

Identificador	Descripción de la acción de alto nivel			
7	Fin de ronda			
Pasos (Usar pseudocódigo o similar)				
1 El sistema resuelve asedios				
2 El sistema resuelve creación de proyectos				
3 El sistema resuelve la alimentación de la población				
4 El sistema resuelve el crecimiento de la población				
5 El sistema resuelve la Megalópolis				
6 El sistema resuelve el ajuste de bienes				
7 El sistema resuelve el Phoros				
8 El sistema inicializa la siguiente ronda				
9 El sistema calcula el prestigio restante de cada jugador				
10 El sistema comprueba si hay pérdida de la capital de cada jugador				
Métodos de bajo nivel necesarios				
Paso	Clase	Método	M. Técnico	IU
1	game.EndRoundCheckSieges	EndRoundCheckSieges (Player)		No
2	game.EndRoundCheckProjects	EndRoundCheckProjects (Player)		No
3	game.EndRoundCheckFeeding	EndRoundCheckFeeding ()		Sí
4	game.EndRoundCheckGrowth	EndRoundCheckGrowth ()		Sí
5	game.EndRoundCheckMegalopolis	EndRoundCheckMegalopolis (Player)		No
6	game.EndRoundCheckGoodsAdjust	EndRoundCheckGoodsAdjust (Player)		No
7	game.EndRoundCheckPhoros	EndRoundCheckPhoros ()		Sí
8	game.EndRoundInitializeNextRound	EndRoundInitializeNextRound (Game)		No
9	game.EndGameCheckNoPrestige	EndGameCheckNoPrestige (Game, Player)		No
10	game.EndGameCheckCapitals	EndGameCheckCapitals (Game, Player)		No
- Ninguno -				