

Nombre del caso de uso	<i>Jugar</i>
Actor participante	Llamado por el <i>Usuario</i> , se comunica con <i>JUEGO</i> , <i>Cuadro</i> , <i>CargarPartida</i> , <i>GuardarPartida</i> , <i>Partida</i> , y <i>FuncionesListaEnlazada</i> .
Condición inicial	1. El botón <i>Jugar</i> activa la interfaz donde se ve el juego y esta va a responder según las indicaciones que se envíen en los botones asignados.
Flujo de eventos	<p>2. botón <i>Iniciar Juego</i>, se activa cuando detecta que se ingresó un nombre en la casilla que almacena el nombre del jugador, debajo de <i>Nombre del Jugador</i>, luego no permite cambiarse el nombre y empieza el cronometro (este cambia si se configura anteriormente), y activa los botones de la interfaz para poder usarlos.</p> <p>3. botón <i>Borrar Jugada</i>, borra las jugadas realizadas dentro del cuadro por el <i>Usuario</i></p> <p>4. botón <i>Rehacer Jugada</i>, rehace las jugadas que fueron borradas, solamente tiene un uso luego de haber borrado la jugada.</p> <p>5. botón <i>Top 10</i>, muestra el top 10 de los mejores tiempos, en cada dificultad, de cada usuario que terminó el juego.</p> <p>6. botón <i>Salir</i>, vuelve al menú principal.</p> <p>7. botón <i>Cargar Juego</i>, se carga el juego que fue guardado con anterioridad, se cargan todas las características del juego guardado</p>

8. botón *Guardar Juego*, guarda todas las características de la partida, nombre, tiempo y números escritos, así como las desigualdades y la dificultad.

9. botón *Terminar Juego*, termina el juego actual y busca otro con las mismas características, ya sea dificultad y cronometro, de esta manera se puede iniciar otra partida nuevamente.

10. botón *Borrar Juego*, borra todas las jugadas que se realizaron en el juego actual (el cronometro y el nombre no se borran), de esta manera podemos iniciar de nuevo, pero en la misma partida.

11. botón *Posibles Jugadas*, luego de darle click a este botón se debe de darle click al botón donde se quiera mostrar las jugadas posibles y de esta manera se muestra una pequeña ventana con las jugadas.

12. botones *1,2,3,4,5*, se utilizan para ponerlos dentro de las casillas, se presionan primero y luego se ingresa en la casilla deseada.

Condición de salida

13. El botón salir recibe la acción de salir de la interfaz y vuelve al menú principal. También el juego termina cuando se completa el nivel o los niveles y así mismo si se termina el tiempo.

Requerimientos especiales

En este caso, cada partida necesitaría configuraciones necesarias, por lo que, si al darle al botón de *Jugar* no hay configuraciones, se inicia con características predeterminadas

Nombre del caso de uso	<i>Configuración</i>
Actor participante	Llamado por el <i>Usuario</i> , se comunica con <i>JUEGO</i>
Condición inicial	1. El botón <i>Configuración</i> activa la interfaz donde se ve las maneras de configurar nuestra siguiente partida.
Flujo de eventos	2. <i>Marcar botón Nivel</i> , en este se debe de marcar la dificultad en la que se desea tener el juego. 3. <i>Marcar botón Reloj</i> , en este se debe de marcar el tipo de cronometro que se desea tener en el juego. 4. <i>Marcar botón Posición en la pantalla del panel de dígitos</i> , con este cambiamos la posición donde se van a ubicar los botones del juego. 5. botones <i>Horas, minutos, segundo</i> , este se utiliza si la opción de timer fue seleccionada, se debe de ingresar la cantidad de horas, minutos y segundos que se desea en el juego.
Condición de salida	6. botón <i>Atrás</i> , vuelve al menú principal con las configuraciones que se seleccionaron.
Requerimientos especiales	En este caso, si las configuraciones no se ingresan nada, se van a quedar las configuraciones predeterminadas por los creadores.

Nombre del caso de uso	<i>Ayuda</i>
Actor participante	Llamado por el <i>Usuario</i> , se comunica con <i>La ayuda del juego</i>
Condición inicial	1. El botón <i>Ayuda</i> activa la interfaz donde se ve el manual de usuario ya creado
Flujo de eventos	La interfaz donde se muestra el manual de usuario.
Condición de salida	2. botón <i>Atrás</i> , vuelve al menú principal
Requerimientos especiales	

Nombre del caso de uso	<i>Acerca de</i>
Actor participante	Llamado por el <i>Usuario</i> , se comunica con <i>La interfaz AcercaDe.</i>
Condición inicial	1. El botón <i>Acercade</i> activa la interfaz donde se la información acerca del programa creado
Flujo de eventos	La interfaz donde se muestra la información.
Condición de salida	2. botón <i>Atrás</i> , vuelve al menú principal
Requerimientos especiales	

Nombre del caso de uso	<i>Salir</i>
Actor participante	Llamado por el <i>Usuario</i>
Condición inicial	1. El botón <i>Salir</i> termina el programa.
Flujo de eventos	
Condición de salida	
Requerimientos especiales	