**IC0001 – Ingresar a la tienda**

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

**Tabla de contenido**

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

**Historial de revisiones**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Autor** | **Descripción** |
| 15/5/2017 | Jorge González Rodríguez | Creación de caso de uso |

**1.** **Descripción**

Este caso de uso describe el proceso que sigue el actor “jugador” para ingresar a la tienda.

**2.** **Precondiciones**

* El actor “jugador” se encuentra en el mapa del juego.

**3.** **Flujo básico**

**3.1.** El actor “jugador” le da click al ícono de la tienda.

**3.2.** El sistema carga los objetos que no ha comprado el actor “jugador”.

**3.3.** El sistema muestra la tienda.

**4.** **Secciones**

* No aplica.

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

* No aplica.

**6.** **Postcondiciones**

* No aplica.

**7. Prototipos**