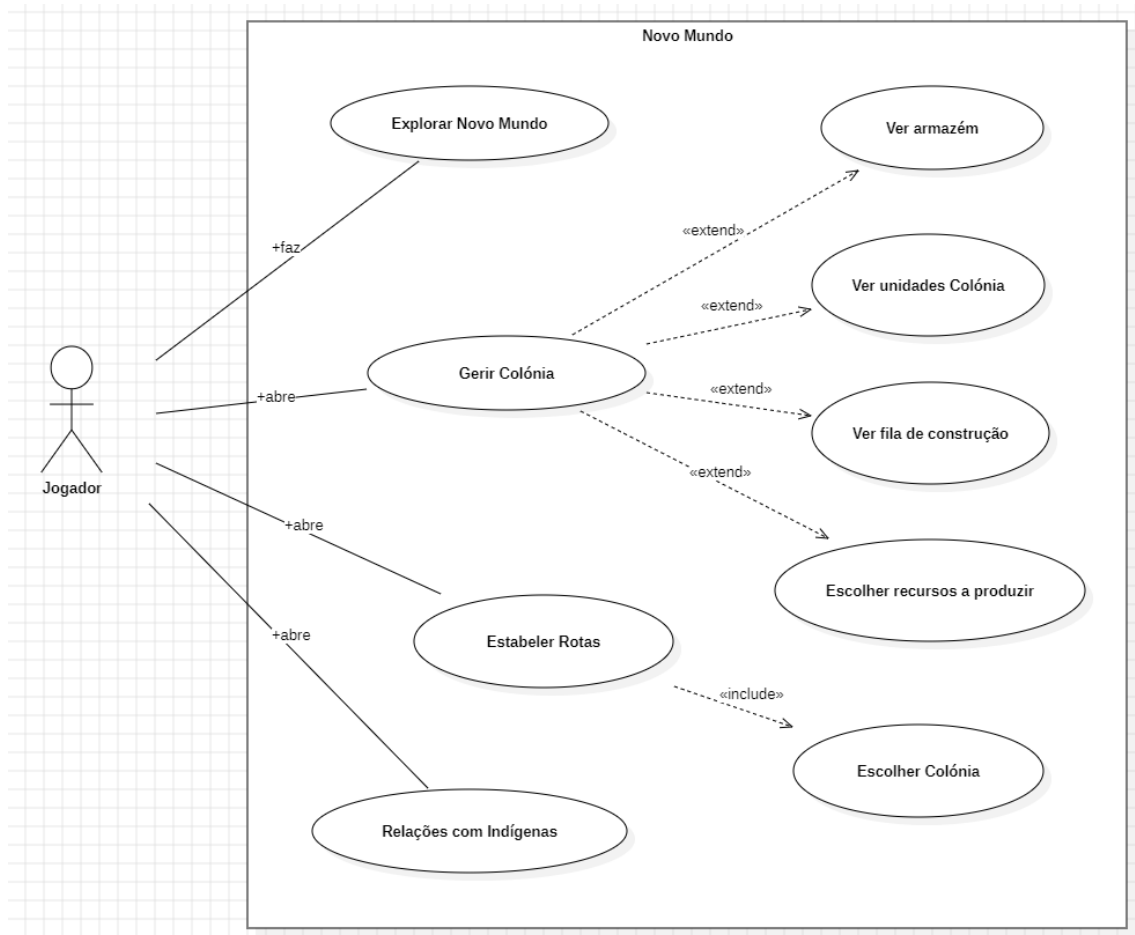


Use Case Diagram



Use case templates

Use Case: Explorar o Novo Mundo

ID: 1

Descrição: O jogador explora o Novo Mundo, começando com uma nau/embarcação com dois colonos. O objetivo é descobrir terras para estabelecer colônias e produzir mercadorias para enviar de volta à Europa. Para andar com a embarcação, arrasta com o mouse, desde a embarcação para a direção que se quer mover.

Ator Principal: Jogador

Ator Secundário: Nenhum



Use Case: Gerir Recursos da Colónia

ID: 2

Descrição: O jogador verifica e gere os diferentes tipos de terreno e recursos disponíveis na colónia. Pode ver os recursos no armazém; ver as unidades presentes na colónia, podendo designar-lhes cargos para aumentar a produção de recursos da colónia; e ver a fila de construção (podendo também adicionar mais construções à fila).

Ator Principal: Jogador

Ator Secundário: Nenhum



Use Case: Estabelecer Rotas Comerciais

ID: 3

Descrição: O jogador cria e gere rotas comerciais para transportar mercadorias entre o Novo Mundo e a Europa. Acede ao menu de ordens para atribuir uma rota comercial a uma embarcação disponível. Seleciona pelo menos 2 destinos e escolhe os bens a serem transportados entre as paragens da rota.

Ator Principal: Jogador

Ator Secundário: Nenhum

Editar Rota Comercial

Nome: Nova Rota Comercial

Destino: Todas as colónias

☐ Silenciar mensagens

Adicionar paragem nova Remover paragem

Mercadorias

Carga a bordo

OK Cancelar

Use Case: Relações com Acampamentos Indígenas

ID: 4

Descrição: O jogador decide como interagir com os acampamentos dos nativos, escolhendo entre coexistir pacificamente ou declarar guerra. Mais tarde, se estiverem em paz, quando interagir com os acampamentos indígenas poderá fazer trocas comerciais.

Ator Principal: Jogador

Ator Secundário: Nenhum

