

Caso de Uso:	<i>Administrar</i>
Código:	<i>CU01</i>
Versión:	<i>1.0</i>
Actores:	<i>Administrador</i>
Descripción:	<i>El sistema mostrará un menú al administrador con las opciones que puede realizar</i>
Referencias:	<i>Es extendido por CU04, CU05 y el CU06 Incluye CU02</i>
Prioridad:	<i>Alta</i>
Cambios respecto a la Versión anterior:	<i>N/A</i>
Precondiciones:	
Postcondiciones:	
FLUJO PRINCIPAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>El sistema muestra el CU02.</i> 2. <i>El Sistema muestra al administrador un menú con las siguientes opciones:</i> <ol style="list-style-type: none"> 2.1. <i>Eliminar elemento CU04</i> 2.2. <i>Modificar elemento CU06</i> 2.3. <i>Insertar elemento CU05</i> 3. <i>El administrador elige la opción que desea</i> 4. <i>El Sistema valida la opción introducida</i> 5. <i>El Sistema pasa a ejecutar el CU correspondiente a la opción seleccionada</i> 	
FLUJOS ALTERNATIVOS	
Alternativo 1: Opción inválida	
<ol style="list-style-type: none"> 6. <i>El sistema vuelve a ejecutar el punto 1</i> 	
NOTAS	

Caso de Uso:	<i>Logearse</i>
Código:	<i>CU02</i>
Versión:	<i>1.0</i>
Actores:	<i>Administrador</i>
Descripción:	<i>El sistema pregunta la contraseña requerida para acceder al menú de administración.</i>
Referencias:	
Prioridad:	Alta
Cambios respecto a la Versión anterior:	N/A
Precondiciones:	
Postcondiciones:	
FLUJO PRINCIPAL	
<ol style="list-style-type: none"> <i>1. El sistema pregunta al administrador por la contraseña.</i> <i>2. El administrador introduce la contraseña para acceder al menu de administración.</i> 	
FLUJOS ALTERNATIVOS	
Alternativo 1: Opción inválida.	
<ol style="list-style-type: none"> <i>3. El sistema vuelve al punto 1</i> 	
NOTAS	

Caso de Uso:	<i>Listar Diccionario</i>
Código:	<i>CU03</i>
Versión:	<i>1.0</i>
Actores:	<i>Administrador</i>
Descripción:	<i>El sistema muestra el diccionario que incluye todas las palabras del juego y sus datos.</i>
Referencias:	
Prioridad:	Alta
Cambios respecto a la Versión anterior:	N/A
Precondiciones:	
Postcondiciones:	
FLUJO PRINCIPAL	
<i>1. El sistema muestra en pantalla las palabras y sus datos</i>	
FLUJOS ALTERNATIVOS	
Alternativo 1: Opción inválida.	
NOTAS	

Caso de Uso:	<i>Eliminar elemento</i>
Código:	<i>CU04</i>
Versión:	<i>1.0</i>
Actores:	<i>Administrador</i>
Descripción:	<i>Se elimina del sistema un elemento a partir de su ID</i>
Referencias:	
Prioridad:	Alta
Cambios respecto a la Versión anterior:	<i>N/A</i>
Precondiciones:	
Postcondiciones:	
FLUJO PRINCIPAL	
1. El sistema pregunta al administrador el ID del elemento 2. El sistema borra del fichero de elementos el elemento con el ID introducido	
FLUJOS ALTERNATIVOS	
Alternativo 1: Opción inválida.	
NOTAS	
Un elemento es una palabra	

Caso de Uso:	<i>Insertar elemento</i>
Código:	<i>CU05</i>
Versión:	<i>1.0</i>
Actores:	<i>Administrador</i>
Descripción:	<i>El sistema inserta un elemento al fichero con los dattos proporcionados por el administrador.</i>
Referencias:	
Prioridad:	Alta
Cambios respecto a la Versión anterior:	N/A
Precondiciones:	
Postcondiciones:	
FLUJO PRINCIPAL	
1. El sistema pregunta al usuario ID, nombre del elemento, categoria y dificultad del elemento 2. El administrador introduce los datos 3. El sistema escribe en el fichero (diccionario) el nuevo elemento con sus datos	
FLUJOS ALTERNATIVOS	
Alternativo 1: Opción inválida.	
NOTAS	

Caso de Uso:	<i>Modificar elemento</i>
Código:	<i>CU06</i>
Versión:	<i>1.0</i>
Actores:	<i>Administrador</i>
Descripción:	<i>El sistema modifica un dato específico de un elemento</i>
Referencias:	
Prioridad:	<i>Alta</i>
Cambios respecto a la Versión anterior:	<i>N/A</i>
Precondiciones:	
Postcondiciones:	
FLUJO PRINCIPAL	
1. El sistema pregunta al administrador el ID del elemento que quiere modificar 2. El sistema pregunta al administrador que dato específico se desea modificar 3. El administrador introduce el dato que desea modificar y a continuación sobrescribe la información	
FLUJOS ALTERNATIVOS	
Alternativo 1: Opción inválida.	
NOTAS	

Caso de Uso:	<i>Jugar</i>
Código:	<i>CU07</i>
Versión:	<i>1.0</i>
Actores:	<i>Usuario</i>
Descripción:	<i>El sistema muestra un menu con diferentes opcion para el jugador</i>
Referencias:	<i>Es extendido por CU08, CU09 y CU10</i>
Prioridad:	<i>Alta</i>
Cambios respecto a la Versión anterior:	<i>N/A</i>
Precondiciones:	
Postcondiciones:	
FLUJO PRINCIPAL	
1. <i>El sistema muestra el menu con las diferentes opciones:</i> 1.1 <i>Partida Rápida CU08</i> 1.2 <i>Partida Personalizada CU09</i> 1.3 <i>Cargar Partida</i> 2. <i>El usuario elige la opción que desea</i> 3. <i>El Sistema valida la opción introducida</i> 4. <i>El Sistema pasa a ejecutar el CU correspondiente a la opción seleccionada</i>	
FLUJOS ALTERNATIVOS	
Alternativo 1: Opción inválida.	
5. <i>El sistema vuelve a ejecutar el punto 1</i>	
NOTAS	

Caso de Uso:	<i>Partida Rápida</i>
Código:	<i>CU08</i>
Versión:	<i>1.0</i>
Actores:	<i>Usuario</i>
Descripción:	<i>El sistema lanza el juego con un elemento aleatorio del diccionario</i>
Referencias:	
Prioridad:	Alta
Cambios respecto a la Versión anterior:	<i>N/A</i>
Precondiciones:	
Postcondiciones:	
FLUJO PRINCIPAL	
<i>1. El sistema lanza el juego con un elemento aleatorio del diccionario</i>	
FLUJOS ALTERNATIVOS	
Alternativo 1: Opción inválida.	
NOTAS	

Caso de Uso:	<i>Partida personalizada</i>
Código:	<i>CU09</i>
Versión:	<i>1.0</i>
Actores:	<i>Usuario</i>
Descripción:	<i>El sistema lanza el juego con la informacion introducida por el usuario el cual personaliza los datos el elemento que pretende adivinar</i>
Referencias:	
Prioridad:	<i>Alta</i>
Cambios respecto a la Versión anterior:	<i>N/A</i>
Precondiciones:	
Postcondiciones:	
FLUJO PRINCIPAL	
<i>1. El sistema pregunta al usuario la categoria y la dificultad del elementos</i>	
<i>2. El sistema lanza el juego con un elemento acorde a la información introducida por el usuario</i>	
FLUJOS ALTERNATIVOS	
Alternativo 1: Opción inválida.	
NOTAS	

Caso de Uso:	<i>Cargar partida</i>
Código:	<i>CU10</i>
Versión:	<i>1.0</i>
Actores:	<i>Usuario</i>
Descripción:	<i>El sistema recupera los datos de la ultima partida en juego para retormarla desde el mismo punto</i>
Referencias:	
Prioridad:	Alta
Cambios respecto a la Versión anterior:	<i>N/A</i>
Precondiciones:	
Postcondiciones:	
FLUJO PRINCIPAL	
<i>1. El sistema lanza el juego con la informacion proporcionada del fichero donde se almacenan los datos de la ultima partida</i>	
FLUJOS ALTERNATIVOS	
Alternativo 1: Opción inválida.	
NOTAS	