Ajedrez

Especificación de Caso de Uso:

Ganar juego

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. GANAR JUEGO 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: crear catalogo

# GANAR JUEGO

## Descripción

La aplicación debe identificar los diferentes Maneras de ganar un juego (jaque mate, el jugador rival no tiene ningún movimiento licito disponible).

## Actores

Jugado 1, Jugador 2 o Maquina

# Flujo de eventos

## Flujo básico

* La aplicación debe finalizar juego cuando hay: jaque mate, el rival no tiene ningún movimiento.
* La aplicación debe mostrar atraves de un mensaje de felicitación al jugador ganador.

## Flujos alternativos

# Precondiciones

# Poscondiciones

# Puntos de extensión