

## **Caso de uso: CU-02 Actualizar contadores**

### **Descripción del escenario**

Un usuario del sistema se encuentra en una partida y desea actualizar los datos a medida que esta progresa. También desea utilizar el dado para tomar decisiones.

### **Actores**

Usuario (ACT-01).

### **Secuencia de interacciones entre los actores y el sistema**

1. El usuario presiona el botón de aumentar 1 los contadores de vida.
2. El sistema aumenta el valor actual de los contadores de vida en 1.
3. El usuario presiona el botón de lanzar un dado de 7 caras.
4. El sistema muestra el resultado del lanzamiento.
5. El usuario aumenta en 1 los contadores de veneno.
6. El sistema aumenta el valor actual de los contadores de veneno en 1.
7. El usuario presiona el botón para reiniciar la partida.
8. El sistema pone los contadores de vida en 20 y los contadores de veneno en 0.

### **Extensiones / Flujos secundarios**

1. El usuario puede presionar cualquier botón en cualquier orden y esperar el mismo resultado (a excepción del azar del dado).

## Tabla resumen

<b>ID</b>	CU-02
<b>Nombre</b>	Actualizar contadores
<b>Objetivo</b>	Modificar valores de los contadores
<b>Actores</b>	Usuario (ACT-01)
<b>Condiciones iniciales</b>	Ninguna.
<b>Condiciones finales</b>	El usuario consigue modificar los valores de los contadores.