|  |  |
| --- | --- |
| Caso de uso | Verificar si hay tres en línea |
| Objetivo | Se verifica si algún jugador ha marcado tres casillas en línea |
| Actor | Sistema de verificación |
| Condiciones previas | El primer jugador ha realizado ya al menos tres movimientos. |
| Escenario | Cuando el primer usuario marca tres casillas, el Sistema de verificación revisa si el usuario tiene las tres casillas en línea, si no es así el segundo jugador juega y el sistema nuevamente verifica si hay tres casillas en línea.  El ciclo continua así: el primer jugador mueve, se verifica si hay tres en línea, el segundo jugador mueve, se verifica; hasta que alguno de los dos tenga tres en línea o ya no hayan casillas vacías. |
| Excepciones o cursos alternativos | En el paso tres, si ambos jugadores quieren se puede iniciar un nuevo juego aunque queden casillas vacías, resultando en un empate. |
| Condiciones posteriores | Si se cumple el paso 3, se declara un ganador si consigue 3 en línea o se declara empate si se llenan todas las casillas y ningún jugador tiene 3 casillas en línea. |