

## Descripción casos de uso del juego Mastermind:

-----

### -Iniciar Sesión

El usuario se registra en el sistema introduciendo su nombre de usuario, si el usuario no ha iniciado anteriormente se da de alta al sistema.

### -Crear Partida

Al usuario se le pregunta si quiere iniciar una nueva partida.

### -Escoger Rol

El usuario escoge si quiere ser CodeBreaker o CodeMaker, o quiere ver una partida entre maquina contra máquina.

### -Continuar Partida

Al usuario se le pregunta si quiere continuar su partida anterior.

### -Escoger dificultad de partida

El usuario introduce el nivel de partida que quiere jugar.

### -Sistema de Ranking

Se guardaran partidas según la dificultad en un sistema de ranking de top10.

### -Guardar Partida

El sistema permite que un usuario puede guardar una partida a medias.