**IC0036 – Seleccionar 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** |
| 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 el animal que reproduce el sonido del minijuego “Sonidos en Movimiento”.

**2.** **Precondiciones**

* El actor “jugador” está ubicado en la casilla del minijuego “Sonidos en Movimiento”.
* La rueda de Chicago debe estar girando y la flecha debe estar disponible.

**3.** **Flujo básico**

**3.1.** Este caso de inicio se ejecuta cuando el usuario presiona la flecha negra que aparece encima de la rueda de Chicago. **(5.1) (5.3)**

**3.2.** El animal seleccionado agacha la cabeza y se esconde, el asiento pasa a estar vacío.

**3.3.** En caso de haber perdido oportunidades, se recupera uno.

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

**4.** **Secciones**

* No aplica.

**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 se mantiene estática en 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.

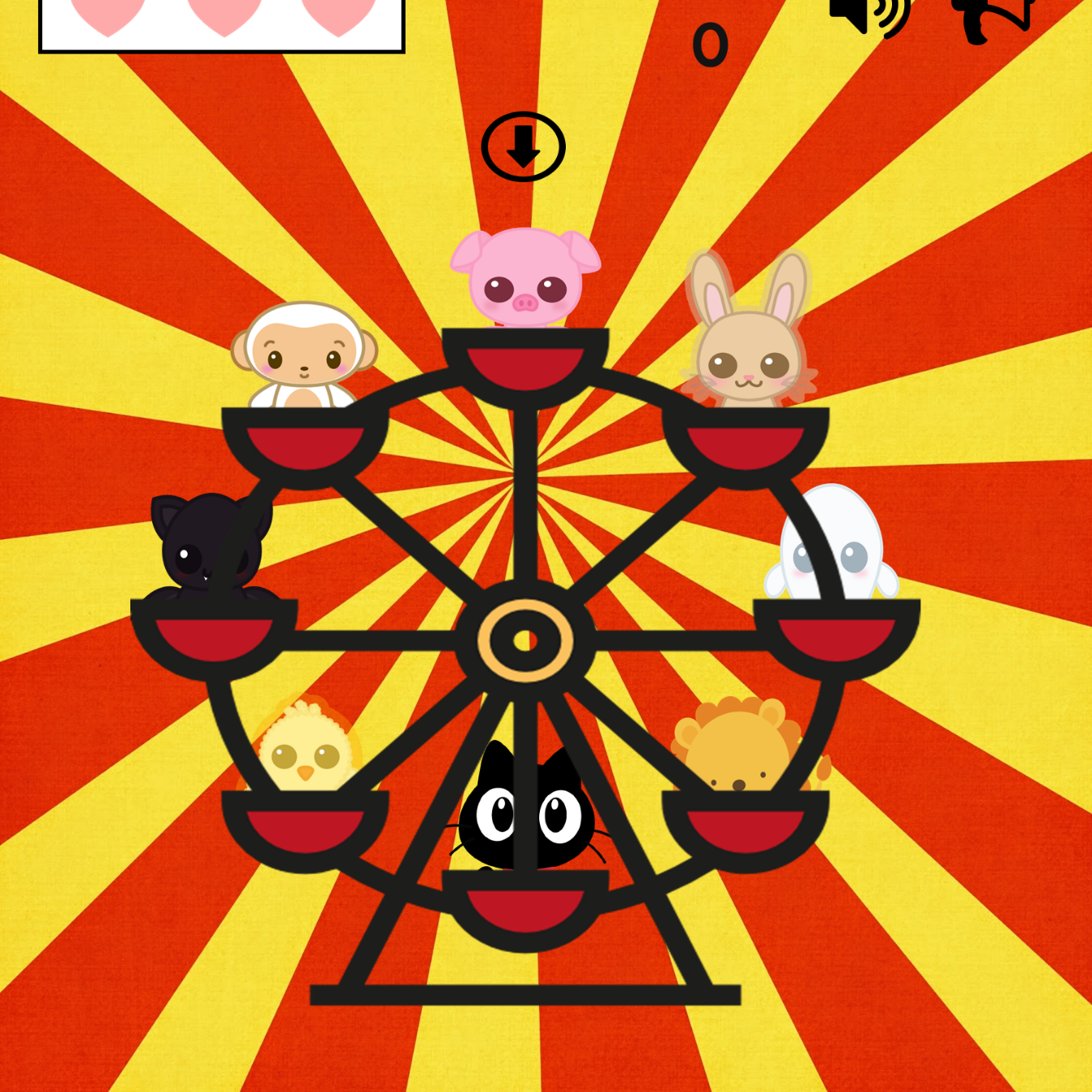
**5.3. Se seleccionó un asiento vacío.**

**5.2.1.** El animal asoma su cabeza y reproduce el sonido correspondiente al animal. (No se decrementan las oportunidades).

**6.** **Postcondiciones**

* No aplica.

**7. Prototipos**

****