**IC0022 – Cambiar Secuencia de Baile**

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

**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** |
| 16/05/2017 | Jorge González Rodríguez | Creación del caso de uso |

**1.** **Descripción**

Este caso de uso describe el proceso que sigue el actor “jugador” al cambiar los colores de las pelotas en la secuencia.

**2.** **Precondiciones**

* Debe estar en la ventana del minijuego “Animales Bailarines”.

**3.** **Flujo básico**

**3.1.** El usuario le da click al botón actualizar.

**3.2.** El sistema cambia los colores y se genera una nueva secuencia.

**4.** **Secciones**

* No aplica.

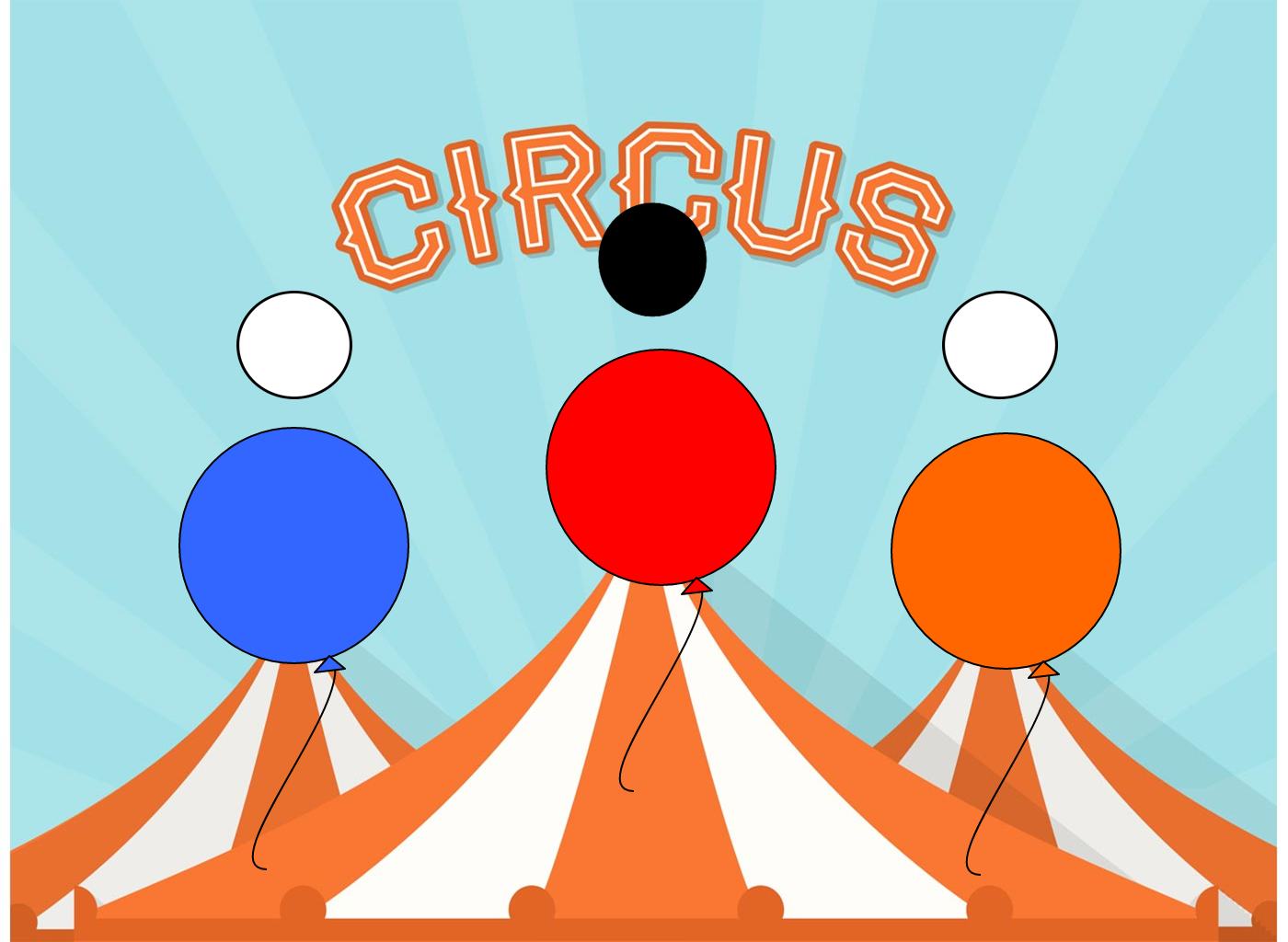
**5.** **Flujos alternos**

* No aplica.

**6.** **Postcondiciones**

* No aplica.

**7. Prototipo**

****