

Descripción casos de uso del juego Mastermind:

- **Crear Nueva Partida**

El usuario se registra en el sistema introduciendo su nombre de usuario, si el usuario no ha iniciado anteriormente una partida como CodeBreaker o CodeMaker se da de alta al sistema.

Antes de empezar la partida el jugador deberá escoger el rol del juego y la dificultad que quiere jugar, CodeMaker o CodeBreaker. También hay una opción de ver estadísticas de dos algoritmos: complejo (MiniMax) o aleatorio, viendo cuantas partidas ha ganado de las N partidas que el usuario haya puesto.

La dificultad se define como:

- EASY: No permite repetición de colores y tiene una altura de 10.
- MEDIUM: No permite repetición de colores y tiene una altura de 7.
- HARD: permite repetición de colores y tiene una altura de 6.

Una vez escogido el modo de juego, será cargada la partida determinada.

- **Continuar Partida**

Un usuario registrado y que haya guardado una partida, será capaz de continuar dicha partida. Una vez que haya hecho Login, se le preguntara al usuario si quiere continuar o no la partida, si es así el jugador podrá continuar una partida guardada anteriormente. Si este dice que no, la partida guardada será borrada del sistema.

- **Sistema de Ranking**

El sistema contiene un sistema de Ranking que es capaz de guardar el top10 de partidas hechas en cada modo de juego; CodeMaker o CodeBreaker, según la dificultad, ordenado por tiempo que haya tardado el jugador en ganar la partida. El usuario será capaz de ver cualquier Ranking en cada momento de la partida o al final de esta.