**IC0001 – Escoger Avatar**

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

**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 del caso de uso |

**1.** **Descripción**

Este caso de uso describe el proceso que sigue el actor “jugador” para escoger un avatar.

**2.** **Precondiciones**

* El usuario se encuentra en el mapa del juego.

**3.** **Flujo básico**

**3.1.** El usuario “jugador” está ubicado

**3.2.** El usuario “jugador” escoge uno de los tres avatares: payaso, domador y león.

**3.3.** El sistema genera una ficha en el inicio del mapa del avatar correspondiente.

**4.** **Secciones**

* No aplica.

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

* No aplica

**6.** **Postcondiciones**

* No aplica.

**7. Prototipo**

