Descripción de Casos de Uso

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CU-01** | **Crear partida** | | |
| **Descripción** | Este caso permite al administrador crear una nueva partida, seleccionando el número de jugadores que competirán. El sistema debe validar que haya al menos 2 y máximo 7 jugadores, y asignar automáticamente las cartas iniciales para cada jugador. | | |
| **Actores** | Administrador | | |
| **Pre**  **condiciones** | El administrador ha iniciado sesión correctamente. | | |
| **Post condiciones** | Se crea una nueva partida con la cantidad de jugadores definidos. Cada jugador recibe una baraja inicial de 8 cartas. | | |
| **Secuencia Normal** | **#** | **Acción (actor)** | **Reacción (sistema)** |
| 1 | Accede a la opción “Crear partida” | Muestra formulario para ingresar número de jugadores |
| 2 | Selecciona cantidad de jugadores (2 a 7) | Valida que el número esté en el rango permitido |
| 3 | Confirma la creación | Asigna automáticamente 8 cartas a cada jugador |
| 4 | Espera a que jugadores ingresen | Crea sala y la deja disponible para el juego |
| **Excepciones** | # | **Situaciones** | **Reacción (sistema)** |
|  | 1 | Se selecciona menos de 2 o más de 7 jugadores | Muestra mensaje de error y solicita nueva entrada |
|  | 2 | No hay jugadores disponibles en línea | Bloquea creación de partida y muestra mensaje de espera |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CU-02** | **Seleccionar carta en el turno** | | |
| **Descripción** | Durante su turno, el jugador debe seleccionar una de las cartas disponibles en su baraja para competir en la ronda. El sistema registra la carta y procede con la jugada.. | | |
| **Actores** | Jugador | | |
| **Pre**  **condiciones** | El jugador tiene cartas disponibles. Es su turno. | | |
| **Post condiciones** | La carta es seleccionada y enviada al sistema para la ronda. | | |
| **Secuencia Normal** | **#** | **Acción (actor)** | **Reacción (sistema)** |
| 1 | Observa las cartas de su baraja | Muestra visualmente la baraja disponible |
| 2 | Selecciona una carta | Registra la carta y la incluye en la ronda |
| 3 | Confirma su selección | Detiene el temporizador y espera cartas de otros jugadores |
| **Excepciones** | # | **Situaciones** | **Reacción (sistema)** |
|  | 1 | El tiempo límite expira sin selección | El sistema elige automáticamente una carta al azar |
|  | 2 | El jugador ya usó todas sus cartas | Muestra mensaje de eliminación del jugador en la partida |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CU-03** | **Seleccionar atributo de combate** | | |
| **Descripción** | Cada ronda tiene un jugador que decide el atributo por el cual competirán todos. Este atributo se aplicará a las cartas jugadas | | |
| **Actores** | Jugador (encargado de definir el atributo) | | |
| **Pre**  **condiciones** | Es el turno del jugador para seleccionar atributo. | | |
| **Post condiciones** | El atributo queda definido para la ronda. | | |
| **Secuencia Normal** | **#** | **Acción (actor)** | **Reacción (sistema)** |
| 1 | Recibe aviso de que debe seleccionar atributo | Muestra lista de atributos disponibles |
| 2 | Elige uno (veneno, daño físico, etc.) | Registra la selección y la aplica a todas las cartas de la ronda |
| 3 | Confirma su elección | Inicia el proceso de comparación entre cartas |
| **Excepciones** | # | **Situaciones** | **Reacción (sistema)** |
|  | 1 | El tiempo límite expira sin selección | El sistema elige automáticamente un atributo aleatorio |
|  | 2 | Se intenta seleccionar un atributo inválido | Muestra mensaje de error y obliga a nueva selección |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CU-05** | **Comparar cartas** | | |
| **Descripción** | Una vez que todos los jugadores han jugado su carta, el sistema debe comparar el atributo seleccionado en cada una para determinar cuál tiene el mayor puntaje. | | |
| **Actores** | Sistema | | |
| **Pre**  **condiciones** | Todas las cartas de la ronda han sido jugadas y existe un atributo definido | | |
| **Post condiciones** | Se determina el jugador ganador de la ronda según el atributo comparado | | |
| **Secuencia Normal** | **#** | **Acción (actor)** | **Reacción (sistema)** |
| 1 | - | Recibe todas las cartas jugadas por los jugadores |
| 2 | - | Obtiene el atributo seleccionado para la ronda y compara el valor de ese atributo en todas las cartas |
| 3 | - | Identifica la carta con el valor más alto y determina al jugador ganador |
| **Excepciones** | # | **Situaciones** | **Reacción (sistema)** |
|  | 1 | Dos o más cartas tienen el mismo valor máximo | Se aplica criterio de desempate (aleatoriedad) |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CU-06** | **Reasignar cartas** | | |
| **Descripción** | Después de comparar las cartas, el sistema debe entregar todas las cartas jugadas (excepto la ganadora) al jugador vencedor, e inhabilitar la carta ganadora para futuras rondas. | | |
| **Actores** | Sistema | | |
| **Pre**  **condiciones** | El ganador de la ronda ha sido determinado. | | |
| **Post condiciones** | Las cartas son reasignadas correctamente y la carta ganadora es bloqueada. | | |
| **Secuencia Normal** | **#** | **Acción (actor)** | **Reacción (sistema)** |
| 1 | - | Agrupa todas las cartas jugadas, excepto la ganadora |
| 2 | - | Las asigna al jugador vencedor |
| 3 | - | La carta ganadora se marca como “bloqueada” y no podrá volver a usarse |
|  |  |  | Actualiza la baraja del vencedor con las cartas obtenidas |
| **Excepciones** | # | **Situaciones** | **Reacción (sistema)** |
|  | 1 | Fallo en la asignación de cartas | Muestra error y reintenta automáticamente el proceso |