Ajedrez

Especificación de Caso de Uso:

Capturar

Versión 1.0

Historial de Revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 26/11/2015 | 1.0 | Versión preliminar como propuesta de desarrollo. | Jhon Frayser Guizado Gonzales |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Tabla de Contenidos

1. Capturar 3

1.1 Descripción 3

1.2 Actores 3

2. Flujo de eventos 3

2.1 Flujo básico 3

2.2 Flujos alternativos 3

3. Precondiciones 3

4. Poscondiciones 3

5. Puntos de extensión 3

Especificación de caso de uso: capturar

# Capturar

## Descripción

La aplicación debe permitir matar (comer) pieza del contrincante. En este caso la pieza desaparece del tablero.

## Actores

Jugado 1, Jugador 2 o Maquina.

# Flujo de eventos

## Flujo básico

* La aplicación debe asignar puntos al jugador que mata (come) una pieza del otro jugador.

## Flujos alternativos

# Precondiciones

# Poscondiciones

# Puntos de extensión