Ajedrez

Especificación de Caso de Uso:

Mover pieza

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. MOVER PIEZA 3

1.1 Descripción 3

1.2 Actores 3

2. Flujo de eventos 3

2.1 Flujo básico 3

2.2 Flujos alternativos 3

2.2.1 Movimiento de pieza incorrecto. 3

3. Precondiciones 3

4. Poscondiciones 3

5. Puntos de extensión 3

Especificación de caso de uso: crear catalogo

# MOVER PIEZA

## Descripción

La aplicación debe permitir mover la pieza de un cuadro a otro arrastrando.

## Actores

Jugado 1, Jugador 2 O Maquina

# Flujo de eventos

## Flujo básico

* La aplicación muestra el tablero y las piezas
* El jugador 1 selecciona la pieza y lo traslada arrastrando.
* El jugador 2 selecciona la pieza y lo traslada arrastrando.
* La aplicación muestra un mensaje el turno de cada jugador.

## Flujos alternativos

### Movimiento de pieza incorrecto.

* en caso de que un jugador hace movimiento de pieza incorrecta, la aplicación deberá notifica con un mensaje de “movimiento invalido”.

# Precondiciones

# Poscondiciones

# Puntos de extensión