

# Casos de Usos Pedidos

## **Caso de Uso 1: Iniciar Partida**

**Actor Primario:** Jugador

**Precondición:** La partida ya debe haber sido creada

### **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 Alternativos:**

#### **A) 5 o 6 Jugadores:**

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. El sistema fornece solamente al Asesino y al complice quien son
6. Cada jugador recibe 5 cartas aleatorias (dentre ellas pueden ser: detective, evento, devious, not so fast) y las miran (nadie más las puede ver)
7. Las cartas restantes forman el mazo de compra
8. La primera carta del mazo de compra es tirada boca arriba y ese pasa a ser el mazo de descarte
9. Las 3 primeras cartas del mazo de compra son tiradas boca arriba para formar el card draft
10. El sistema calcula cual de los jugadores hace cumpleaños más cerca del cumple de Agatha Christie (15 de septiembre), si hay empate el sistema elige de manera aleatoria
11. Ese Jugador empieza el juego con su turno

### **Escenarios Excepcionales:**

- 1.a) No hay el número mínimo de jugadores online para empezar la partida

El sistema informa al anfitrión que no hay jugadores suficientes y no se puede empezar la partida

### **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 juega una carta de evento
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:**

#### **A) El jugador no quiere jugar una carta**

1. El jugador descarta cuantas cartas quiera, siendo el mínimo una.
2. El jugador roba cartas hasta tener nuevamente 6 en su mano.
3. El turno termina y pasa al próximo jugador.

#### **B) Bloqueo Not so Fast**

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 no se realiza por el bloqueo Not so Fast
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.

#### **C) Set de Detectives o Agregación de una carta**

1. El jugador juega un Set de detective o agrega una carta a el
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. Las cartas *Not So Fast* se ponen boca arriba en el mazo de descarte.
5. Las cartas de detective siguen en la mesa como set del jugador.
6. El jugador descarta cuantas cartas quiera.

7. El jugador roba cartas hasta tener nuevamente 6 en su mano.
8. El turno termina y pasa al próximo jugador.

### **C) Set de Detetives o Agregación de una carta + Not So Fast**

1. El jugador juega un Set de detetive o agrega una carta a el
2. El sistema inicia un cronómetro para que otros jugadores tiren sus cartas *Not So Fast*.
3. La acción de la jugada no se realiza por el bloqueo Not so Fast
4. Las cartas *Not So Fast* se ponen boca arriba en el mazo de descarté.
5. Las cartas de detetive siguen en la mesa como set del jugador.
6. El jugador descarta cuantas cartas quiera.
7. El jugador roba cartas hasta tener nuevamente 6 en su mano.
8. El turno termina y pasa al próximo jugador.

### **Escenario Excepcionales:**

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

El sistema no permite que jugadores jueguen cartas Not so Fast y les informa que no son permitidas.

### **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, 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. El cronometro se finaliza
3. El sistema verifica cuántas cartas *Not So Fast* fueron jugadas.

4. El numero de cartas not so Fast tiradas fueron impar, el sistema informa que hubo un bloqueo Not so Fast
5. La acción de la carta de acción jugada antes de los *Not So Fast* queda bloqueada y no se realiza.
6. Todas las cartas *Not So Fast* son colocadas en el mazo de descarte.

### **Escenario Alternativo:**

#### **A) Bloqueos múltiples *Not So Fast***

1. El jugador juega una carta *Not So Fast* mientras el cronómetro está corriendo.
2. El cronometro se finaliza
3. El sistema verifica cuántas cartas *Not So Fast* fueron jugadas.
4. El numero de cartas not so Fast tiradas fueron 0 o par, el sistema informa que hubo un bloqueo Not so Fast
5. La acción de la carta de acción jugada antes de los *Not So Fast* se realiza
6. Todas las cartas *Not So Fast* son colocadas en el mazo de descarte.

**FAMAF - Universidad Nacional de Córdoba**

**Take Home: Death on the Cards**

**Isabelle da Costa Figueiredo**