**IC0008 – Lanzar los dados**

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

**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 lanzar los dados.

**2.** **Precondiciones**

* El actor “jugador” se encuentra en el mapa del juego y debe comenzar el turno.

**3.** **Flujo básico**

**3.1.**  Al comienzo de cada turno el sistema muestra un mensaje de voz diciendo: “Debes presionar el botón ‘Lanzar dados’ para mover la ficha”. (5.1)

**3.2.** El jugador presiona el botón “Lanzar dado”.

**3.3.** El sistema muestra el resultado obtenido.

**4.** **Secciones**

* No aplica.

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

**5.1.** El usuario perdió en un minijjuego.

**5.1.1** El sistema muestra un mensaje de voz diciendo: “Se volverá a jugar el minijuego. Comencemos”.

**5.1.2** Se inicia el minijuego.

**5.1.3** Una vez completado el minijuego se regresa al punto 3.1.

**6.** **Postcondiciones**

* No aplica.