**IC0034 – Modificar Sonido**

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

**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 modificar el sonido.

**2.** **Precondiciones**

* El actor “jugador” está ubicado en la casilla del minijuego “Sonidos Estáticos”.

**3.** **Flujo básico**

**3.1.** El usuario presiona el botón que es un logo de un parlante. **(5.1)**

**3.2.** Aparece una barra horizontal donde se puede modificar el volumen del minijuego.

**3.3.** Finaliza el caso de uso.

**4.** **Secciones**

* No aplica.

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

**5.1. Silenciar Minijuego.**

**5.1.1** El usuario presiona dos veces el sonido.

**5.1.2** El logo del parlante es modificado por uno igual pero rodeado de una marca de prohibición.

**6.** **Postcondiciones**

* No aplica.

**7. Prototipos**

****