

DCPJ – Ações do gladiador

Versão 0.2

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 | Atualização nos fluxos alternativos e mudança de nome do documento | 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 gladiador

Objetivo

Este caso de uso permitie o gladiador realizar as tarefas determinadas previamente pelo usuário através de fluxogramas no momento em que ocorrem os eventos.

Atores

O Usuário poderá utilizar este caso de uso, porém não diretamente, ele definiu como seu gladiador se comportará através do fluxograma previamente criado.

PRÉ-CONDIÇÕES

O usuário deverá estar logado no sistema e deverá ter montado um fluxograma.

# Fluxo Básico

|  |  |
| --- | --- |
| **Fluxo Principal** | |
| **Ações do Gladiador** | **Ações do Sistema** |
| 1. O gladiador corre pela arena.[FA01][FA02][FA03] | 1. A cada um minuto, o gladiador perderá 1 de hp. A cada 20 segundos, existe a chance de um leão ser solto na arena. |

# Fluxos Alternativos

FA01 – O gladiador poderá atacar. Porém terá um cooldown será de 5 segundos.

FA02 – O gladiador poderá se defender. Porém terá um cooldown de 10 segundos.

FA03 – O gladiador poderá rotacionar 90º, 180º e 270º.