, devious, not so fast) y las miran (nadie más las puede ver)
6. Las cartas restantes forman el mazo de compra
7. La primera carta del mazo de compra es tirada boca arriba y ese pasa a ser el mazo de descarte
8. Las 3 primeras cartas del mazo de compra son tiradas boca arriba para formar el card draft
9. El sistema calcula cual de los jugadores hace cumpleaños más cerca del cumple de Agatha Christie (15 de septiembre)
10. Ese Jugador empieza el juego con su turno

### Escenarios Excepcionales:

3.a. Son 5 o 6 jugadores en la Partida

El sistema revela al Asesino y al cómplice quien son el otro

9.a. Dos o más jugadores cumplen en el mismo día, el cual es el día más cerca de Agatha Christie

El sistema elige aleatoriamente cuál de los dos empieza

## **Caso de Uso 2: Turno Completo**

**Actor Primario:** Jugador

**Precondición:** El jugador debe estar en su turno y no estar en desgracia social

### **Escenario Exitoso Principal:**

1. El jugador hace su jugada (juega una carta de evento, un set de detectives o agrega una carta a un set ya existente).
2. El sistema inicia un cronómetro para que otros jugadores tiren sus cartas *Not So Fast*.
3. La acción de la jugada del jugador se realiza.
4. La carta tirada por el jugador en la mesa y cualquier carta *Not So Fast* se ponen boca arriba en el mazo de descarte.
5. El jugador descarta cuantas cartas quiera.
6. El jugador roba cartas hasta tener nuevamente 6 en su mano.
7. El turno termina y pasa al próximo jugador.

### **Escenario Alternativo:**

- 1.a) El jugador no quiere jugar una carta.

El jugador puede solamente descartar y robar cartas, siendo el mínimo de descarte una, y debe robar hasta tener 6 cartas en la mano.

- 2.a) La carta o el set de detectives no permite el uso de cartas *Not So Fast*

La opción de jugar cartas *Not So Fast* no se habilita.

- 3.a) Bloqueo *Not So Fast*.

Si hubo un bloqueo resuelto por las cartas *Not So Fast*, la acción de la carta jugada por el jugador no se realiza.

- 4.a) Carta tirada era una de detective

Si la carta tirada por el jugador fue un set de detectives o una carta de detective, esas cartas permanecen en la mesa.

### **Caso de Uso 3: Efecto de Carta *Not So Fast***

**Actor Primario:** Jugador que no está en turno

**Precondición:** El cronómetro para que otros jugadores jueguen sus cartas *Not So Fast* debe estar corriendo, y el jugador debe tener al menos una carta *Not So Fast* y la carta de acción jugada antes debe aceptar que cartas *Not So Fast* sean jugadas

#### **Escenario Exitoso Principal:**

1. El jugador juega una carta *Not So Fast* mientras el cronómetro está corriendo.
2. Después de que finaliza el cronómetro, se verifica cuántas cartas *Not So Fast* fueron jugadas.
3. La acción de la carta de acción jugada antes de los *Not So Fast* queda bloqueada y no se realiza.
4. Todas las cartas *Not So Fast* son colocadas en el mazo de descarte.

#### **Escenario Alternativo:**

##### **3.a) Bloqueos múltiples *Not So Fast***

Si el número de cartas *Not So Fast* jugadas por los jugadores mientras el cronómetro estaba disponible es par, entonces la acción de los propios *Not So Fast* se bloquea, resultando en que la acción de la carta jugada antes de las cartas *Not So Fast* se realiza.