

Emparejamiento específico (Sala privada de juego)

Actor: servidor, usuario

Descripción: El usuario decide si jugar con otro usuario al azar o bien, crear o unirse a una sala privada.

Precondición: el usuario ya pasó por el tutorial de juego.

Descripción Paso a Paso:

1. El sistema ofrece los botones “Crear sala” y “Unirse a sala”
2. Si el usuario decide “Crear sala” el sistema muestra las siguientes opciones:
 - a. Un campo de texto mostrando la identificación de la sala creada (el propio sistema asigna una identificación única al momento de crear la sala). Esta identificación se usará para que el emparejamiento conecte a un usuario que inserte dicha identificación en “Unirse a sala”
 - b. Un campo con el texto “Esperando otro jugador”
 - i. Si un jugador inserta la identificación en “Unirse a sala” entonces comenzará la partida con ese jugador.
 - c. Un botón con el texto “Volver al menú”
 - i. Si el usuario decide “Volver al menú” será redirigido al menú principal.
3. Si el usuario decide “Unirse a sala” el sistema muestra las siguientes opciones:
 - a. Un cuadro para recibir la entrada del usuario con el texto “Inserte identificación de la sala”
 - b. Un botón con el texto “Comenzar”
 - i. El botón es habilitado al recibir una entrada del usuario. Si la identificación es válida, comenzará la partida, en caso contrario se mostrará el texto “Sala no disponible”
 - c. Un botón con el texto “Volver al menú”
 - i. Si el usuario decide “Volver al menú” será redirigido al menú principal.