**IC0039 – Seleccionar Punto**

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

**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 unir los puntos de una figura.

**2.** **Precondiciones**

* El actor “jugador” está ubicado en la casilla del minijuego “Unir los puntos”.

**3.** **Flujo básico**

**3.1.** Este caso de inicio se ejecuta cuando el usuario presiona un punto de la serie de puntos disponibles.

**3.**2. El mouse realiza el movimiento arrastrando una línea, que está pegada al primer punto cuando se tocó.

**3.2.** Se presiona otro punto. Y se dibuja una línea recta. **(5.1) (5.2)**

**3.3** Finaliza el caso de uso.

**4.** **Secciones**

* No aplica.

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

**5.1. Se dejaron puntos sin línea.**

**5.1.1** Los puntos que quedaron entre el punto marcado A y el punto marcado B, se pintan de rojo.

**5.1.2** El mouse vuelve a su estado original.

**5.1.3** Finaliza el caso de uso.

**5.2. Se presiona otra parte que no sea un punto.**

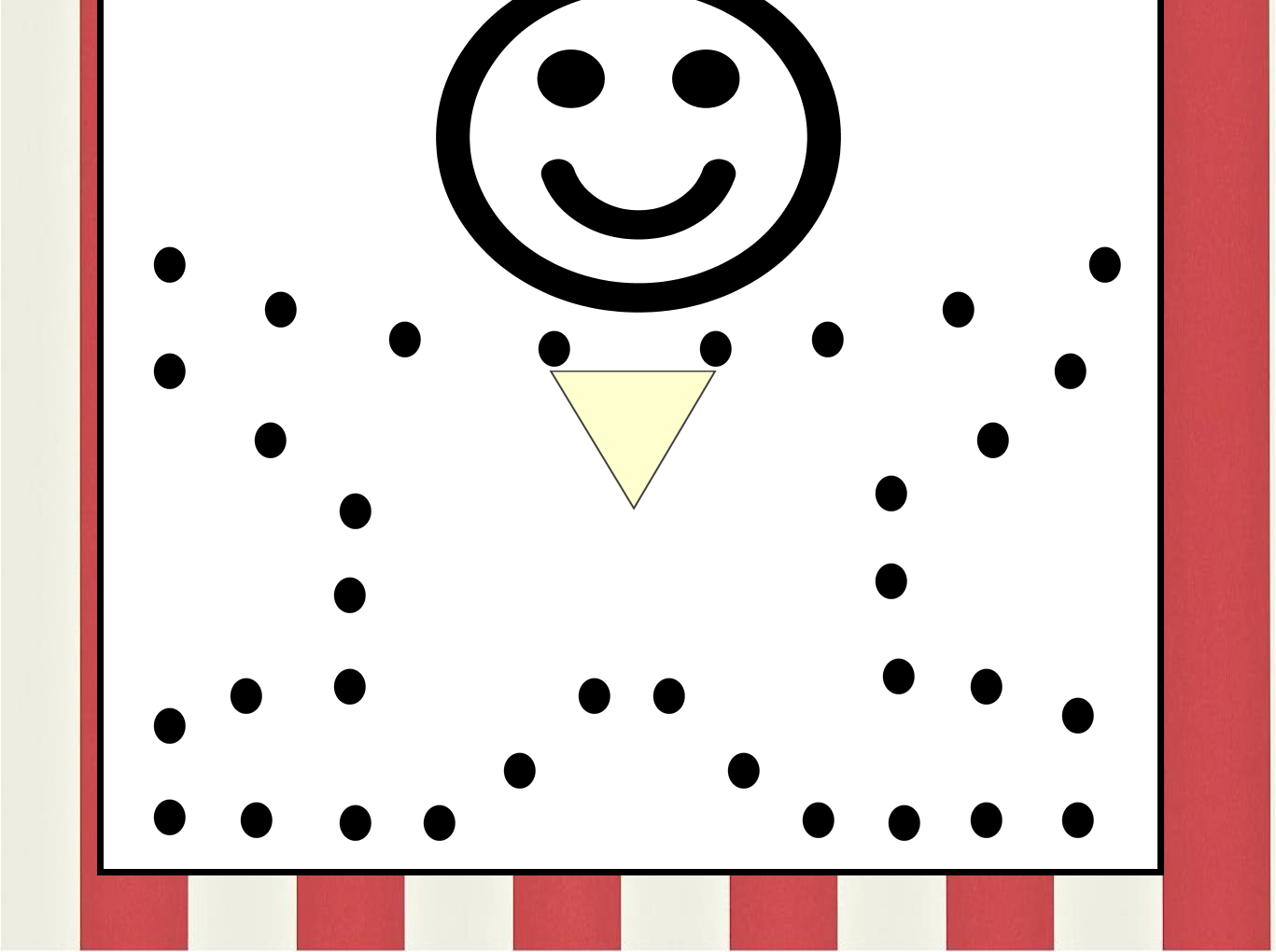
**5.1.1** El punto inicial queda desmarcado, y el mouse vuelve a su estado original.

**5.1.2** Finaliza el caso de uso.

**6.** **Postcondiciones**

* No aplica.

**7. Prototipos**

****