

DDPJ – Gerar estatísticas

Versão 0.2

DPCJ – Documentação e Padrões de Codificação para Jogos

Histórico de Revisões

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 13/09/2018 | 0.1 | Criação do documento | Dener Cavallaro Marcolino |
| 30/11/2018 | 0.2 | Alteração do nome do documento e alteração nos fluxos alternativos | 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)

Gerar estatísticas

Objetivo

Este caso de uso armazena os dados importantes (quem foi o vencedor da partida, dano causado e dano tomado) após o término da partida.

Atores

O Usuário poderá utilizar este caso de uso, porém não diretamente, pois todos os dados serão armazenados de acordo com o que acontecer durante a partida.

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** | **Ações do ator** |
| 1. O gladiador vence a partida.[FA01][FA02] | 1. O sistema armazena os dados de que ele é o vencedor desta partida, o dano causado e o dano tomado.[FA05] | 1. O ator volta para o menu principal.[FA03] |

# Fluxos Alternativos

FA01 – Se o gladiador morrer durante uma partida, o sistema armazena os dados deste gladiador específico mesmo antes do término da partida

FA02 – Se o gladiador for acertardo por uma lança, o sistema armazena localmente esta informação até o término da partida ou até ele morrer, para depois salvar no banco de dados.

FA03 – O sistema abre uma janela contendo sua porcentagem de vitórias, seu total de dano causado e sofrido e seu ranking em cada um destes dados.