

CASOS D'ÚS – PRÀCTICA 2

INICIAR SUDOKU		
OBJECTIUS ASSOCIATS	Començar una partida	
REQUISITS ASSOCIATS	Conèixer les regles del joc del Sudoku. Al taulell hi han uns números inicials, el nombre que escrivim no pot estar repetit en la fila ni en la columna, tampoc en el sector de 3x3 on escrivim el nombre.	
ACTOR PRINCIPAL	Jugador	
DESCRIPCIÓ	El jugador iniciarà el cas d'us, podrà triar entre connectar-se a la bbdd o jugar sense persistència. Jugant amb persistència, tindrà l'opció de continuar una partida ja començada o de començar una nova partida si te partides guardades. En el cas de que el jugador no estigui registrat a la bbdd el sistema el registrarà i començarà cas d'ús del joc del sudoku.	
PRECONDICIÓ	El jugador es pot connectar a la bbdd. L'estat del jugador està a 0 (no n'hi ha cap jugant)	
SEQÜÈNCIA NORMAL	Pas	Acció
	1	El jugador inicia el cas d'us.
	2	El sistema demanarà les dades per entrar a la bbdd.
	3	El sistema demanarà al jugador introduir el seu nom d'usuari.
	4	El jugador introduirà el nom d'usuari.
	5	El sistema comprovarà si l'usuari introduït hi és a la base de dades. El sistema canvia l'estat del jugador a 1 (usuari jugant).
	6	El sistema busca i recupera les partides guardades.
	7	El sistema pregunta si vol seguir jugant una partida previament guardada.
	8	Si el sistema només troba una partida jugarà aquest sudoku.
	9	El sistema inicialitza el cas d'ús del joc del sudoku.
	10	Finalitza el cas d'ús
POST CONDICIÓN	El sistema recupera/crea i mostra una partida amb el nom d'usuari que el jugador ha introduït.	
SEQÜÈNCIA ALTERNATIVA	2a	Si el jugador prem 'Jugar sense persistència' el sistema va al pas 9.
	2b	Si les dades son incorrectes es motrarà un error i tornarà el pas 2.
	5	Si el sistema no troba cap usuari amb el nom d'usuari en crearà un de nou i el guardarà a la bbdd amb estat d'1. El sistema va al pas 9.
	7a	Si el sistema no troba cap sudoku associat al nom d'usuari el sistema va al pas 9.
	7b	Si el jugador no vol jugar una guardada. El sistema va al pas 9.
	8	Si el sistema troba més d'un sudoku associat al nom d'usuari aquest els mostrarà i l'usuari escollirà quin vol continuar. El sistema va al pas 9.
		Si el jugador prem el boto de tancar o cancel·lar, el sistema finalitzarà el cas d'us. I posarà l'estat del jugador a 0 en el cas d'haver realitzat el login.

CAS D'ÚS – PRÀCTICA 5

DESAR SUDOKU		
OBJECTIUS ASSOCIATS	Desar una partida.	
REQUISITS ASSOCIATS	Conèixer les regles del joc del Sudoku. Al taulell hi han uns números inicials, el nombre que escrivim no pot estar repetit en la fila ni en la columna, tampoc en el sector de 3x3 on escrivim el nombre.	
ACTOR PRINCIPAL	Jugador	
DESCRIPCIÓ	El jugador, un cop vulgui podrà desar el joc i el propi sistema l'emmagatzemarà a la bbdd.	
PRECONDICIÓ	El jugador es pot connectar a la bbdd i l'estat del jugador és 1 (hi ha un usuari jugant). Donar-li al botó de guardar o voler escollir un altra sudoku guardat.	
SEQÜÈNCIA NORMAL	Pas	Acció
	1	El jugador inicia el cas d'us.
	2	El sistema mostrarà una pantalla a l'usuari dient si desitja guardar la partida.
	4	El sistema crearà/actualitzarà el sudoku de la bbdd.
	5	Finalitza el cas d'ús.
POST CONDICIÓN	El sistema guarda/actualitza el sudoku amb el nom d'usuari que el jugador ha introduït i la id assignada.	
SEQÜÈNCIA ALTERNATIVA	4	En cas de que el jugador no desitgi desar el sudoku finalitzarà el cas d'ús.
	-	Si l'usuari tanca/cancela la pantalla per guardar continuarà jugant sense el sudoku guardat.

CAS D'ÚS – PRÀCTICA 5

TANCAR SUDOKU PERSISTENCIA		
OBJECTIUS ASSOCIATS	Tancar Sudoku persistència.	
REQUISITS ASSOCIATS	Conèixer les regles del joc del Sudoku. Al taulell hi han uns números inicials, el nombre que escrivim no pot estar repetit en la fila ni en la columna, tampoc en el sector de 3x3 on escrivim el nombre.	
ACTOR PRINCIPAL	Jugador	
DESCRIPCIÓ	El jugador, quan vulgui podrà tancar el sudoku.	
PRECONDICIÓ	El jugador pot connectar a la bbdd i l'estat del jugador és 1 (hi ha un usuari jugant). El botó per tancar ha estat accionat.	
SEQÜÈNCIA NORMAL	Pas	Acció
	1	El jugador inicia el cas d'ús.
	2	El sistema pregunta a l'usuari si vol marxar de la partida.
	3	Finalitza el cas d'ús.
POST CONDICIÓN	El sistema canvia l'estat del jugador a 0 (Ja no està jugant) si segueix la seqüència normal.	
SEQÜÈNCIA ALTERNATIVA	2	Si el jugador diu que no, aquest pot seguir jugant.

