

Caso de uso principal

Descripción

Este caso de uso describe cómo el jugador realiza un disparo en el tablero enemigo para intentar hundir los barcos del contrincante. El resultado del disparo debe mostrarse en el tablero (agua, impacto o barco hundido).

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 si la casilla contiene parte de un barco o está vacía.
4. El sistema devuelve el resultado

Impacto: si el disparo acertó en un barco.

Agua: si la casilla está vacía.

Hundido: si con este disparo se completó la destrucción de todo un barco.

5. El tablero se actualiza gráficamente mostrando el resultado del disparo.
6. Si el resultado fue “Impacto” o “Hundido”, el jugador conserva el turno y puede volver a disparar.
7. Si el resultado fue “Agua”, el turno finaliza y pasa al siguiente jugador.

Flujos alternativos

El jugador selecciona una casilla en la que ya disparó antes. El sistema muestra un mensaje de error: “Ya has disparado en esta posición” y no se permite repetir el disparo.

Postcondición

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