**IC0043 – Mudar Automáticamente**

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

**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 vestir mediante un estilo predeterminado al niño en el minijuego “Vestir Niño”.

**2.** **Precondiciones**

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

**3.** **Flujo básico**

**3.1.** Este caso de inicio se ejecuta cuando el usuario presiona una de las tres cartas que están encima de las prendas. (normal, payaso, domador).

**3.2.** Las ropas que el niño agregó se conservan pero la cara del niño y sus ropas por defecto se modifican.

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

**4.** **Secciones**

* No aplica.

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

* No aplica.

**6.** **Postcondiciones**

* No aplica.

**7. Prototipos**

****