

Caso de uso principal – Realizar Disparo

Descripción

Este caso de uso describe cómo el jugador realiza un disparo en el tablero enemigo con la intención de impactar un barco. El flujo principal se centra en el escenario en el que el disparo falla (agua).

Precondición

Debe existir un tablero enemigo configurado con barcos colocados de manera válida.

Flujo principal

1. El jugador selecciona una casilla del tablero enemigo donde quiere disparar.
2. El sistema valida la posición.
3. El sistema verifica que la casilla no contiene un barco.
4. El sistema devuelve el resultado: **Agua**.
5. El tablero se actualiza gráficamente mostrando el disparo fallido.
6. El turno finaliza y pasa al siguiente jugador.

Flujos alternativos

- **Impacto parcial:**
 - Si la casilla contiene parte de un barco, el sistema devuelve el resultado **Impacto**.
 - El tablero se actualiza mostrando el acierto.
 - El jugador conserva el turno y puede volver a disparar.
- **Hundido:**
 - Si con el disparo se destruye por completo un barco, el sistema devuelve el resultado **Hundido**.
 - El tablero se actualiza mostrando el barco hundido.
 - El jugador conserva el turno y puede volver a disparar.
- **Casilla repetida:**
 - Si el jugador selecciona una casilla en la que ya disparó, el sistema muestra un mensaje de error:
“Ya has disparado en esta posición” y no permite el disparo.

Postcondición

El tablero refleja los disparos realizados y el estado actual de los barcos enemigos.