

Identificador	Descripción de la acción de alto nivel			
5	Posibles acciones a realizar por un jugador			
Pasos (Usar pseudocódigo o similar)				
1.A El jugador selecciona la opción “Opciones”				
1.B El jugador selecciona la opción “Acciones de Creación”				
1.C El jugador selecciona la opción “Acciones Militares”				
1.D El jugador selecciona la opción “Acciones Políticas”				
1.E El jugador selecciona la opción “Pasar Turno”				
2. El juego cambia el menu a mostrar, en consecuencia de la acción elegida por el jugador				
Métodos de bajo nivel necesarios				
Paso	Clase	Método	M. Técnico	IU
1.A	ui.gameMainMenu	void execute ( )	9	Sí
1.B	ui.gameMainMenu	void execute ( )	10	Sí
1.C	ui.gameMainMenu	void execute ( )	11	Sí
1.D	ui.gameMainMenu	void execute ( )	12	Sí
1.E	ui.gameMainMenu	void execute ( )		Sí
2	ui.TextInterface	void setMenu( )		No
Método de alto nivel				
- Ninguno -				