**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.

1. ***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.

1. ***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.

Diagrama

Descripción generada automáticamente