

## **Casos de uso Buscaminas**

Versión: 1.0

Fecha: 22/10/2025

Autores: Aarón Fuentes

Abel Ramírez

Luis Alfonso Pérez

### **Caso de uso: Logeo del usuario**

Descripción: El usuario ingresa su nombre para poder ingresar al juego.

Actor: Jugador.

Precondición: Abrir la aplicación.

Flujo principal:

1. Pone el nombre y le da a ingresar.
2. Pasa al siguiente paso: el menú.

### **Caso de uso: Nuevo Juego**

Descripción: El jugador le da click al botón de Nuevo Juego y selecciona una dificultad para jugar.

Actor: Jugador.

Precondición: Que el jugador haya logeado.

Flujo Principal:

1. El jugador da click al botón de nuevo juego
2. El jugador selecciona una dificultad para la partida
3. Empieza a jugar.

### **Caso de uso: Continuar**

Descripción: Si el jugador tiene una partida guardada, carga la partida guardada tal y como estaba cuando se salió.

Actor: Jugador.

Precondición: Que el jugador tenga una partida guardada anteriormente.

Flujo Principal:

1. El jugador da click en el botón de continuar.
2. En caso de tener una partida guardada se carga.
3. Empieza a jugar.

Flujo alternativo:

2. El jugador no tiene una partida guardada por lo que salta un mensaje avisandolo.

### **Caso de uso: Salir**

Descripción: El usuario hace click en el botón de salir de la aplicación.

Actor: Jugador

Precondición: Haber logeado.

Flujo principal:

1. Dar click al botón de salir y cerrar la aplicación.

### **Caso de uso: Inicio partida**

Descripción: El usuario inicia la partida después de seleccionar dificultad o carga la partida

Actor: Jugador

Precondición: Haber clickado en nuevo juego o tener una partida previamente guardada.

Flujo Principal: generación del tablero en base a la dificultad y jugar

Flujo Secundario: carga de tablero guardado y continuar la partida.

### **Caso de uso: Jugar**

Descripción: Una vez se ha iniciado o continuado la partida el juego inicia o continuado

Actor: Jugador

Precondicion: Haber iniciado una nueva partida o haberla cargado

Flujo principal:

1. El jugador da click a una casilla que no este ya clickeada.
2. El jugador pone un icono en aquellas casillas en las que cree que hay minas y no se puede volver a clicar esa a menos que sea para quitar el icono.
3. Si el jugador despeja todo el tablero sin haber dado click a una celda donde haya una mina gana la partida.

Flujo alternativo:

1. El jugador cae en una casilla donde hay una mina y pierde

Flujo alternativo:

1. El jugador sale de la partida y esta se guarda para poder continuarla luego