**Nombre del caso de uso** *Jugar*

**Actor participante** Llamado por el *Usuario,* se comunica con

*JUEGO, Cuadro, CargarPartida, GuardarPartida, Partida, y FuncionesListaEnlazada.*

**Condición inicial** 1. El botón *Jugar* 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** 2. botón *Iniciar Juego,* se activa cuando detecta que se ingresó un nombre en la casilla que almacena el nombre del jugador, debajo de *Nombre del Jugador*, 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.

3. botón *Borrar Jugada*, borra las jugadas realizadas dentro del cuadro por el *Usuario*

4. botón *Rehacer Jugada*, rehace las jugadas que fueron borradas, solamente tiene un uso luego de haber borrado la jugada.

5. botón *Top 10*, muestra el top 10 de los mejores tiempos, en cada dificultad, de cada usuario que terminó el juego.

6. botón *Salir*, vuelve al menú principal.

7. botón *Cargar Juego*, se carga el juego que fue guardado con anterioridad, se cargan todas las características del juego guardado

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** *Configuración*

**Actor participante** Llamado por el *Usuario,* se comunica con

*JUEGO*

**Condición inicial** 1. El botón *Configuración* activa la interfaz donde se ve las maneras de configurar nuestra siguiente partida.

**Flujo de eventos** 2. *Marcar botón Nivel,* en este se debe de marcar la dificultad en la que se desea tener el juego.

3. *Marcar botón Reloj,* en este se debe de marcar el tipo de cronometro que se desea tener en el juego.

4. *Marcar botón Posición en la pantalla del panel de dígitos,* con este cambiamos la posición donde se van a ubicar los botones del juego.

5. botones *Horas, minutos, segundo*, 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 jue go.

**Condición de salida** 6. botón *Atrás*, 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** *Ayuda*

**Actor participante** Llamado por el *Usuario,* se comunica con

*La ayuda del juego*

**Condición inicial** 1. El botón *Ayuda* 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 *Atrás*, vuelve al menú principal

**Requerimientos especiales**

**Nombre del caso de uso** *Acerca de*

**Actor participante** Llamado por el *Usuario,* se comunica con

La interfaz *AcercaDe.*

**Condición inicial** 1. El botón *Acercade* 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 *Atrás*, vuelve al menú principal

**Requerimientos especiales**

**Nombre del caso de uso** *Salir*

**Actor participante** Llamado por el *Usuario*

**Condición inicial** 1. El botón *Salir* termina el programa.

**Flujo de eventos**

**Condición de salida**

**Requerimientos especiales**