

# Casos de uso

## 1. *Crear una partida rápida*

- Actor principal: Usuario autenticado o invitado
- Descripción: Un usuario quiere iniciar una partida rápida (con tiempo límite) contra otro jugador.
- Precondiciones:
  - El usuario debe estar registrado o jugar como invitado y haber accedido al sistema con uno de los métodos disponibles para el acceso.
- Flujo Principal:
  - El usuario accede a la opción “jugar partida online” y entre las opciones acceder a “partida rápida”.
  - El sistema busca un oponente con un ELO similar.
  - Se genera la partida y se muestra la interfaz de juego.
  - Se inicia la partida con contador y las piezas blancas hacen el primer movimiento.
  - Los jugadores realizan sus movimientos por turnos.
  - La partida finaliza cuando hay un jaque mate, el tiempo finaliza para uno de los dos jugadores, hay tablas o un jugador abandona.
  - Se actualiza el ELO de los jugadores, se muestra el resultado y se guarda la partida en el historial de los jugadores.
- Flujo Alternativo:
  - Si no hay jugadores disponibles, se muestra un mensaje de espera al usuario.

## **2. Crear una Partida por invitación**

- Actor principal: Usuario autenticado o invitado
- Descripción: Un usuario quiere jugar una partida amistosa con un amigo enviando una invitación.
- Precondiciones: Ambos jugadores deben estar autenticados.
- Flujo Principal:
  - El usuario selecciona la opción “partida privada”.
  - Se genera un código de sala y un link de acceso.
  - Se ingresa el usuario o correo electrónico del amigo.
  - El oponente entra al link de acceso o ingresa el código generado en el apartado de “partida privada”.
  - Se genera la partida y se muestra la interfaz de juego.
  - Se juega la partida hasta su finalización.
  - Se muestra la partida y se guarda en el historial de los jugadores.
- Flujo alternativo:
  - Si hay inactividad por más de 5 minutos la sala creada se cierra.

### **3. *Jugar contra una IA***

- Actor principal: Usuario autenticado o invitado
- Descripción: Un usuario quiere practicar jugando contra una inteligencia artificial.
- Precondiciones: El sistema debe tener un motor IA de ajedrez disponible.
- Flujo Principal:
  - El usuario selecciona la opción “partida de práctica”.
  - Selecciona el nivel de dificultad.
  - Se genera la partida y se muestra la interfaz de juego.
  - El usuario y la IA realizan sus movimientos por turnos.
  - Se juega la partida hasta su finalización.
  - Se muestra el resultado y el usuario puede analizar la partida.
- Flujo alternativo:
  - El usuario cierra la partida antes de finalizar.
  - Problemas con el motor IA.