**IC0033 – Elegir Figura**

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

**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** |
| 12/5/2017 | Jason Barrantes Arce | Creación de caso de uso |

**1.** **Descripción**

Este caso de uso describe el proceso que sigue el actor “jugador” para elegir una figura en el minijuego de Sonidos Estáticos perteneciente al módulo CU-Modulo03.

**2.** **Precondiciones**

* El actor “jugador” está ubicado en la casilla del minijuego “Sonidos Estáticos”.
* El sistema reproduce un sonido. Y el megáfono debe estar de color rojo.

**3.** **Flujo básico**

**3.1.** El usuario hace click en algunas de las figuras que se encuentran en la pantalla. (caballo, fisicoculturista, gato, conejo, cañón, elefante, bailarina) **(5.1).**

**3.2.** La figura seleccionada reproduce su sonido respectivo.

**3.3.** Se decrementa la cantidad de figuras que se encuentran en la pantalla y la figura desaparece. **(4.1)**

**3.4.** Finaliza el caso de uso.

**4.** **Secciones**

**4.1. La cantidad de figuras es equivalente a 0.**

**4.1.1.** El sistema continúa en el caso de uso “IC0002 – Pantalla de Victoria”.

**4.1.2.** El caso de uso finaliza.

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

**5.1. La figura no corresponde al sonido**

**5.1.1** Se reproduce un sonido de pérdida.

**5.1.2** La figura no desaparece de la pantalla. El sistema decrementa las oportunidades del jugador quitando un corazón de la barra de oportunidades. **(5.2)**

**5.1.3** Finaliza el caso de uso.

**5.2. El jugador perdió todos los corazones de la barra.**

**5.2.1.** El sistema ejecuta el caso de uso “IC003 – Pantalla de Derrota”. Finaliza el caso de uso.

**6.** **Postcondiciones**

* No aplica.

**7. Prototipos**

****