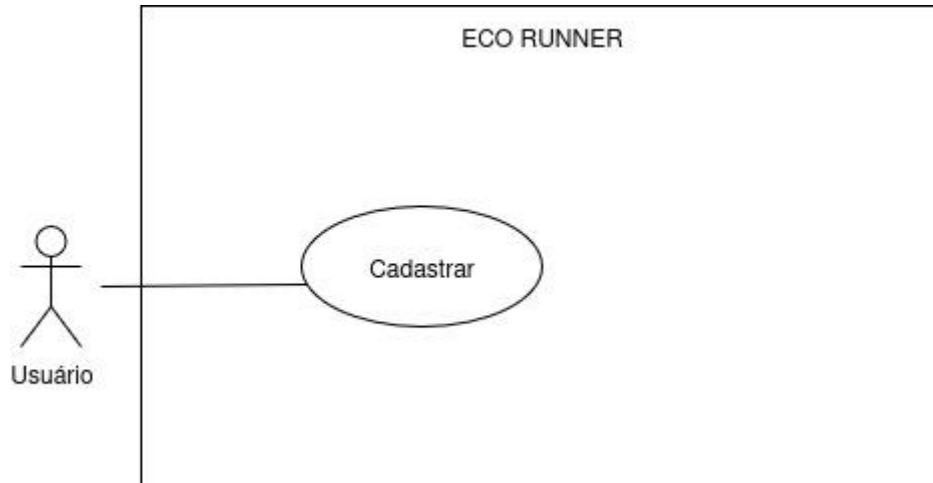


## DIAGRAMA DE CASOS DE USO

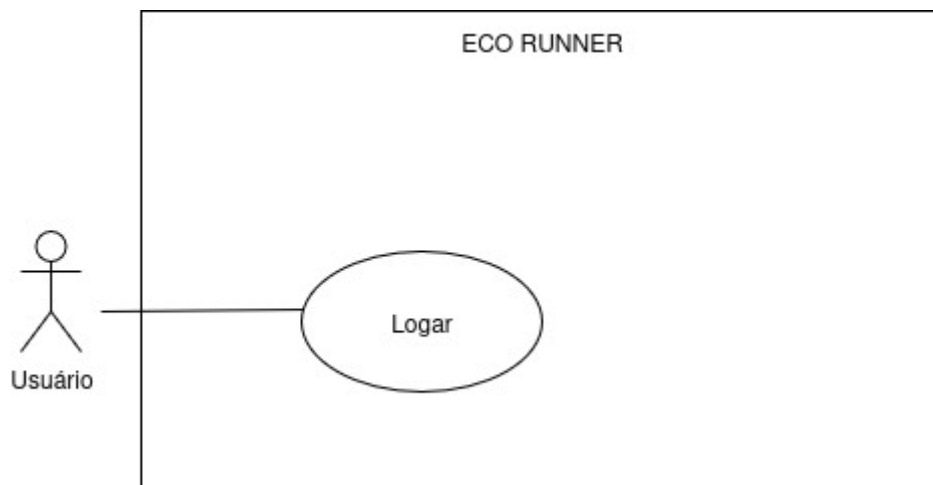
### 1. Diagrama de Casos de Uso



Caso de uso - Cadastrar

#### Descrição:

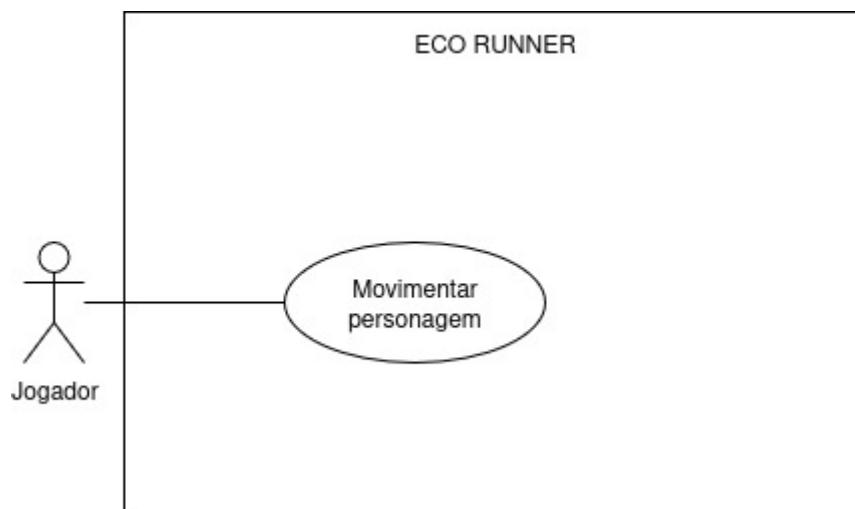
- **Requisito associado:** RFO2: Cadastrar jogador.
- **Pré-condições:** O jogo está aberto no ecrã de menu inicial.
- **Descrição Visual e Fluxo de Interação:**
  - O visitante seleciona a opção "Cadastrar" no ecrã principal.
  - O sistema exibe um formulário com o título "CRIAR CONTA", contendo campos para "Nickname", "Senha" e os botões [Cadastrar] e [Voltar].
  - O visitante preenche os dados e clica em [Cadastrar].



Caso de uso - Logar

### Descrição:

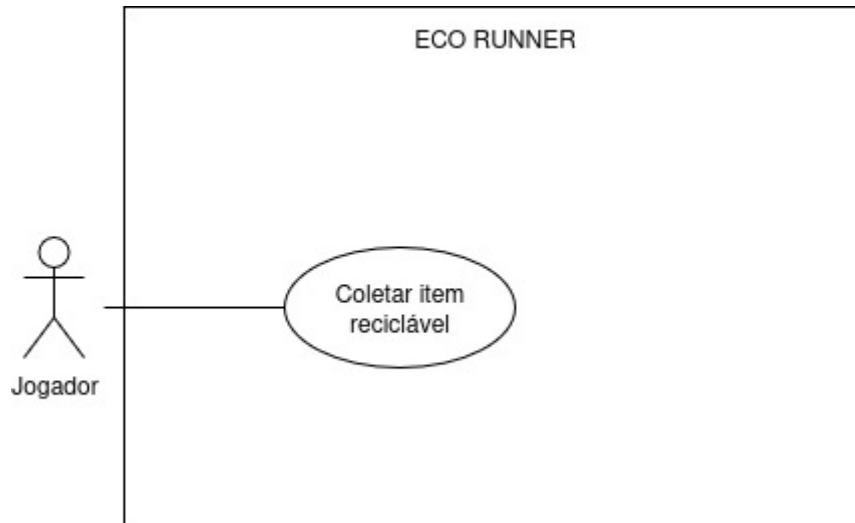
- **Requisito associado:** RFO1: Login de Usuário.
- **Pré-condições:** O jogo está aberto no ecrã de menu inicial.
- **Descrição Visual e Fluxo de Interação:**
  - O visitante selecciona a opção "Fazer login" no ecrã principal.
  - O sistema exibe um formulário com o título "FAZER LOGIN", contendo campos para "Nickname", "Senha" e os botões [Confirmar] e [Voltar].
  - O visitante preenche os dados e clica em [Confirmar].



Caso de uso - Movimentar personagem

### Descrição:

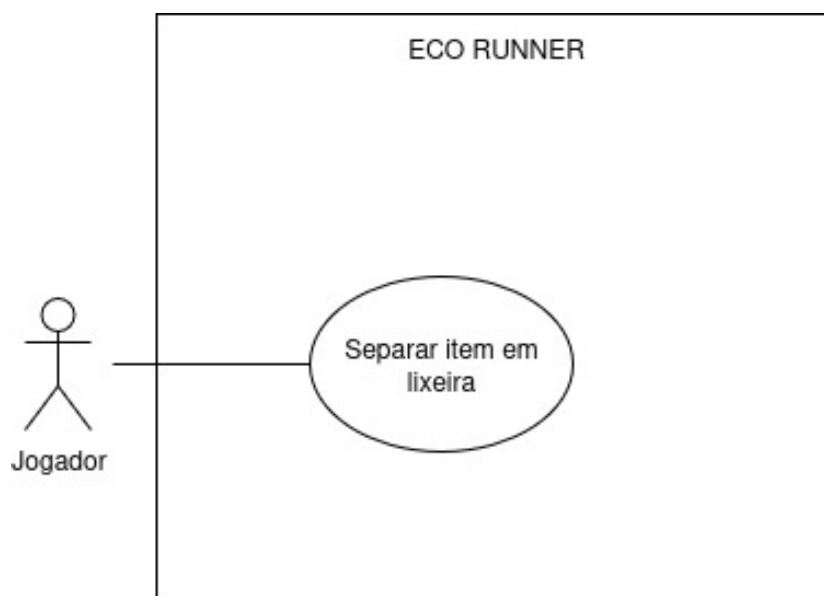
- **Pré-condições:** O jogador está numa fase de jogabilidade ativa.
- **Descrição Visual e Fluxo de Interação:**
  - O jogador pressiona as teclas de movimento.
  - O sistema move o avatar do jogador na direção correspondente no ecrã.



Caso de uso - Coletar item reciclável

**Descrição:**

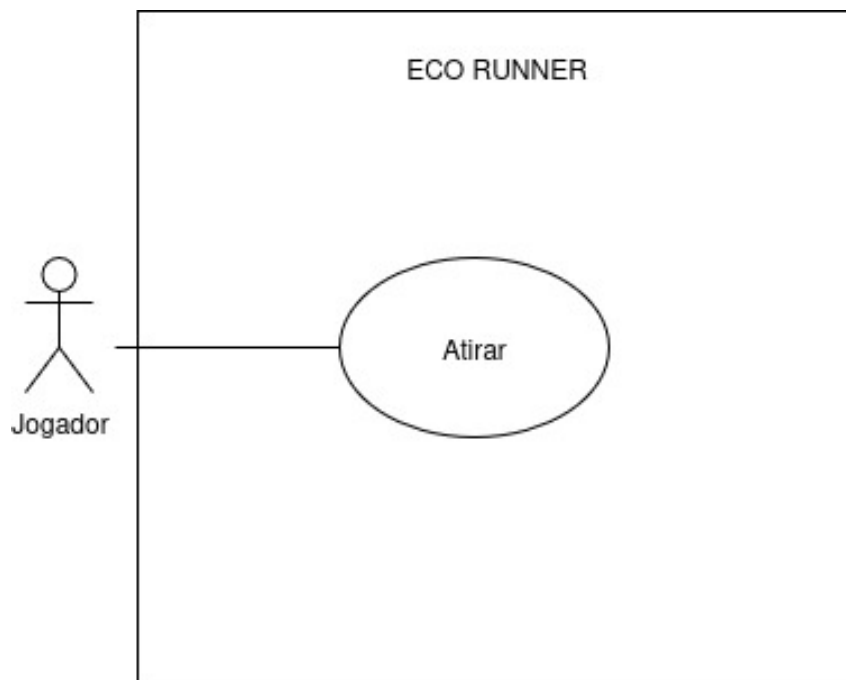
- **Requisito associado:** RFO3: Coleta de Materiais Recicláveis.
- **Pré-condições:** O jogador está na fase de coleta e há itens recicláveis no cenário.
- **Descrição Visual e Fluxo de Interação:**
  - O jogador move o seu avatar até que ele se sobreponha a um item reciclável no ecrã.
  - O sistema remove o item do cenário.
  - O contador de itens é incrementado.



Caso de uso - Separar item em lixeira

**Descrição:**

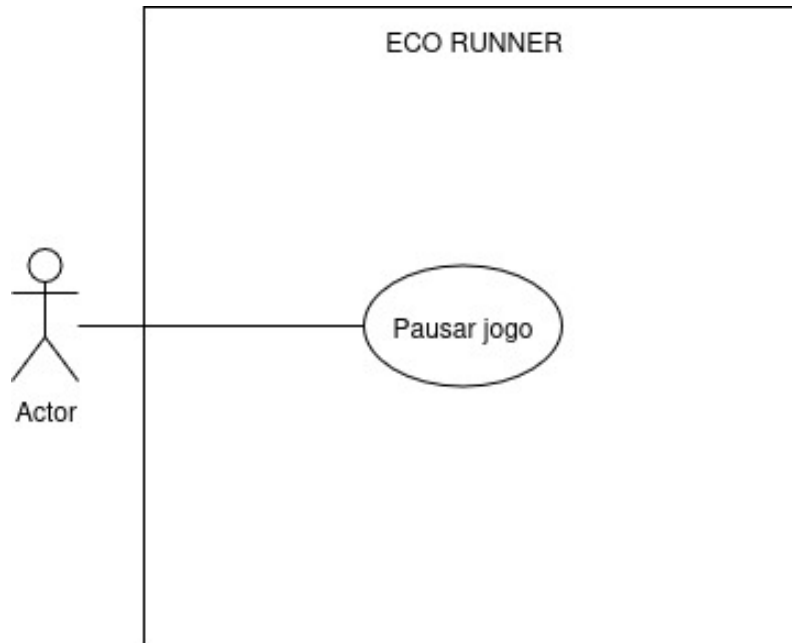
- **Requisito associado:** RFO4: Classificar Itens Recicláveis.
- **Pré-condições:** O jogador está na fase de separação.
- **Descrição Visual e Fluxo de Interação:**
  - O jogador arrasta/solta o item sobre a lixeira correspondente
  - O sistema indica se a separação foi bem-sucedida ou não



Caso de uso - Atirar

**Descrição:**

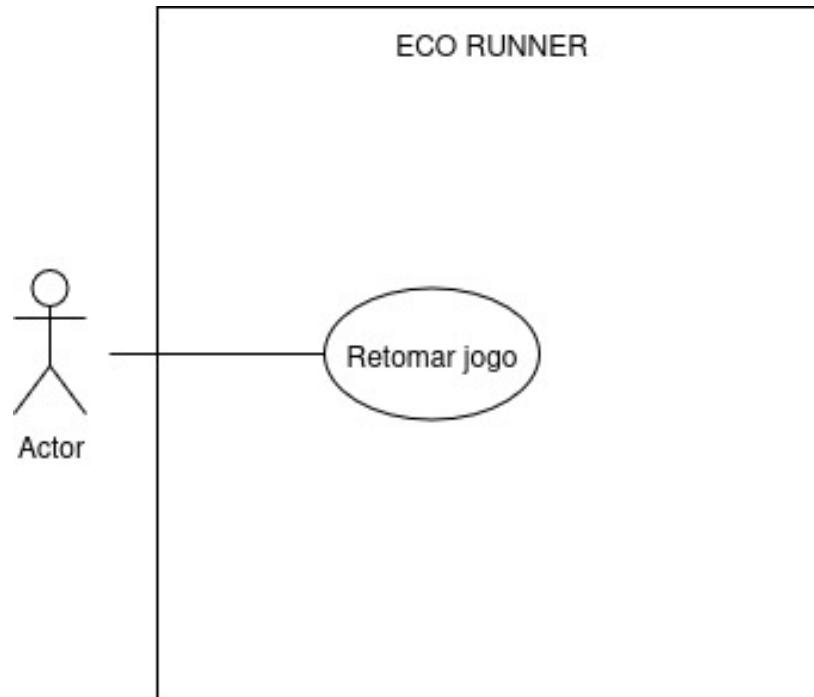
- **Requisito associado:** RFO5: Combater Yluh.
- **Pré-condições:** O jogador está na fase sinal e o boss (Yluh) está ativo.
- **Descrição Visual e Fluxo de Interação:**
  - O jogador pressiona a tecla de tiro.



Caso de uso - Pausar jogo

**Descrição:**

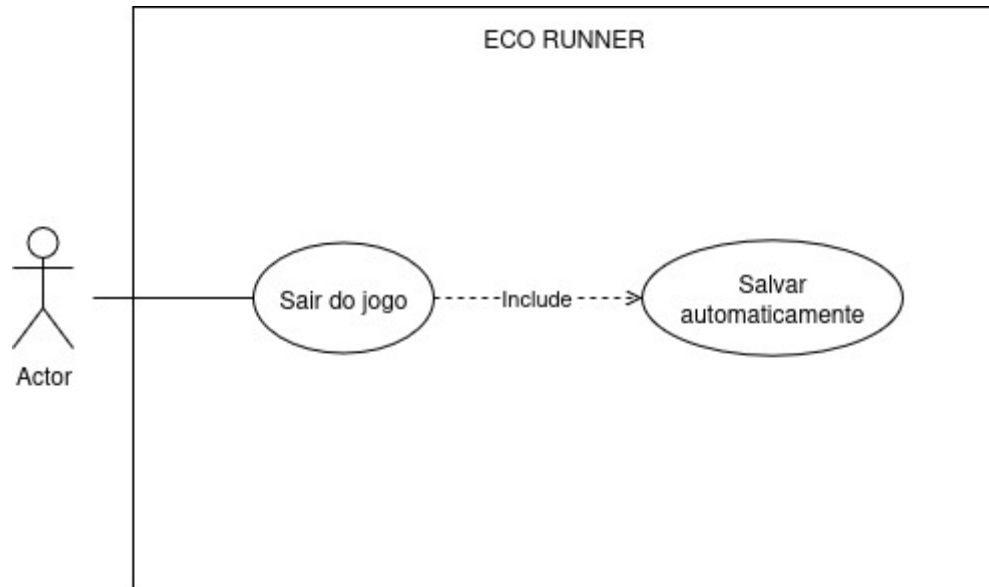
- **Requisito associado:** RFO6: Gerenciar jogo: Salvar e Carregar Progresso.
- **Pré-condições:** O jogador está em uma fase de jogabilidade ativa.
- **Descrição Visual e Fluxo de Interação:**
  - O jogador pressiona a tecla de pausa.
  - Um menu de pausa aparece no centro do ecrã, com opções como **[Retomar Jogo]** e **[Sair do Jogo]**.



Caso de uso - Retomar jogo

**Descrição:**

- **Requisito associado:** RFO6: Gerenciar jogo: Salvar e Carregar Progresso.
- **Pré-condições:** O jogo está pausado e o menu de pausa está a ser exibido.
- **Descrição Visual e Fluxo de Interação:**
  - O jogador seleciona a opção [**Retomar Jogo**] no menu de pausa.
  - O sistema remove o menu de pausa
  - A jogabilidade é reiniciada instantaneamente a partir do ponto em que foi pausada.



Caso de uso - Sair do jogo

**Descrição:**

- **Requisito associado:** RFO6: Gerenciar jogo: Salvar e Carregar Progresso.
- **Pré-condições:** O jogo está pausado e o menu de pausa está a ser exibido.
- **Descrição Visual e Fluxo de Interação:**
  - O jogador seleciona a opção [**Salvar e sair**] no menu de pausa.
  - O sistema salva o progresso atual e fecha a aplicação.