

DCPJ – Ações

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 |
|  |  |  |  |

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 é responsável por generalizar os casos de uso “Ações do gladiador” e “Ações do leão” e fazer a interação entre eles como criar leões para a partida e identificar o tipo do dano que o gladiador receberia durante a partida

Atores

O Usuário poderá utilizar este caso de uso, porém não diretamente, ele definiu como seu gladiador se comportará através do fluxograma previamente criado e o leão reagirá ao que ocorrer na partida

PRÉ-CONDIÇÕES

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

# Fluxo Básico

|  |
| --- |
| **Fluxo Principal** |
| **Ações do Sistema** |
| 1. Ao início da partida, os casos de uso “Ações do gladiador” e “Ações do leão” serão iniciados. |
| 1. A cada 20 segundos pode instanciar um leão na cena (não mais do que 4). |
| 1. Quando um dos gladiadores sofrer dano, retorna o tipo do dano (Dano vindo de uma lança, dano vindo de uma colisão com outro gladiador ou vindo de um leão). |
| 1. Quando apenas um gladiador estiver vivo na arena, encerra a partido fazendo o jogador sobrevivente ser o vencedor. |