Proyecto Intermodular 2º

**CASO DE USO: JUGAR**

**Versión 1.0** **Fecha: 22/10/2025**

**AUTORES:** Miguel Angel Rebato Valero e Ismael Fernández del Álamo.

**Descripción:** Acceder al juego y empezar a jugar.

**Actor:** Jugador.

**Precondición:** Haber iniciado el juego.

Flujo principal:

1. Iniciar la partida.

2. Creación del tablero.

3.Empezar partida.

**CASO DE USO: DESCUBRIR UNA CASILLA**

**Versión 1.0** **Fecha: 22/10/2025**

**AUTORES:** Miguel Angel Rebato Valero e Ismael Fernández del Álamo.

**Descripción:** Pulsar una casilla del tablero y descubrirla.

**Actor:** Jugador.

**Precondición:** Haber empezado la partida.

Flujo principal:

1. Seleccionar y pulsar una casilla.

2.Comprobar si hay bomba.

3. Descubrir casilla seleccionada y mostrar en las casillas de alrededor la proximidad a bomba.

Flujo Alternativo :

3. Si es bomba pierdes partida.

4. No deja seleccionar más casillas y se muestran las ubicaciones de todas las bombas.

Proyecto Intermodular 2º

**CASO DE USO: PONER BANDERA**

**Versión 1.0** **Fecha: 22/10/2025**

**AUTORES:** Miguel Angel Rebato Valero e Ismael Fernández del Álamo.

**Descripción:** Mantener la casilla para poner la bandera donde se crea que haya unabomba.

**Actor:** Jugador.

**Precondición:** Haber empezado la partida.

Flujo principal:

1.Mantener casilla que se quiere marcar

2.Comprobar victoria

Flujo Alternativo:

3.Si no están bien localizadas se sigue el juego