**IC0004 – Encuentra El Conejo**

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

**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 con el juego llamado Encuentra El Conejo.

**2.** **Precondiciones**

* El actor ha ingresado en el mapa del juego y ha lanzado los dados de forma que su ficha quede sobre la casilla del juego Encuentra El Conejo.

**3.** **Flujo básico**

**3.1.** Este caso de uso inicia cuando la ficha del actor “jugador” cae sobre la casilla del juego Encuentra El Conejo.

**3.2.** El sistema despliega una barra con los posibles intentos (3 intentos), los 6 sombreros y el conejo.

**3.3.** El usuario hace click con el mouse en cualquier parte de la pantalla para iniciar el juego**.**

**3.4.** El sistema mueve el conejo por los diferentes sombreros y lo ubica oculto en un sombrero.

**3.5.** El usuario hace click con el mouse en el sombrero donde está el conejo. (5.1), (5.2).

**3.**6. El sistema continúa en el caso de uso “IC0002 – Pantalla de Victoria”

**3.7.** El sistemaredirige al usuario al mapa del juego.

**3.8.** El caso de uso finaliza.

**4.** **Secciones**

* No aplica.

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

**5.1. El conejo no está en el sombrero seleccionado.**

**5.1.1** El sistema decrementa las oportunidades del jugador quitando un corazón de la barra de oportunidades, el flujo continua en el paso 3.5. del flujo básico.

**5.2. El conejo no está en el sombrero seleccionado y se acaban los intentos.**

**5.2.1.** El sistema ejecuta el caso de uso “IC003 – Pantalla de Derrota”. El flujo continúa en el paso 3.7. del flujo básico.

**6.** **Postcondiciones**

* No aplica.

**7. Prototipos**

