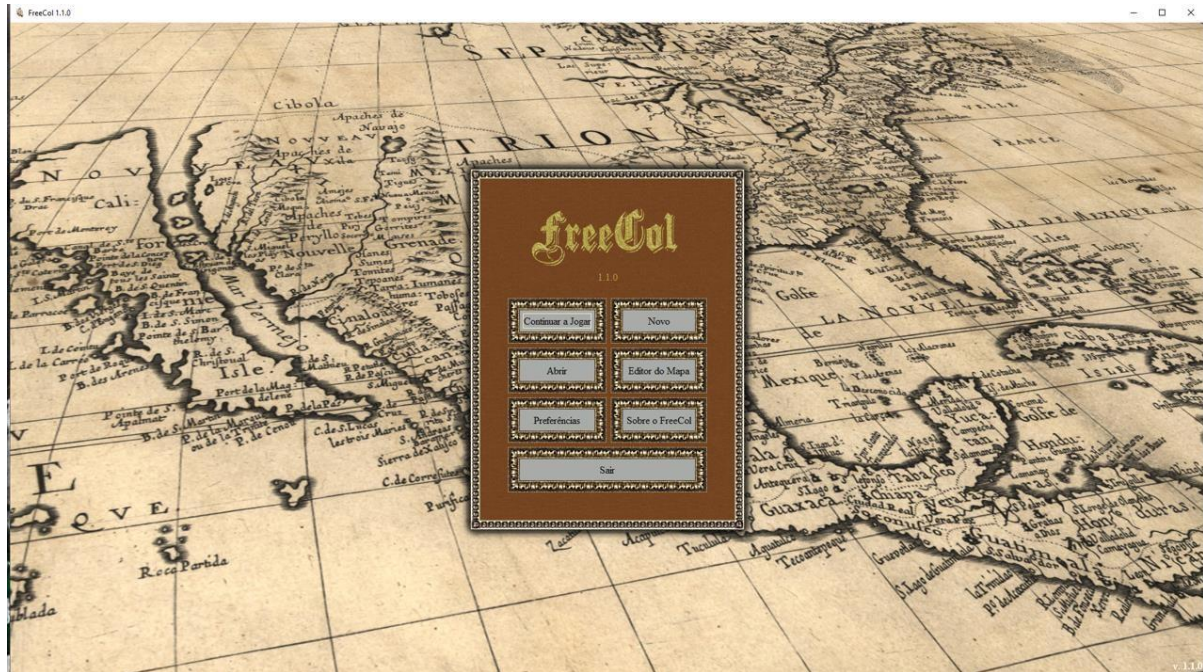


Use Case diagram

O use case diagram que decidi implementar foi o do menu principal, nomeadamente,



onde podemos abrir diferentes separadores (continuar a jogar, novo, abrir, editor do mapa, preferências, sobre o freeCol e sair) e onde em cada um dele o comportamento é diferente.

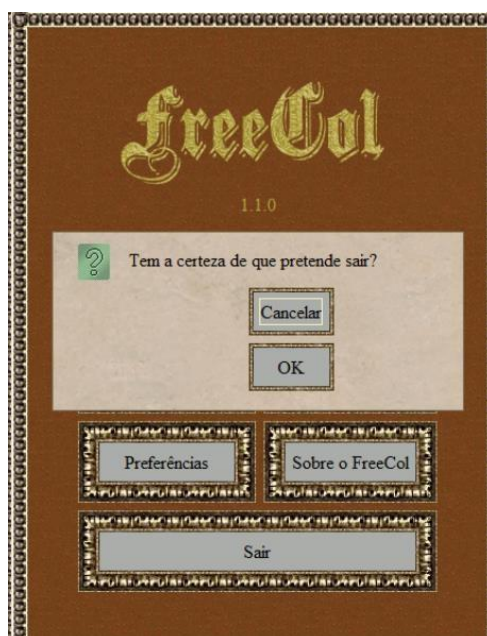
No caso de Continuar a jogar podemos ver que existe outro separador onde é possível gravar e sair do jogo ou apenas sair do mesmo, ou seja, o jogo apenas é guardado se for selecionado “Gravar e Sair”. Esta opção Sair também há no menu principal e é exatamente igual.



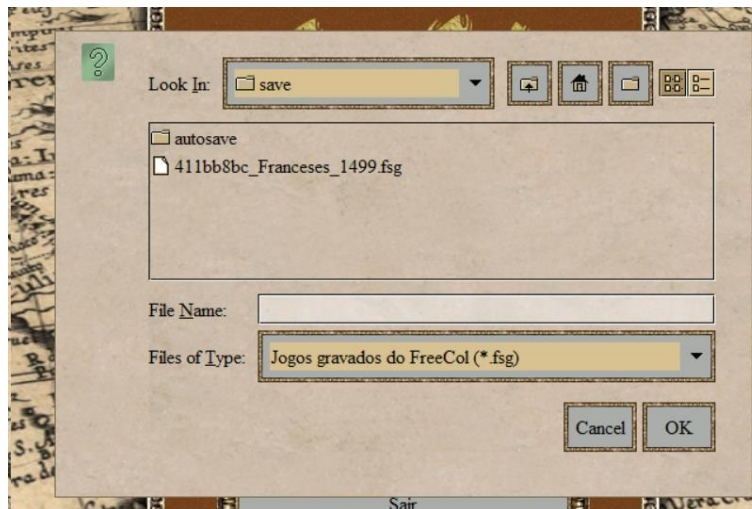
Por outro lado, temos as preferências onde é possível modificar as definições do jogo no geral.



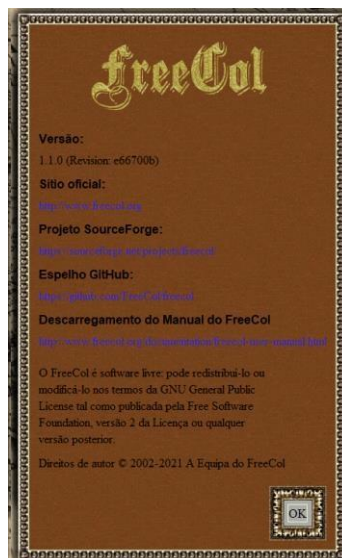
Também existe a opção sair no meu principal, onde este segue-se de uma confirmação de que o jogador realmente pretende sair do jogo.



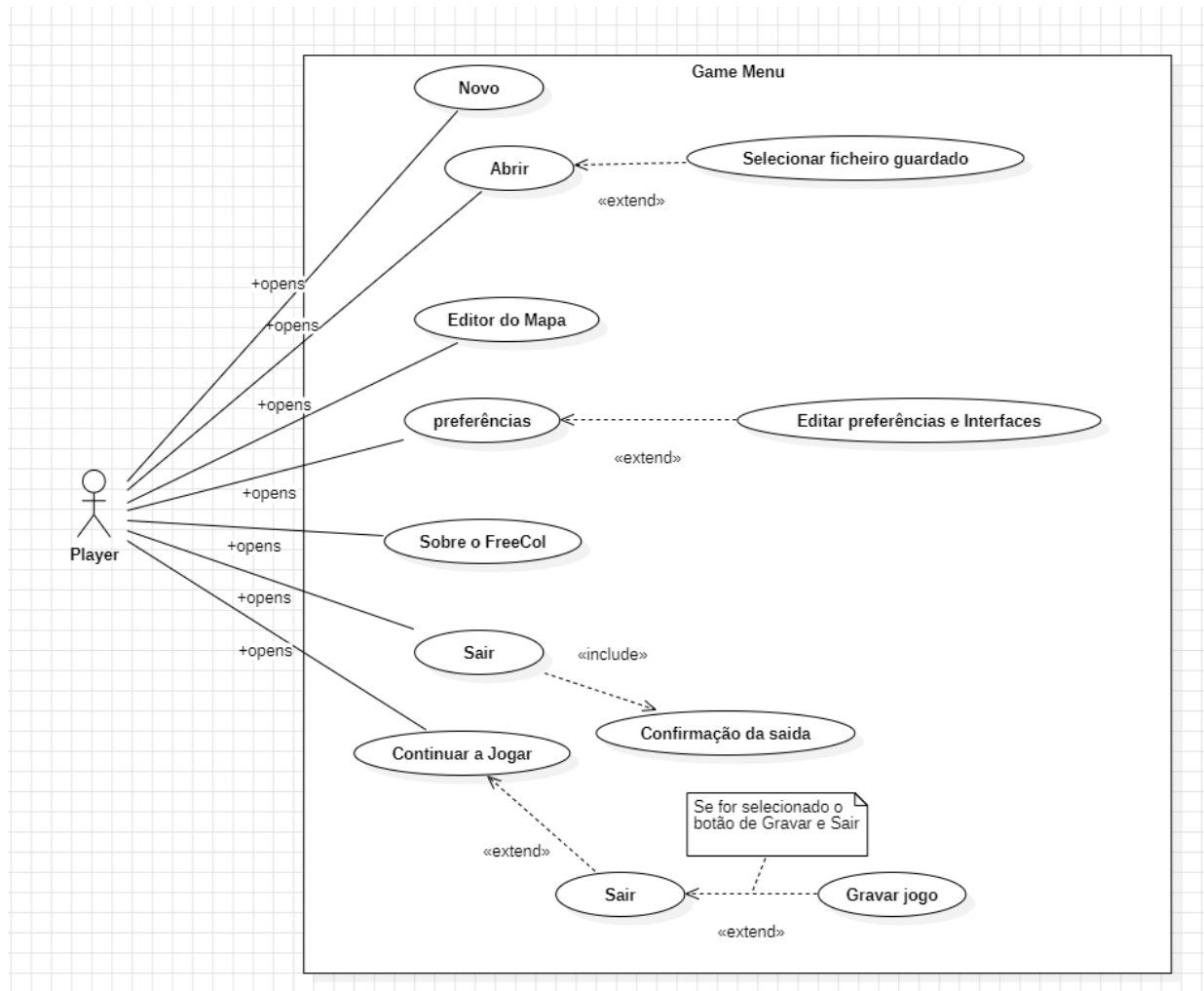
A opção Abrir apenas permite ao jogador selecionar um ficheiro já guardado.



Por fim, temos a opção Sobre o FreeCol que apenas nos dá uma breve descrição do jogo.



O diagrama deste use case é o seguinte:



Use cases template

- Use case 1

Name: New Game

ID: 1

Description: Começar um novo jogo.

Actors:

Primary: Player

Pre-conditions: Não existe.

Main-flow:

1. O use case começa quando o jogador clica no botão novo.
2. O sistema cria um jogo e este é guardado caso mais tarde se pretenda abrir de novo o jogo.

Post-conditions:

1. O novo jogo criado fica guardado no sistema.

Alternative flows: None

- **Use case 2**

Name: Open Game

ID: 2

Description: Abrir um jogo já existente caso exista.

Actors:

Primary: Player

Pre-conditions:

1. Para se conseguir abrir um jogo, este tem de já ter sido guardado anteriormente.

Main-flow:

3. O use case começa quando o jogador clica no botão Abrir.
4. O sistema abre o jogo selecionado e este é retomado ao momento em que foi guardado.

Post-conditions: None

Alternative flows:

1. Caso se pretenda abrir um ficheiro que não seja compatível, com o pretendido, este dá erro.

- **Use case 3**

Name: Edit Map

ID: 3

Description: Permite editar/remover os diferentes objetos existentes.

Actors:

Primary: Player

Pre-conditions: None

Main-flow:

5. O use case começa quando o jogador clica no Editor de Mapa.
6. Caso pretenda editar os objetos do mapa este pode alterá-los.

Post-conditions: None

Alternative flows: None

- **Use case 4**

Name: Change Preferences

ID: 4

Description: Abrir um jogo já existente caso exista.

Actors:

Primary: Player

Pre-conditions: None

Main-flow:

7. O use case começa quando o jogador clica no botão Preferências.

Post-conditions:

1. As configurações alteradas.

Alternative flows: None

- **Use case 5**

Name: About FreeCol

ID: 5

Description: Uma breve descrição sobre o jogo, bem como o site, o projeto, o github do jogo e o manual do freeCol.

Actors:

Primary: Player

Pre-conditions: None

Main-flow:

8. O use case começa quando o jogador clica no botão Sobre o FreeCol.

Post-conditions: None

Alternative flows: None

- **Use case 6**

Name: Exit

ID: 6

Description: Permite sair do jogo/ encerrar o jogo.

Actors:

Primary: Player

Pre-conditions: None

Main-flow:

9. O use case começa quando o jogador clica no botão Sair.

10. É enviada uma mensagem de confirmação caso o jogador pretenda mesmo sair do jogo.

11. Se o jogador clicar no botão OK,

11.1. O jogo é encerrado.

12. Caso contrário,

12.1. Volta para o menu principal.

Post-conditions: None

Alternative flows: None

- **Use case 7**

Name: Continue Playing

ID: 7

Description: Permite continuar a jogar o último jogo que o jogador estava a jogar.

Actors:

Primary: Player

Pre-conditions:

1. Este use case só é possível caso exista algum jogo em memória que já tenha sido jogado, neste caso o último.

Main-flow:

13. O use case começa quando o jogador clica no botão Continuar a Jogar.

14. O jogador volta para o momento do último jogo que estava a jogar.

Post-conditions: None

Alternative flows: None