

Caso de Uso: Mejorar Hechizo.

Version 1.0

Caso de Uso: Mejorar hechizos.

Id: UC-1

Descripción

Al mago quiere mejorar hechizos.

Actor Principal

Usuario (Mago).

Pre-Conditions

El Usuario (mago) está en su casa.

El/Los hechizos que quiere mejorar el mago ya están aprendidos.

Escenario Principal

1. El usuario selecciona la biblioteca.
2. El usuario selecciona la opción de mejorar hechizos que ya tiene aprendidos.
3. El mago selecciona el hechizo que quiere mejorar.
4. Se comprueban la energía y el singa.
5. El hechizo seleccionado aumenta 1 nivel.

Extensiones

4a. Si el mago no tiene suficiente Singa y/o energía para mejorar el hechizo se le muestra un error informándole de ello y el hechizo no se mejora.

4b. Si el mago tiene suficiente número de singa y energía, el número de Singa se reduce en 10*(nivel del hechizo actual), el número de energía se reduce en 5 y el hechizo se mejora.

Variaciones

