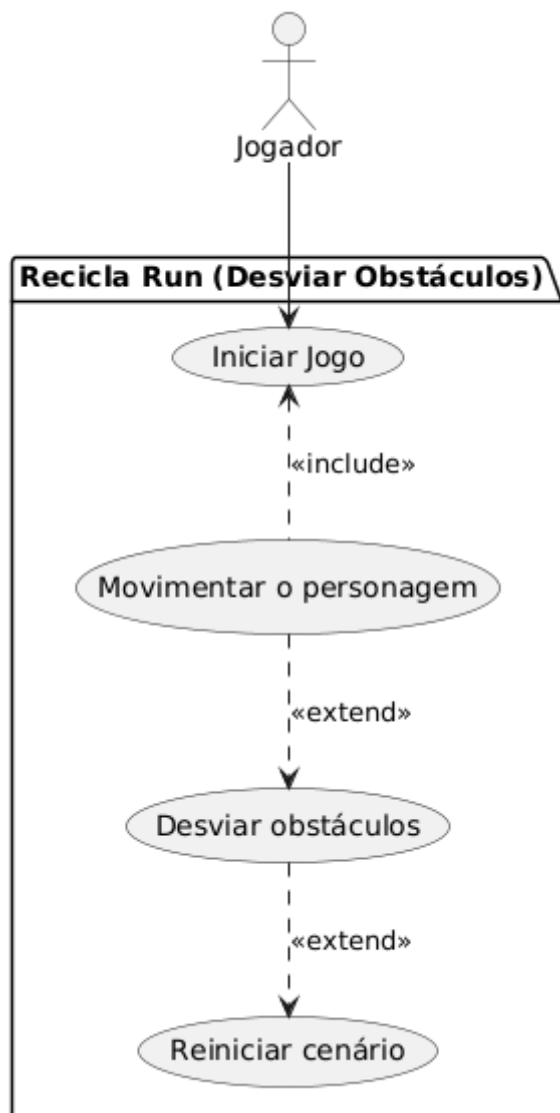


## DIAGRAMA DE CASOS DE USO

Figura 01 - [Diagrama de Casos de Uso \(Desviar Obstáculos\)](#)



Fonte: Autoria própria (2025)

O diagrama de casos de uso "Desviar Obstáculos" representa as funcionalidades relacionadas à movimentação do jogador e à interação com elementos que podem interferir na partida dentro do jogo educativo Recicla Run. O ator principal continua sendo o **Jogador**, que controla o avatar durante o cenário.

O caso de uso **Iniciar Jogo** é o ponto de partida, preparando o cenário e posicionando o personagem. Este caso inclui **Movimentar o personagem**, que permite o controle contínuo do avatar.

Durante o movimento, o jogador pode se deparar com elementos que exigem atenção, acionando o caso de uso **Desviar obstáculos**, que é uma extensão do movimento e representa situações opcionais ou condicionais que podem ocorrer durante a partida.

---

Caso o jogador colida com algum obstáculo, é possível acionar o caso auxiliar **Reiniciar cenário**, permitindo que a fase seja reiniciada e garantindo que o jogador possa continuar a experiência sem perder o progresso acumulado em outras atividades.

As relações de **include** indicam dependências obrigatórias entre os casos de uso, enquanto as relações de **extend** representam comportamentos condicionais ou opcionais que dependem das ações do jogador.