**4. Casos de uso**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | **Crear partida** |
| **Actor:** | El jugador |
| **Precondiciones** | Haber corrido el programa en la computadora |
| **Descripción:** | 1. El jugador selecciona la opción crear partida en el menú principal 2. El sistema lo manda a la pantalla de Crear partida 3. El jugador indica el puerto 4. Selecciona el botón Crear partida 5. El sistema crea la partida en línea. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | **Unirse a una partida** |
| **Actor:** | El jugador |
| **Precondiciones** | Haber corrido el juego en la computadora y que el otro jugador oponente ya haya creado la partida |
| **Descripción:** | 1. El jugador selecciona la opción unirse a una partida en el menú principal 2. El sistema lo envía a la ventana de unirse a partida 3. El jugador tiene que escribir el "Código" de la partida. 4. El sistema lo manda a escena de juego |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | **Selección de carta** |
| **Actor:** | El jugador |
| **Precondiciones** | Ya haya una partida creada con los dos jugadores en ella. |
| **Descripción:** | 1. El sistema reparte las cartas a cada jugador. 2. El jugador selecciona la carta que quiere jugar de su mazo. 3. El sistema muestra la carta en un tamaño mayor con dos opciones. 4. El jugador selecciona una de las dos opciones.   3.1. El jugador selecciona la opción cancelar  3.1.1. El sistema devuelve la carta a la posición original del mazo del jugador  3.2. El jugador selecciona la opción jugar carta.  3.2.1 El sistema coloca la carta boca abajo en un lugar disponible en el tablero.   1. El sistema cambia los mazos entre los dos jugadores. |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | **Abandonar partida** |
| **Actor:** | El jugador |
| **Precondiciones** | Ya haya una partida creada con los dos jugadores en ella |
| **Descripción:** | 1. El jugador selecciona la opción de salir de la partida. 2. El sistema muestra una ventana con dos opciones y una advertencia de si desea abandonar la partida. 3. El jugador selecciona una de las dos opciones    1. El jugador selecciona la opción abandonar.   3.1.1 El sistema detiene todos los movimientos  3.1.2 El sistema le avisa al otro jugador que su rival ha abandonado la partida.  3.2 El jugador selecciona la opción cancelar.  3.2.1 El sistema desaparece la ventana de abandonar.   1. El jugador continua jugando su partida. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | **Mayor locura** |
| **Actor:** | El jugador |
| **Precondiciones** | Que ya haya terminado al menos la primera ronda |
| **Descripción:** | 1. El sistema le muestra al jugador con mayor locura un pequeño menú con dos opciones. 2. El jugador selecciona una de las dos opciones.    1. El jugador selecciona la opción quitar una de sus locuras.   1.1.1 El sistema resta una locura del total de locuras del jugador.   * 1. El jugador selecciona la opción ganar 4 puntos.   1.2.1 El sistema suma cuatro puntos al total de puntos del jugador.   1. El sistema refleja el resultado de la operación en el bloc de notas del jugador. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | **Cambio de ronda** |
| **Actor:** | El jugador |
| **Precondiciones** | Ya se hayan terminado todos los movimientos de cartas necesarios |
| **Descripción:** | 1. El sistema le pide al jugador elegir una carta de las 5 jugadas para que se quede en el tablero 2. El jugador selecciona la carta con la que quiere seguir jugando 3. El sistema coloca la carta boca abajo en el tablero de juego. 4. El sistema le pide al jugador elegir una carta de las restantes del tablero para desecharla. 5. El jugador selecciona la carta que quiera desechar de su mazo. 6. El sistema coloca la carta en el mazo eliminar 7. El sistema toma las cartas restantes del tablero y las deposita en el mazo del jugador. 8. El sistema le da dos cartas nuevas al jugador del mazo para jalar. 9. El sistema finaliza la ronda de juego. |