**IC0026 - cambiar figura**

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

**Tabla de contenido**

* [Historial de revisiones](#Historial)
* [Descripción](#Descripcion)
* [Precondiciones](#precondiciones)
* [Flujo básico](#flojobasico)
* [Secciones](#secciones)
* [Flujos alternos](#flujosAlternos)
* [Postcondiciones](#poscondiciones)

**Historial de revisiones**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Autor** | **Descripción** |
| 15/05/2017 | Steven Bonilla Zúñiga | Creación del caso de uso |

**1.** **Descripción**

Este caso de uso describe el proceso que sigue el actor “jugador” para cambiar la figura en el juego llamado “Pintar Payaso”.

**2.** **Precondiciones**

* El actor ha ingresado en el mapa del juego y ha lanzado los dados de forma que su ficha quede sobre la casilla del juego “Pintar Payaso”.

**3.** **Flujo básico**

**3.1.** Este caso de uso inicia cuando el actor “jugador” selecciona el botón para hacer el cambio de figura.

**3.2.** El sistema hace el cambio de la figura y muestra una nueva.

**3.3.** El caso de uso finaliza.

**4.** **Secciones**

* No aplica.

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

* No aplica.

**6.** **Postcondiciones**

* No aplica.

**7. Prototipos**

