**Diagrama de casos de uso**

 Introducir palabra

Jugador 1

<<extends>>

Introducir letra Finalizar partida



Jugador 2

**Caso de uso 1 - Introducir palabra:** El jugador 1 introducirá una palabra a su elección, que será la que posteriormente deberá acertar el jugador 2.

**Caso de uso 2 - Introducir letra:** El jugador 2 intentará adivinar la palabra que ha designado el jugador 1. Deberá introducir una letra, en caso de que esa letra esté en la palabra que designó el jugador 1 aparecerá, en caso contrario se completará una parte del monigote.

**Caso de uso 3 - Finalizar partida:** En caso de que el jugador 2 haya adivinado la palabra completamente o que haya agotado el límite de intentos la partida acabará.

**Diagrama de clases**

Texto

Descripción generada automáticamente