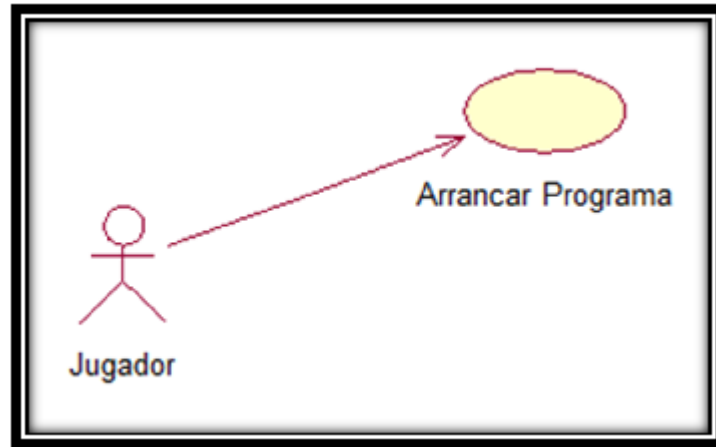


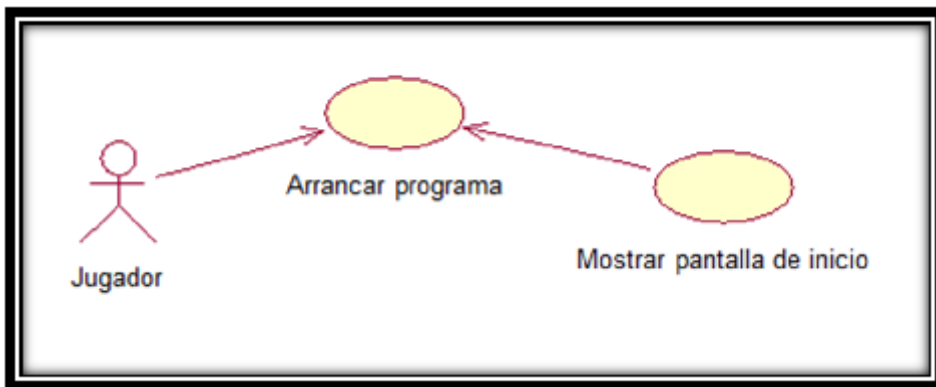
## CASOS DE USO DE LA APLICACIÓN – “JUEGO CRUCIGRAMA”

### ➤ CASO DE USO 1: ARRANCAR PROGRAMA



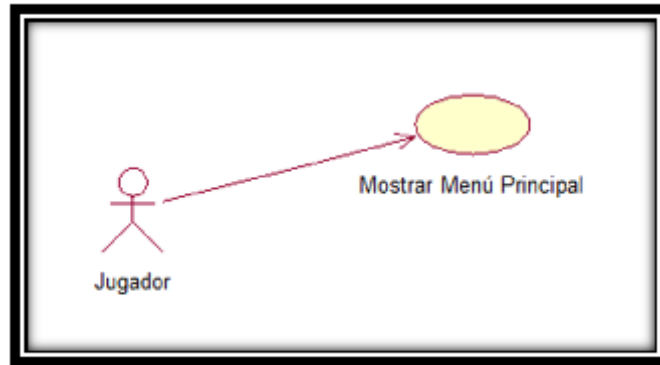
<b>Caso de Uso</b>	<b>Arrancar Programa</b>
<b>Actores</b>	Jugador
<b>Escenario Principal</b>	El jugador inicia el juego
<b>Descripción</b>	Este caso de uso se presenta cuando el jugador arranca la aplicación o programa.

### ➤ CASO DE USO 2: MOSTRAR PANTALLA DE INICIO



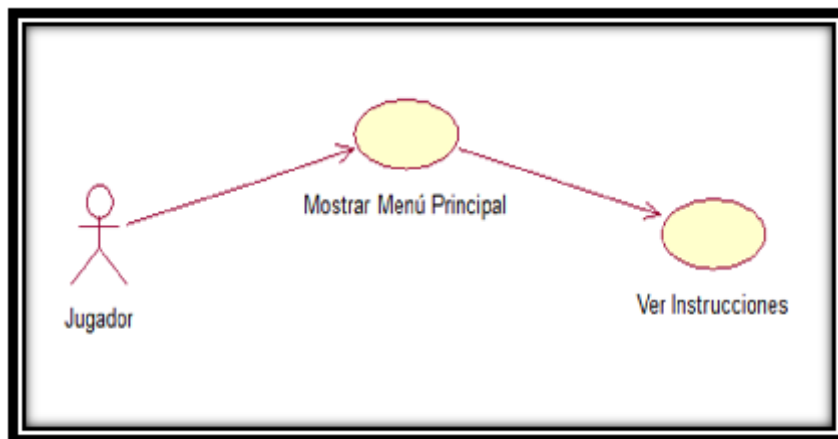
<b>Caso de Uso</b>	<b>Mostrar Pantalla de Inicio</b>
<b>Actores</b>	Automático
<b>Escenario Principal</b>	Tras el arranque del programa.
<b>Descripción</b>	Se muestra una pantalla de bienvenida durante unos segundos antes de mostrar el menú principal del juego

➤ **CASO DE USO 3: MOSTRAR MENU PRINCIPAL**



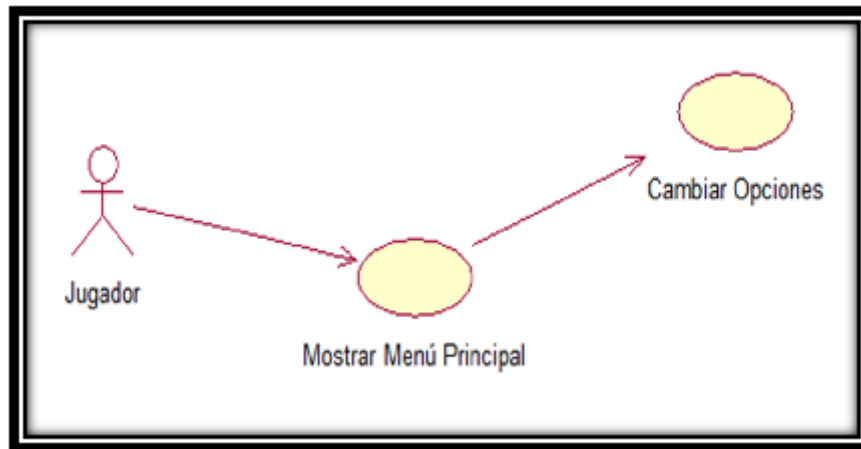
<b>Caso de Uso</b>	<b>Mostrar Menú Principal</b>
<b>Actores</b>	Jugador
<b>Escenario Principal</b>	Aparece al arrancar el juego
<b>Descripción</b>	Muestra el menú principal del juego.

➤ **CASO DE USO 4: VER INSTRUCCIONES**



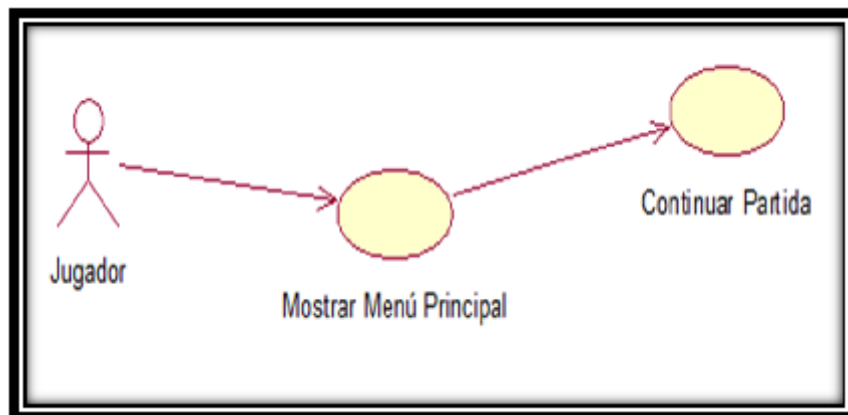
<b>Caso de Uso</b>	<b>Ver Instrucciones</b>
<b>Actores</b>	Jugador
<b>Escenario Principal</b>	Aparece al pulsar la opción "Instrucciones"
<b>Descripción</b>	El jugador selecciona la opción "Ver Instrucciones" del menú. Entonces aparece una pantalla con el texto explicativo de las reglas del juego.

➤ CASO DE USO 6: CAMBIAR OPCIONES



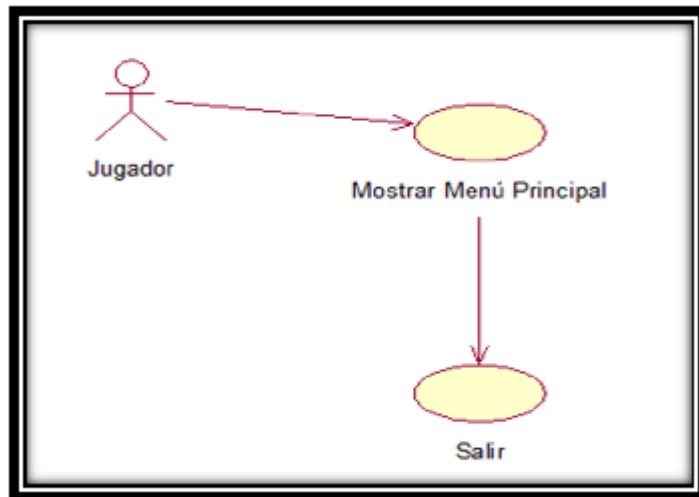
<b>Caso de Uso</b>	<b>Cambiar Opciones</b>
<b>Actores</b>	Jugador
<b>Escenario Principal</b>	Aparece al pulsar la opción “Opciones”
<b>Descripción</b>	El jugador selecciona la opción “Opciones” del menú. Se muestra entonces otro menú para que el jugador seleccione las opciones de sonido o de vibración.

➤ CASO DE USO 7: CONTINUAR PARTIDA



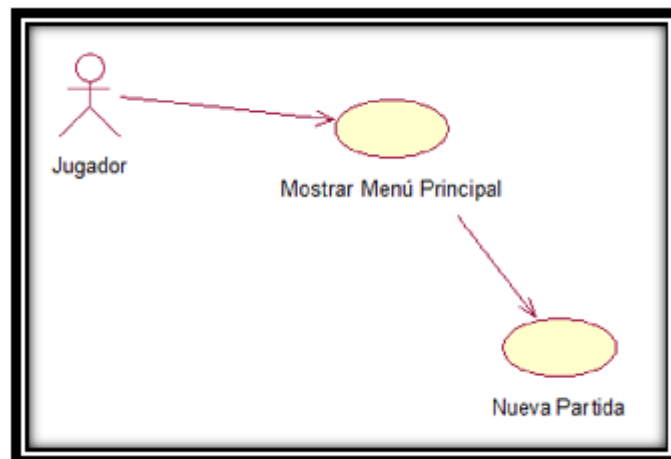
<b>Caso de Uso</b>	<b>Continuar Partida</b>
<b>Actores</b>	Jugador
<b>Escenario Principal</b>	El jugador selecciona “Continuar Partida”
<b>Descripción</b>	Tras pausar el juego, el jugador selecciona “Continuar Partida” y el tablero aparece de nuevo con el estado anterior a la pausa.

➤ CASO DE USO 8: SALIR



<b>Caso de Uso</b>	<b>Salir</b>
<b>Actores</b>	Jugador
<b>Escenario Principal</b>	El jugador selecciona “Salir” en el menú.
<b>Descripción</b>	Se termina la partida. El jugador selecciona la opción “Salir” y fin.

➤ CASO DE USO 9: NUEVA PARTIDA



<b>Caso de Uso</b>	<b>Nueva Partida</b>
<b>Actores</b>	Jugador
<b>Escenario Principal</b>	El jugador selecciona “Nueva Partida” y el juego comienza
<b>Descripción</b>	Se inicia una partida. Se resetea las partidas guardadas, se rellena el tablero de piezas aleatoriamente, y empieza una nueva partida.