**IC0040 – Seleccionar Niño**

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

**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 seleccionar un niño en el minijuego “Vestir Niño”

**2.** **Precondiciones**

* El actor “jugador” está ubicado en la casilla del minijuego “Vestir Niño”.

**3.** **Flujo básico**

**3.1.** Este caso de inicio se ejecuta cuando el usuario ingresa al minijuego “Vestir Niño”.

**3.2.** El sistema despliega seis niños. (3 hombres y 3 mujeres).

**3.2.** El usuario elige uno.

**3.3** Se carga una nueva ventana, donde aparece un catálogo de ropa y el niño expandido. El sistema continúa en el caso de uso “IC0041 - Arrastrar Ropa”.

**4.** **Secciones**

* No aplica.

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

* No aplica.

**6.** **Postcondiciones**

* No aplica.

**7. Prototipos**

****