



## CU01 - Iniciar partida

- **Actor principal:** Jugador
  - **Descripción:** El sistema genera una pirámide de 28 cartas y un mazo auxiliar con las cartas restantes.
  - **Precondición:** La aplicación debe estar cargada.
  - **Flujo principal:**
    1. El jugador selecciona "Nueva Partida".
    2. El sistema genera aleatoriamente una pirámide con 28 cartas.
    3. El sistema genera el mazo auxiliar con las cartas restantes.
    4. El juego queda en estado "En curso".
  - **Postcondición:** El jugador ve la pirámide y la carta del mazo auxiliar.
- 



## CU02 - Reiniciar partida

- **Actor principal:** Jugador
  - **Descripción:** Permite reiniciar la partida actual sin cerrar la aplicación.
  - **Precondición:** Una partida debe estar en curso o haber finalizado.
  - **Flujo principal:**
    1. El jugador selecciona "Reiniciar".
    2. El sistema genera una nueva pirámide y mazo auxiliar.
  - **Postcondición:** Se muestra una nueva partida en estado inicial.
- 



## CU03 - Seleccionar cartas para eliminar

- **Actor principal:** Jugador

- **Descripción:** Permite al jugador seleccionar dos cartas visibles que sumen 13 o un Rey para eliminarlas.
  - **Precondición:** Las cartas deben estar descubiertas.
  - **Flujo principal:**
    1. El jugador selecciona dos cartas.
    2. El sistema verifica que la suma sea 13 o que se trate de un Rey individual.
    3. Si la condición se cumple, las cartas se eliminan.
  - **Postcondición:** Las cartas eliminadas desaparecen de la pirámide o mazo.
- 

#### **CU04 - Avanzar carta del mazo auxiliar**

- **Actor principal:** Jugador
  - **Descripción:** Permite ver la siguiente carta del mazo auxiliar.
  - **Flujo principal:**
    1. El jugador presiona "Siguiente carta".
    2. El sistema reemplaza la carta actual del mazo auxiliar por la siguiente.
  - **Postcondición:** Se muestra la nueva carta auxiliar.
- 

#### **CU05 - Usar comodín**

- **Actor principal:** Jugador
- **Descripción:** Permite usar una carta comodín para eliminar cualquier carta visible.
- **Precondición:** Debe estar activada la opción de cartas especiales.
- **Flujo principal:**
  1. El jugador selecciona el comodín.

2. Elige una carta visible.
  3. El sistema elimina ambas cartas (comodín + seleccionada).
- **Postcondición:** Se eliminan ambas cartas y se desactiva el comodín.
- 

## CU06 - Usar carta switch

- **Actor principal:** Jugador
  - **Descripción:** Permite intercambiar dos cartas visibles de la pirámide.
  - **Precondición:** Ambas cartas deben estar descubiertas.
  - **Flujo principal:**
    1. El jugador activa la carta switch.
    2. Selecciona dos cartas visibles.
    3. El sistema intercambia sus posiciones.
  - **Postcondición:** Las posiciones de las cartas seleccionadas se invierten.
- 

## CU07 - Detectar fin de partida

- **Actor principal:** Sistema
  - **Descripción:** Verifica si la partida fue ganada o perdida.
  - **Flujo principal:**
    1. El sistema evalúa si ya no quedan combinaciones posibles o si todas las cartas fueron eliminadas.
    2. Muestra el estado correspondiente ("Ganado" o "Perdido").
  - **Postcondición:** La partida queda bloqueada hasta reiniciar.
-

## CU08 - Mostrar estado del juego

- **Actor principal:** Sistema
  - **Descripción:** Indica el estado actual de la partida.
  - **Flujo principal:**
    1. Durante la partida, el sistema actualiza y muestra el estado (en curso, ganado, perdido).
  - **Postcondición:** El jugador siempre está informado del progreso.
- 

## CU09 - Mostrar mensajes de sistema

- **Actor principal:** Sistema
- **Descripción:** Notifica al jugador sobre acciones exitosas o errores.
- **Flujo principal:**
  1. El jugador realiza una acción.
  2. El sistema responde con un mensaje: éxito (eliminación válida) o error (movimiento inválido).
- **Postcondición:** El jugador recibe retroalimentación inmediata.