

DPCJ – Ações do leão

Versão 0.1

DPCJ – Documentação e Padrões de Codificação para Jogos

Histórico de Revisões

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 12/09/2018 | 0.1 | Criação do documento | Dener Cavallaro Marcolino |
| 30/11/2018 | 0.2 | Alteração do nome do arquivo | Dener Cavallaro Marcolino |
|  |  |  |  |

SUMÁRIO

[1. Objetivo 3](#_Toc488661421)

[2. Atores 3](#_Toc488661422)

[3. PRÉ-CONDIÇÕES 3](#_Toc488661423)

[4. Fluxo Básico 3](#_Toc488661424)

[5. Fluxos Alternativos 3](#_Toc488661425)

[6. Regras de Negócio 3](#_Toc488661426)

Ações do leão

Objetivo

Este caso de uso é responsável por gerenciar as ações do leão na partida.

Atores

O Usuário poderá utilizar este caso de uso, porém não diretamente, o leão apenas reagirá ao que acontecer na partida.

PRÉ-CONDIÇÕES

O usuário deverá estar logado no sistema.

# Fluxo Básico

|  |  |
| --- | --- |
| **Fluxo Principal** | |
| **Ações do Sistema** | **Ações do Leão** |
| 1. O sistema escolhe aleatoriamente o momento em que o leão ou leões aparecerão em cena. | 1. O leão persegue aleatoriamente um dos gladiadores vivos.[FA01][FA02][FA03][FA04][RN01] [RN02] |

# Fluxos Alternativos

FA01 – Se o leão colidir com um gladiador, ambos perdem um ponto de hp e o leão perseguirá outro gladiador.

FA02 – Se o leão for atingido por uma lança, perderá um ponto de hp.

FA03 – Se o leão colidir com um outro leão, os dois perderão um ponto de hp.

FA04 – Se o leão perder todos seus pontos de hp, ele voltará para a jaula.

# Regras de negócio

RN01 – O leão não pode vencer uma partida

RN02 – Não podem haver mais do que 4 leões ao mesmo tempo na arena.