**IC0020 – Asignar bola negra**

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

**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” al asignar el color negro a una de las bolas.

**2.** **Precondiciones**

* Debe estar en la ventana del minijuego “Encontrar la pelota negra”.

**3.** **Flujo básico**

**3.1.** El usuario le da click a una de las tres pelotas blancas.

**3.2.** El sistema asigna el color negro a esa pelota.

**4.** **Secciones**

* No aplica.

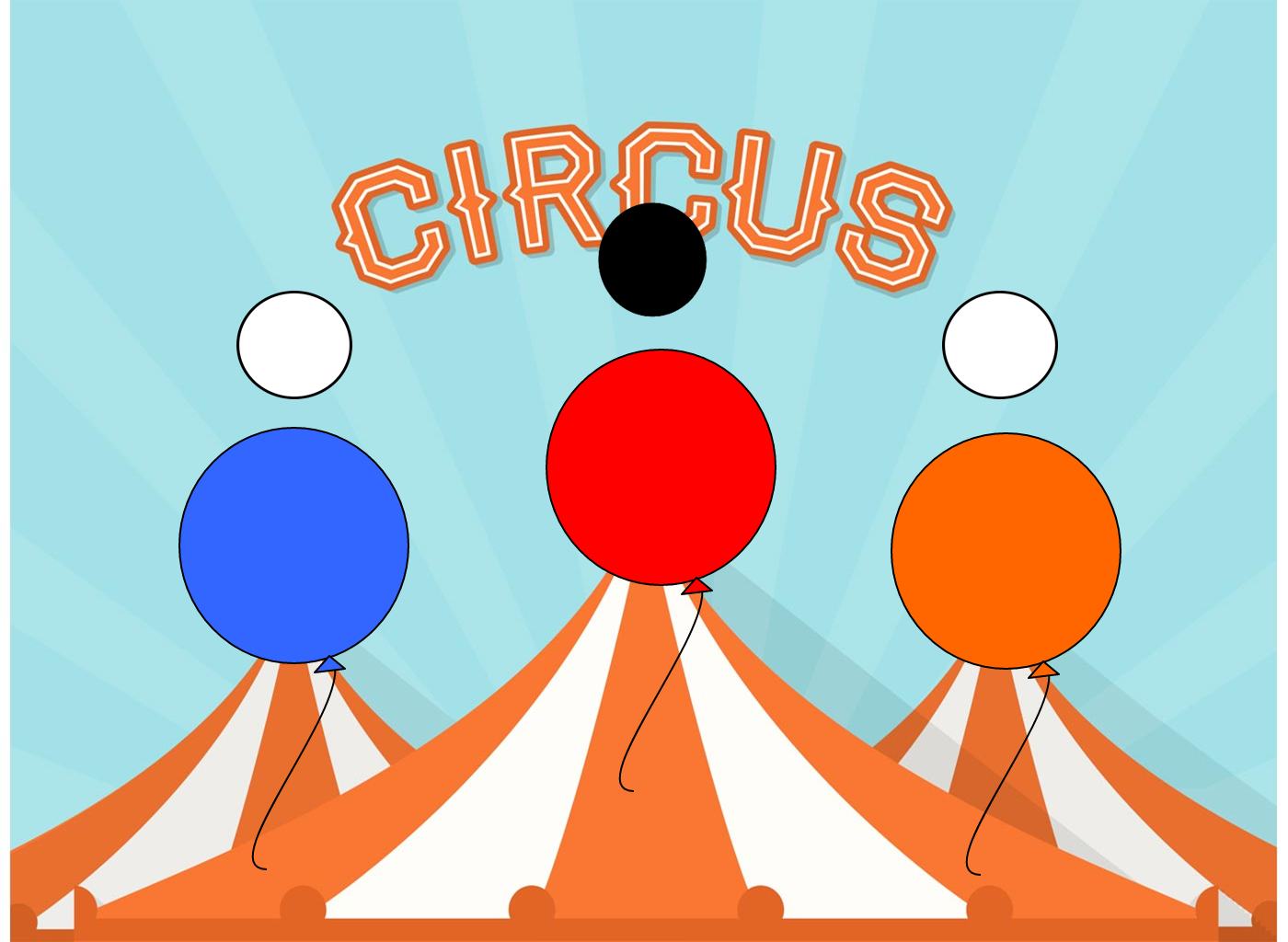
**5.** **Flujos alternos**

* No aplica.

**6.** **Postcondiciones**

* Comienza el minijuego “Encontrar la pelota negra”.

**7. Prototipo**

****