**IC0037 – Presionar 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” cuando presiona un animal o un asiento.

**2.** **Precondiciones**

* El actor “jugador” está ubicado en la casilla del minijuego “Sonidos en Movimiento”.
* El asiento no debe estar vacío.

**3.** **Flujo básico**

**3.1.** Este caso de inicio se ejecuta cuando el usuario presiona al animal. **(5.1)**

**3.2.** El animal se esconde e intercambia posiciones con otro animal al azar.

**3.3** Finaliza el caso de uso.

**4.** **Secciones**

* No aplica.

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

**5.1. Solo hay un animal.**

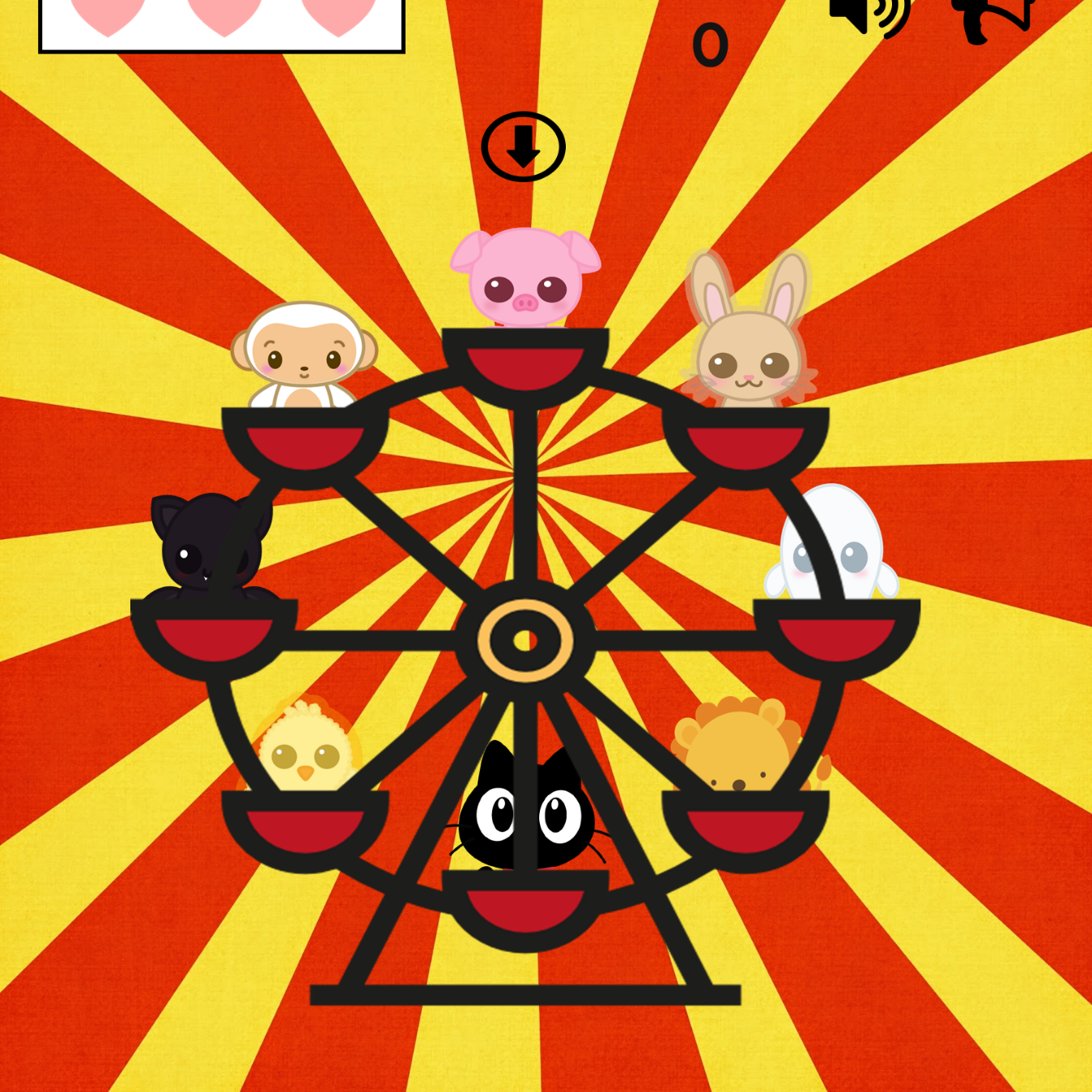
**5.1.1** El animal se esconde parcialmente pero inmediatamente sale.

**5.1.2** Finaliza el caso de uso.

**6.** **Postcondiciones**

* No aplica.

**7. Prototipos**

****