

Identificador	Descripción de la acción de alto nivel			
10	Acciones de creación			
Pasos (Usar pseudocódigo o similar)				
1.A El jugador selecciona la opción Volver				
1.B El jugador selecciona la opción Crear Hoplitas				
1.C El jugador selecciona la opción Crear Trirremes				
1.D El jugador selecciona la opción Crear Barco Mercante				
1.E El jugador selecciona la opción Crear Próximo				
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 ()	30	Sí
3	ui.CreatorActionMenu	void execute ()	31	Sí
4	ui.CreatorActionMenu	void execute ()	32	Sí
5	ui.CreatorActionMenu	void execute ()	33	Sí
6	ui.CreatorActionMenu	void execute ()		Sí
Método de alto nivel				
- Ninguno -				