

Casos de Uso.

1-Caso de Uso: Novo Jogo

Este caso de uso permite que um usuário inicie um novo jogo, na fase inicial.

Pré-condições

Não possui.

Fluxo Normal

1. Este caso de uso é iniciado quando o usuário inicia a aplicação e indica a intenção de iniciar um novo jogo.
2. O Sistema chama uma nova fase.

Fluxos Alternativos

Abandonar Jogo

1. Durante a inicialização de um jogo, o usuário cancela a execução do aplicativo.
2. O sistema encerra a execução do caso de uso e não inicia um novo jogo, não carrega a primeira fase.

Regras

R1. Quantidade mínima de fases

A quantidade mínima de palavras que um banco de fases deve possuir para poder ser utilizado neste caso de uso é 8.

R2. Seleção de Fase do Banco de Fases

A fase apresentada deve ser selecionada sequencialmente dentre as fases do banco de fases.

R3. Fase já jogada

Uma fase não pode ser jogada mais de uma vez na mesma rodada de execução.

R5. Pontuação obtida pelo usuário

Total de acertos = somatório de respostas certas em todas as fases

Total de erros = somatório de respostas erradas em todas as fases

Tempo Total = somatório do tempo total jogado

2-Caso de Uso: Nova Fase

Este caso de uso permite que uma nova fase seja iniciada.

Pré-condições

Possuir um jogo aberto.

Ter passado pela fase anterior.

Fluxo Normal

1. Este caso de uso é iniciado quando o usuário inicia uma nova fase do jogo.
2. O sistema então carrega uma nova fase.
3. O sistema mostra na tela o desafio, as opções de resposta e o tempo.
4. O usuário escolhe uma das opções.
5. O sistema armazena os dados da fase.

Fluxos Alternativos

Abandonar fase

1. Durante a fase, o aluno cancela a execução do aplicativo.
2. O sistema encerra a execução do caso de uso e não carrega a fase, não registra nenhuma informação sobre a execução da fase.

3-Caso de Uso: Fim de Fase

Este caso de uso permite que uma fase seja finalizada.

Pré-condições

Possuir um jogo aberto.

Estar em uma fase.

Fluxo Normal

1. Este caso de uso é iniciado quando o usuário termina uma fase do jogo.
2. O sistema registra os dados armazenados da fase anterior.
3. O sistema registra o fim da fase.

Fluxos Alternativos

Abandonar fase/jogo

1. Durante a fase, o aluno cancela a execução do aplicativo.
2. O sistema encerra a execução do caso de uso e não registra nenhuma informação sobre a execução da fase.

4-Caso de Uso: Fim de Jogo

Este caso de uso permite que um jogo termine.

Pré-condições

Possuir um jogo aberto.

Estar na última fase.

Fluxo Normal

1. Este caso de uso é iniciado quando o usuário termina a última fase do jogo.
2. O sistema registra os dados armazenados da fase anterior.
3. O sistema registra o fim da fase.
4. O sistema analisa os resultados de todas as fases
5. O sistema mostra ao usuário, os acertos, os erros, o tempo total e a pontuação
6. O sistema finaliza o jogo.

Fluxos Alternativos

Abandonar fase/jogo

1. Durante a fase, o aluno cancela a execução do aplicativo.
2. O sistema encerra a execução do caso de uso e não registra nenhuma informação sobre a execução da fase.
3. O sistema encerra a execução do caso de uso e não carrega o resultado.