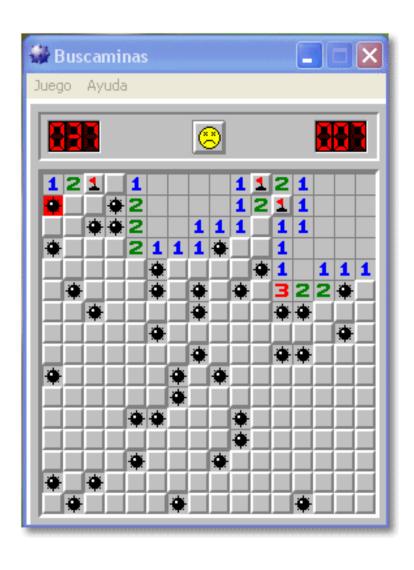
## **Buscaminas**



- ¿Qué casos de uso identificamos?
  - Iniciar una nueva partida.
  - Descubrir una casilla.
  - Marcar una casilla.
- ¿Quién realiza estos casos de uso?
  - El jugador.

## **Buscaminas**

