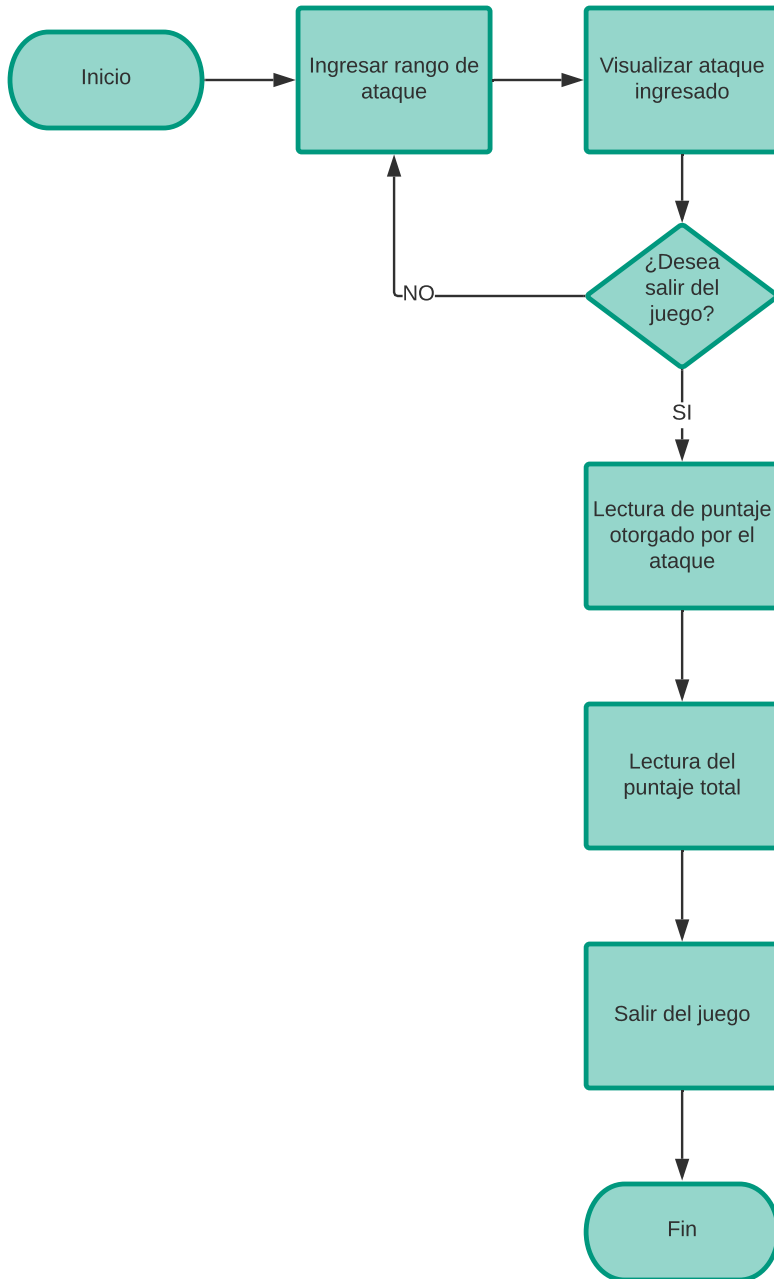


Diagrama de procesos
PROYECTO FIRST LINE



Actividades

Inicio

Actividad 1: Ingresar rango de ataque.

El usuario ingresará el rango de ataque para lanzar los proyectiles (huevos) hacia los carros. El rango solicitado es entre 0 y 14, tanto para filas como para columnas

Actividad 2: Visualizar ataque ingresado.

El usuario visualizará el resultado de su ataque

D1: ¿Desea salir del juego?

Si al respuesta es positiva, continuar con la actividad 3. Si la respuesta es NO, pasar a la actividad 1

Actividad 3: Lectura de puntaje otorgado por el ataque.

El usuario revisará el puntaje obtenido como resultado de su ataque. Si el ataque no es efectivo, sólo tendrá un mensaje indicándole que no se logró el objetivo, incentivando a intentarlo nuevamente

Actividad 4: Lectura del puntaje total.

El usuario revisará la suma total de su puntaje obtenido

Actividad 5: Salir del juego.

El usuario sale del juego de forma automática

Fin.