

DPCJ – Criar Estratégia de jogo

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 | Alteração do nome e de fluxos básicos | 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)

Criar estratégia de jogo

Objetivo

Este caso de uso permite o usuário moldar as ações de seu gladiador antes da partidas através de fluxogramas.

Atores

O Usuário poderá utilizar este caso de uso.

PRÉ-CONDIÇÕES

O usuário deverá estar logado no sistema.

# Fluxo Básico

|  |  |
| --- | --- |
| **Fluxo Principal** | |
| **Ações do Ator** | **Ações do Sistema** |
| 1. O usuário clica no botão contendo um +. [FA01] | 1. O sistema exibe uma janela com os eventos do jogo. |
| 1. O usuário clica no evento que ele quer. | 1. O sistema exibe uma janela com as ações possíveis |
| 1. O usuário clica em “Salvar”.[FA02] | 1. O sistema salva as alterações no banco de dados. |

# Fluxos Alternativos

FA01 – O usuário clica no botão contendo um “-“ e o sistema exclui a linha do evento.

FA02 – O usuário clica em “Cancelar” e o sistema cancela as mudanças e volta ao menu principal.