

Modulo de partida

Alcance:

Este módulo abarca las opciones de búsqueda, creación, unirse a una partida y enviar un mensaje dentro de una partida, tratando de cubrir todas las acciones que un usuario validado debe ser capaz de realizar en torno a una partida, pero no contiene toda la lógica de jugabilidad de una partida.

Tiene como objetivo que un usuario pueda crear una partida válida (osea dentro de los límites de jugadores) y unirse a las partidas creadas.

Lo primero que debería hacerse es la clase Partida para poder hacer las verificaciones necesarias. Los usuarios que deberán aceptar nuestro software son los profesores de la cátedra.

Diagrama de flujo de datos:

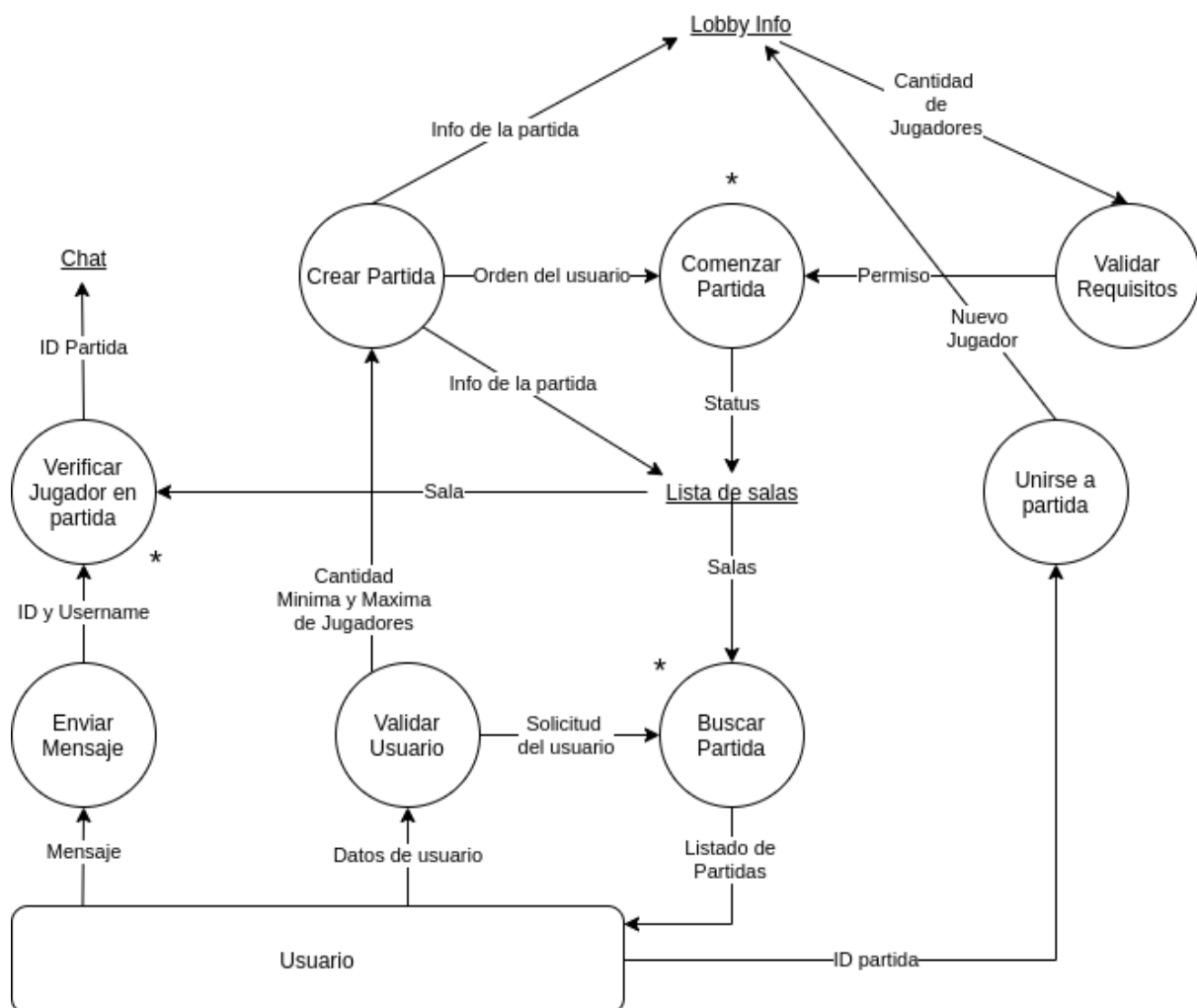
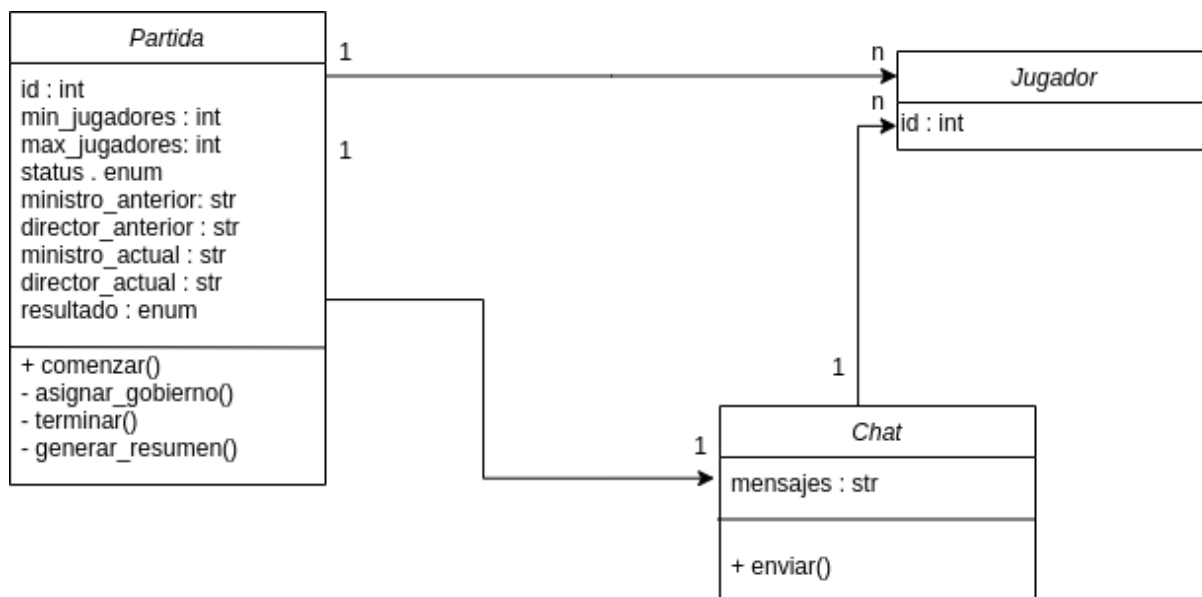


Diagrama de clases:



Casos de uso:

Caso de uso 1: Crear partida

Actor Primario: Usuario

Precondición: El usuario está verificado en la plataforma

Escenario exitoso principal:

1. El usuario clickea en “crear partida”
2. El sistema despliega el panel de creación de partida
3. El usuario ingresa la cantidad maxima y minima de jugadores que entran en la sala
4. El sistema verifica que la cantidad de jugadores indicada sea válida
5. El usuario clickea en “Crear Partida”
6. La partida se crea mostrando los datos de la misma

Escenarios excepcionales:

- La cantidad de jugadores especificada por el usuario excede los límites del juego
 - El sistema vuelve a desplegar el panel, remarcando que la cantidad de jugadores es invalida y mostrando por pantalla los valores máximos y mínimos aceptados.

Caso de uso 2: Buscar y unirse a una partida

Actor Primario: Usuario

Precondición: El usuario está verificado

Escenario exitoso principal:

1. El usuario clickea en “Buscar Partida”
2. El sistema le muestra la lista de partidas disponibles
3. El usuario elige la partida a la cual quiere unirse
4. El sistema toma el id de dicha partida elegida.
5. El usuario ingresa a la partida

Escenarios excepcionales:

- La partida está llena
 - El sistema le notifica al usuario que no se puede acceder a la partida y lo lleva a la interfaz de búsqueda de partida nuevamente.
- La partida ya comenzó
 - El sistema le notifica al usuario que no se puede acceder a la partida y lo lleva a la interfaz de búsqueda de partida nuevamente.

Caso de uso 3: Escribir en el chat de la partida

Actor Primario: Usuario

Precondición: El usuario está en la partida en la que desea enviar el mensaje

Escenario exitoso principal:

1. El usuario clickea el cuadro de texto
2. El usuario ingresa el texto a ser enviado
3. El sistema añade el mensaje al chat
4. El texto es enviado y mostrado a todos los integrantes de la sala

Escenarios excepcionales:

- El mensaje excede la cantidad máxima de caracteres
 - El mensaje es enviado hasta la máxima cantidad de caracteres.