

# Casos de Uso Pedidos

**Caso de Uso # 3:** Iniciar partida.

**Actor Principal :** Jugador

**Precondición:** Jugador debe haber creado la partida y estar en la sala de espera

**Escenario Exitoso Principal:**

1. El jugador solicita iniciar la partida.
  2. El sistema elige a un jugador para empezar de entre todos los jugadores el más cercano al cumpleaños de Agatha Christie.
    - a) El sistema sorteará entre jugadores si hay dos o más jugadores que coincidan en la cercanía al cumpleaños de Agatha Christie.
- El sistema reparte las cartas y secretos respectivos a cada jugador.

**Escenario Alternativo:**

1. El jugador solicita iniciar partida con menos jugadores que los que solicitó  
El sistema le avisa al jugador que debe esperar.

**Caso de Uso #24:** Jugar Turno Completo.

**Actor Principal:** Jugador

**Precondición:** El jugador debe estar en una partida iniciada, el turno actual debe ser del jugador y el temporizador de un minuto por turno comenzado.

**Escenario Exitoso Principal:**

1. El jugador selecciona una carta individual o un set de cartas para jugar.
2. El sistema aplica el efecto que genere la carta o el set correspondiente.  
El sistema descarta la carta elegida a la pila de descartados .
3. El sistema repone con cartas nuevas el mazo del jugador hasta llegar a 6 cartas en mano.  
El sistema pasa el turno al siguiente jugador.

**Escenarios Alternativos:**

1.
  - a) El jugador no realiza ninguna acción durante su turno  
El sistema descarta una carta de la mano del jugador al azar y repone una nueva en su lugar.
  - b) El jugador está en desgracia social.  
El sistema restringe la jugada del jugador al efecto de Caer En Desgracia Social (caso de uso #16)  
El sistema pasa el turno al siguiente jugador.
2. El jugador recibe una carta "Not So Fast"  
El sistema aplica el Efecto de Carta "Not So Fast" (caso de uso #22)  
El sistema continúa con el turno del jugador.

**Escenario Excepcional:**

1.
  - a) El jugador selecciona un set no válido de jugar  
El sistema anuncia al jugador que ese set está prohibido.
3.
  - a) El jugador no recibe las cartas suficientes pues no hay más cartas en el mazo.  
El sistema declara como ganador al asesino.  
El sistema finaliza la partida.

**Caso de Uso #22:** Jugar Carta “Not So Fast”.

**Actor Principal:** Jugador.

**Precondición:** Jugador tiene una carta “Not So Fast” en su mano. El turno no pertenece al jugador.

**Escenario Exitoso Principal:**

1. El Jugador tira una carta “Not So Fast” fuera de su turno.
2. El sistema verifica que el efecto de la carta del Jugador Del Turno no se haya aplicado y que la carta sea anulable por una carta “Not So Fast”
3. El sistema anula el efecto de la carta del Jugador Del Turno  
El sistema descarta tanto la carta “Not So Fast” como la carta jugada por el Jugador Del Turno.

**Escenario Alternativo:**

2. El jugador del turno tira una carta no anulable por “Not So Fast”  
El sistema descarta la carta “Not So Fast”, repone la carta al jugador.  
El sistema aplica el efecto de la carta del Jugador Del Turno.

**Escenario Excepcional:**

1. El jugador tira la carta “Not So Fast” después de que el efecto de la carta del Jugador del turno se haya aplicado.  
El sistema le avisa al jugador que la acción es inválida, descarta la carta “Not So Fast”, repone una carta al jugador