**IC0021 – Hacer Bailar Animal**

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

**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** |
| 16/05/2017 | Jorge González Rodríguez | Creación del caso de uso |

**1.** **Descripción**

Este caso de uso describe el proceso que sigue el actor “jugador” para hacer a los animales bailar.

**2.** **Precondiciones**

* Debe estar en la ventana del minijuego “Animales Bailarines”.

**3.** **Flujo básico**

**3.1.** El usuario le da click a la pelota con el color correspondiente al de la secuencia. (5.1)

**3.2.** El sistema reproducirá el mensaje: “Bien hecho!”.

**3.3.** El sistema hará que el animal baile.

**3.4.** Después de unos segundos el sistema detendrá al animal.

**4.** **Secciones**

* No aplica.

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

**5.1.** El usuario le da a la bola equivocada.

**5.1.1.** El sistema reproducirá el mensaje “Oh no, inténtelo de nuevo”.

**5.1.2.** El sistema le quitará una vida al actor “jugador”.

**6.** **Postcondiciones**

* No aplica.

**7. Prototipo**

****