**IC0017 – Modificar Volumen**

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

**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** |
| 16/5/2017 | Jorge González Rodríguez | Creación de caso de uso |

**1.** **Descripción**

Este caso de uso describe el proceso que sigue el autor “jugador” para modificar el volumen.

**2.** **Precondiciones**

* El actor “jugador” se encuentra, ya sea en los minijuegos “Animales Bailarines”, “Sonidos en movimiento” o “Sonidos estáticos”.

**3.** **Flujo básico**

**3.1.** El actor “jugador” presiona el botón que corresponde al volumen. (5.1)

**3.2.** El sistema muestra una barra que corresponde a la intensidad del volumen.

**3.3.** El usuario mueve la barra para alterar el volumen.

**3.4.** El sistema reproduce un sonido para que el usuario reconozca la intensidad del volumen.

**3.5.** El sistema sale de la opción de volumen.

**4.** **Secciones**

* No aplica.

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

**5.1.** El usuario presionó el botón dos veces.

**5.1.1** El sistema cambia de icono a otro con una equis encima.

**6.** **Postcondiciones**

* No aplica.