

Identificador	Descripción de la acción de alto nivel			
33	Crear Próximo			
Pasos (Usar pseudocódigo o similar)				
1.A El jugador selecciona la opción Volver				
1.B Seleccionar Polis donde se crea el Barco Mercante				
Métodos de bajo nivel necesarios				
Paso	Clase	Método	M. Técnico	IU
1.A	ui.CreateProxenusChoosePolisMenu	IMenu getNextMenu ()		No
1.B	ui.CreateProxenusChoosePolisMenu	void execute ()		Sí
Método de alto nivel				
- Ninguno -				