

# Ingeniería de Software I

## PROYECTO FINAL

---

### DESCRIPCIÓN CASOS DE USO

Caso de uso	Iniciar Sesión	No.	1
Descripción	El usuario puede iniciar sesión haciendo uso de un usuario y contraseña para su acceso al juego		
Caso de uso	Cerrar Sesión	No.	2
Descripción	El usuario puede cerrar su sesión y de esa manera guardar y proteger su avance en el juego		
Caso de uso	Jugar Partida	No.	3
Descripción	El usuario una vez inicie sesión puede jugar a modo de partidas y una partida a la vez		
Caso de uso	Ingresar Letra	No.	4
Descripción	una vez iniciada la partida el usuario puede ingresar una letra por el teclado de su pantalla con el fin de adivinar la palabra que le sea asignada para esa partida		
Caso de uso	Pedir Pista	No.	5
Descripción	El usuario tiene derecho a una pista la cual consta de regalar una letra correcta en la palabra asignada para adivinar durante la partida		
Caso de uso	Crear Categoría	No.	6
Descripción	El usuario que inicie sesión como administrador puede crear una nueva categoría la cual estará disponible a los usuarios normales para jugarla		
Caso de uso	Crear Palabras	No.	7
Descripción	El usuario que inicie sesión como administrador puede crear una nueva palabra la cual será asignada a una categoría creada previamente. Dichas palabras podrán ser jugadas por los usuarios normales		