**IC0003 – Pantalla de Derrota**

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

**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 en el cual se le indica al jugador que no ha logrado cumplir con el reto.

**2.** **Precondiciones**

* El actor ha ingresado en cualquiera de las casillas de juegos del mapa principal.

**3.** **Flujo básico**

**3.1.** Este caso de uso inicia cuando el jugador pierde todas las oportunidades en un mini juego.

**3.2.** El sistema le indica al jugador mediante el mensaje “Inténtalo de nuevo” que no ha superado el reto.

**3.3.** El usuario hace click en el botón de volver a intentar.

**3.4.** El caso de uso finaliza.

**4.** **Secciones**

* No aplica.

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

* No aplica.

**6.** **Postcondiciones**

* No aplica.

**7. Prototipos**

