**Caso de uso nº 1: Registro**

**Descripcion:**

Un nuevo usuario quiere registrarse en el juego para así empezar a jugar.

**Actores:**

Usuario, Sistema.

**Precondicion:**

-El usuario no debe de estar registrado.

-El usuario no debe de estar logeado con ninguna cuenta

**Flujo básico:**

-El sistema le pide al usuario unos datos básicos para el registro

-El usuario inserta esos datos

-El sistema comprueba que el email y el nombre no estén ya registrados [A1]

-El sistema crea un nuevo usuario con rol de jugador en la base de datos

-El sistema loguea automáticamente este jugador

**Flujo alternativo:**

A1- En caso de que el email y/o el nombre de usuario ya estén en la base de datos se le pedirá al usuario que elija unos nuevos.

**Postcondicion:**

-El usuario queda registrado y logueado en su cuenta.

**Caso de uso nº2: Actualizar construcción**

**Descripción:**

Un jugador quiere mejorar o construir una nueva instalación/investigación

**Actores:**

Usuario, Sistema BD.

**Precondicion:**

-El usuario debe estar logueado en el juego.

-El usuario debe cumplir los requisitos de recursos necesarios para construir la instalación/investigación.

-El usuario debe cumplir los requisitos de otras construcciones/investigaciones necesarias para la que quiera mejorar.

**Flujo básico:**

-El usuario elige en el menú de la derecha el apartado donde se encuentra la construcción/investigación que quiera mejorar.

-El usuario pulsa el botón mejorar de la construcción/instalación que quiera actualizar.

-El sistema descuenta los recursos que ha constado mejorar la construcción/instalación.

-El sistema actualiza un nivel la construcción/instalación

**Postcondicion:**

-El usuario ha perdido los recursos necesarios para la mejora que ha llevado a cabo.

-La instalación/investigación ha subido un nivel.