

Identificador	Descripción de la acción de alto nivel			
30	Crear Hoplita			
Pasos (Usar pseudocódigo o similar)				
1.A El jugador selecciona la opción Volver				
1.B Seleccionar Polis donde se crea el Hoplita				
2 Seleccionar recurso a gastar				
Métodos de bajo nivel necesarios				
Paso	Clase	Método	M. Técnico	IU
1.A	ui.CreateHopliteChoosePolisMenu	IMenu getNextMenu ()		No
1.B	ui.CreateHopliteChoosePolisMenu	void execute ()		Sí
2	ui.CreateHopliteChooseResourceToPayMenu	void execute ()		Sí
Método de alto nivel				
- Ninguno -				