



Nome: Julio Miguel Lubián Gañete



**4.10 Utilizando Visual Paradigm debuxa un diagrama de secuencia que represente un caso de uso dun programa de Xadrez. O caso de uso en cuestión será o movemento dunha peza por parte do usuario e incluírase tamén o movemento seguinte realizado por parte do programa.**

Como estamos nunha fase previa de deseño soamente será necesario incluír no diagrama, aparte do propio usuario, tres módulos: un para a interface de usuario, outro para conter o taboleiro e regras do xadrez (movementos válidos e demais) e outro para o algoritmo de xogo do ordenador.

Non e necesario incluír situacións erróneas, movementos inválidos, xaques, etc posto que poñer todos os detalles pode dar lugar a un diagrama que non se entenda ou difícil de ler. (Nunha situación de deseño real o diagrama pode acompañarse cun texto no que se detallen todas estas situacións erróneas e particularidades).

### Solución

