

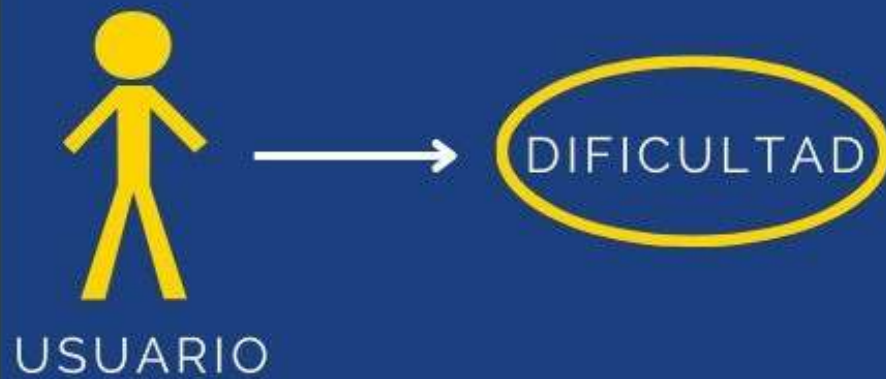
### CASO DE USO 1: INGRESAR NOMBRE

**NOMBRE:** Ingresar Nombre

**DESCRIPCIÓN:** Este caso de uso permite al jugador ingresar su nombre antes de comenzar a jugar el juego. El nombre se utilizará para asignar un puntaje al jugador.

#### FLUJO DEL CASO DE USO:

- 1.El sistema muestra la pantalla de inicio.
- 2.El jugador visualiza un campo de texto vacío donde puede ingresar su nombre.
- 3.El jugador ingresa su nombre en el campo de texto.
- 4.El jugador confirma o envía su nombre.
- 5.El sistema almacena el nombre del jugador para utilizarlo en el juego.
- 6.El caso de uso finaliza.



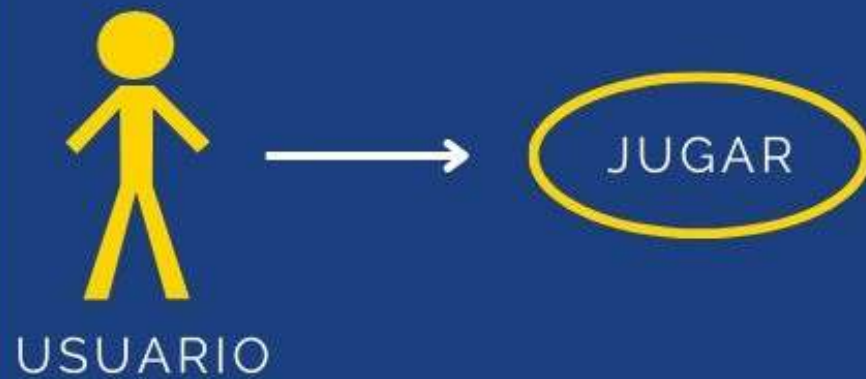
## CASO DE USO 2: SELECCIONAR DIFICULTAD

**NOMBRE:** Seleccionar Dificultad

**DESCRIPCIÓN:** Este caso de uso permite al jugador seleccionar la dificultad del juego antes de comenzar a jugar. La dificultad determinará el nivel de desafío y las características del juego.

**FLUJO DEL CASO DE USO:**

1. El sistema muestra la pantalla de selección de dificultad.
2. El jugador visualiza las opciones de dificultad disponibles, como "Principiante", "Intermedio" y "Avanzado".
3. El jugador selecciona una dificultad entre las opciones presentadas.
4. El sistema registra la dificultad seleccionada por el jugador.
5. El sistema ajusta las características del juego según la dificultad seleccionada, como el número de enemigos, la velocidad de movimiento, la complejidad de las preguntas, etc.
6. El caso de uso finaliza.



### CASO DE USO 3: JUGAR JUEGO

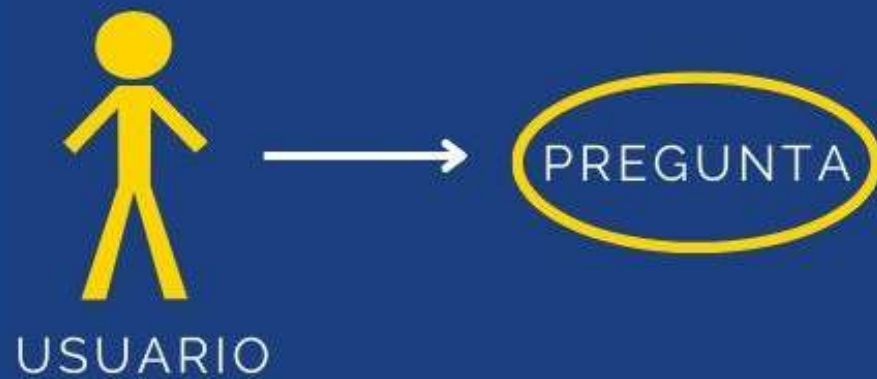
**NOMBRE:** Jugar Juego

**DESCRIPCIÓN:** Este caso de uso representa el flujo principal del juego, donde el jugador ingresa al juego, juega los niveles y puede ganar o perder.

**FLUJO DEL CASO DE USO:**

- 1.El jugador inicia el juego.
- 2.El jugador controla la nave y puede moverse y disparar proyectiles para eliminar a los enemigos.
- 3.El sistema actualiza la posición de los objetos y verifica las colisiones entre los proyectiles del jugador y los enemigos.
- 4.Si todos los enemigos son eliminados, el jugador pasa al siguiente nivel.
- 5.Si el jugador pierde todas las vidas, el sistema muestra la pantalla de juego terminado.
- 6.El caso de uso finaliza.





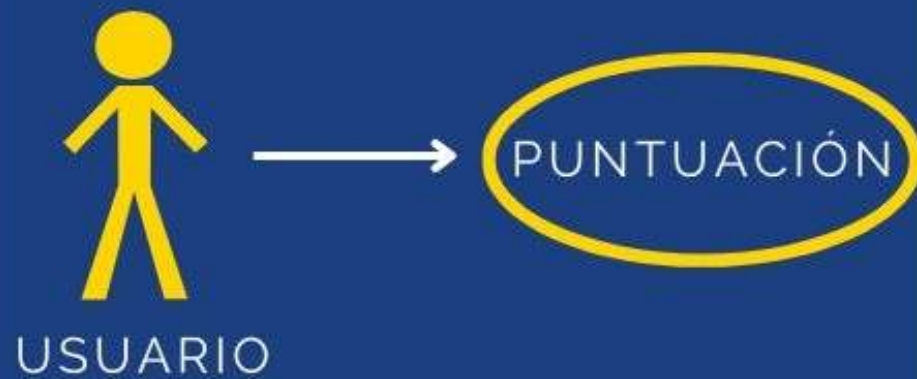
#### CASO DE USO 4: RESPONDER PREGUNTA

**NOMBRE:** Responder Pregunta

**DESCRIPCIÓN:** Este caso de uso ocurre cuando la nave del jugador es golpeada por un enemigo y se muestra una pregunta al jugador para reparar la nave.

**FLUJO DEL CASO DE USO:**

- 1.El sistema detecta una colisión entre la nave del jugador y un enemigo.
- 2.El sistema muestra una pregunta aleatoria al jugador.
- 3.El jugador responde la pregunta.
- 4.El sistema verifica si la respuesta es correcta.
- 5.Si la respuesta es correcta, el sistema permite al jugador continuar jugando.
- 6.Si la respuesta es incorrecta, se reduce una vida del jugador.
- 7.El caso de uso finaliza.



### CASO DE USO 5: REVISAR PUNTUACIÓN

**NOMBRE:** Revisar Puntuación

**DESCRIPCIÓN:** Este caso de uso permite al jugador revisar su puntuación después de finalizar el juego. El jugador puede ver su puntuación total y compararla con las puntuaciones anteriores.

**FLUJO DEL CASO DE USO:**

1. El sistema detecta que el juego ha finalizado.
2. El sistema muestra la pantalla de finalización del juego.
3. El jugador visualiza su puntuación total obtenida durante el juego.
4. El sistema muestra las puntuaciones anteriores más altas.
5. El jugador puede comparar su puntuación con las puntuaciones anteriores.
6. El jugador puede decidir si desea guardar su puntuación o intentar mejorarla.
7. El sistema actualiza la lista de puntuaciones si el jugador obtuvo una puntuación más alta.
8. El caso de uso finaliza.

## CASO DE USO DEL USUARIO



PASOS QUE EL USUARIO  
LLEVA A CABO PARA  
REALIZAR EL PROCESO  
COMPLETO