**IC0001 – Inicio del juego**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Tabla de contenido**

* [Historial de revisiones](#Historial)
* [Descripción](#Descripcion)
* [Precondiciones](#precondiciones)
* [Flujo básico](#flojobasico)
* [Secciones](#secciones)
* [Flujos alternos](#flujosAlternos)
* [Postcondiciones](#poscondiciones)

**Historial de revisiones**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Autor** | **Descripción** |
| 15/05/2017 | Steven Bonilla Zúñiga | Creación del caso de uso |

**1.** **Descripción**

Este caso de uso describe el proceso que sigue el actor “jugador” para iniciar el mapa del juego.

**2.** **Precondiciones**

* El actor “jugador” abre la aplicación.

**3.** **Flujo básico**

**3.1.** Este caso de uso inicia cuando el actor “jugador” inicia la aplicación.

**3.2.** El sistema crea el mapa del juego y el icono para acceder a la tienda. (5.1).

**3.3.** El sistema inicia los dados para poder ser lanzados por el actor “jugador”.

**4.** **Secciones**

* No aplica.

**5.** **Flujos alternos**

**5.1.** El sistema no puede crear la tienda.

**5.1.1.** El sistema despliega el mensaje “Tienda no disponible” y continua en el punto 3.3 del flujo básico.

**6.** **Postcondiciones**

* No aplica.

**7. Prototipos**

