

DESCRIPCIÓN CASO DE USO: Jugar Partida

- **Caso de uso:** Jugar Partida
- **Descripción:** El usuario juega una partida en un nivel del juego
- **Actores:** Usuario, Sistema
- **Precondiciones:** El Sistema ha cargado el nivel actual del juego o el seleccionado por el Usuario
- **Postcondiciones:** El Usuario resuelve los puzzles y realiza las acciones necesarias para pasar de nivel
- **Escenario principal:**

1. El Usuario mueve al personaje para empezar la partida y la cuenta atrás
2. El Usuario resuelve el puzzle del interior del recinto antes de finalizar la cuenta atrás
3. El Usuario recoge el objeto necesario para escapar antes de finalizar la cuenta atrás
4. El Usuario sale al patio del recinto antes de finalizar la cuenta atrás
5. El Usuario “tira los dados” y avanza hasta el “Punto de Escape” tantas casillas como marquen éstos
6. El Sistema “tira los dados” y mueve en una dirección aleatoria a los Guardas del patio tantas casillas como indiquen éstos, en busca del jugador
7. Repetir 5 y 6 hasta que el Usuario consiga llegar con el personaje al “Punto de Escape”
8. El Usuario utiliza el objeto, escapa y consigue acabar el nivel

- Escenarios alternativos:

- *a. El Usuario pausa el juego y decide Guardar la Partida. **INCLUDE: SALVAR PARTIDA**
 - *b. El Usuario pausa el juego y decide Cargar la Partida. **INCLUDE: CARGAR PARTIDA**
 - *c. El Usuario pausa el juego y decide Reiniciar la Partida. **INCLUDE: REINICIAR**
 - *d. El Usuario pausa el juego y decide Empezar una Nueva Partida. **INCLUDE: NUEVA PARTIDA**
 - *e. El Usuario pausa el juego y decide Abandonar la Partida. **INCLUDE: SALIR**
- 2-4a. El Usuario no consigue salir del recinto con el objeto antes de finalizar la cuenta atrás
1. El Sistema pregunta al Usuario si desea Reiniciar el Nivel o Abandonar la Partida
 2. El Usuario decide Reiniciar el Nivel. **INCLUDE: REINICIAR**
- 2a. El Usuario decide Abandonar la Partida. **INCLUDE: SALIR**

- 5a. El Usuario “tira los dados” y avanza tantas casillas como indiquen éstos hasta una posición en la que *no pueda ser visto por los Guardas (fuera de su campo de visión)*
- 6a. El Sistema “tira los dados” y mueve a los Guardas del patio hasta la posición del Jugador tantas casillas como indiquen éstos, ya que *conoce la posición del mismo (está en su campo de visión)*
- 7a. El Usuario no consigue llegar hasta el “Punto de Escape” por ser apresado antes por los Guardas del Patio
 1. El Sistema pregunta al Usuario si desea Reiniciar el Nivel o Abandonar la Partida
 2. El Usuario decide Reiniciar el Nivel. **INCLUDE: REINICIAR**
 - 2a. El Usuario decide Abandonar la Partida. **INCLUDE: SALIR**