

Identificador	Descripción de la acción de alto nivel			
13	Pasar turno			
Pasos (Usar pseudocódigo o similar)				
1.A El jugador selecciona la opción Volver				
1.B El jugador selecciona la opción Crear Proyecto				
1.C El jugador selecciona la opción Comerciar				
1.D El jugador selecciona la opción Mover próximo				
1.E El jugador selecciona la opción Provocar Guerra Civil				
2 Se efectúa el cambio de menú				
Métodos de bajo nivel necesarios				
Paso	Clase	Método	M. Técnico	IU
1	ui.CreatorActionMenu	IMenu getNextMenu ()		No
2	ui.CreatorActionMenu	void execute ()	40	Sí
3	ui.CreatorActionMenu	void execute ()	41	Sí
4	ui.CreatorActionMenu	void execute ()	42	Sí
5	ui.CreatorActionMenu	void execute ()	43	Sí
6	ui.CreatorActionMenu	void execute ()	44	Sí
Método de alto nivel				
- Ninguno -				