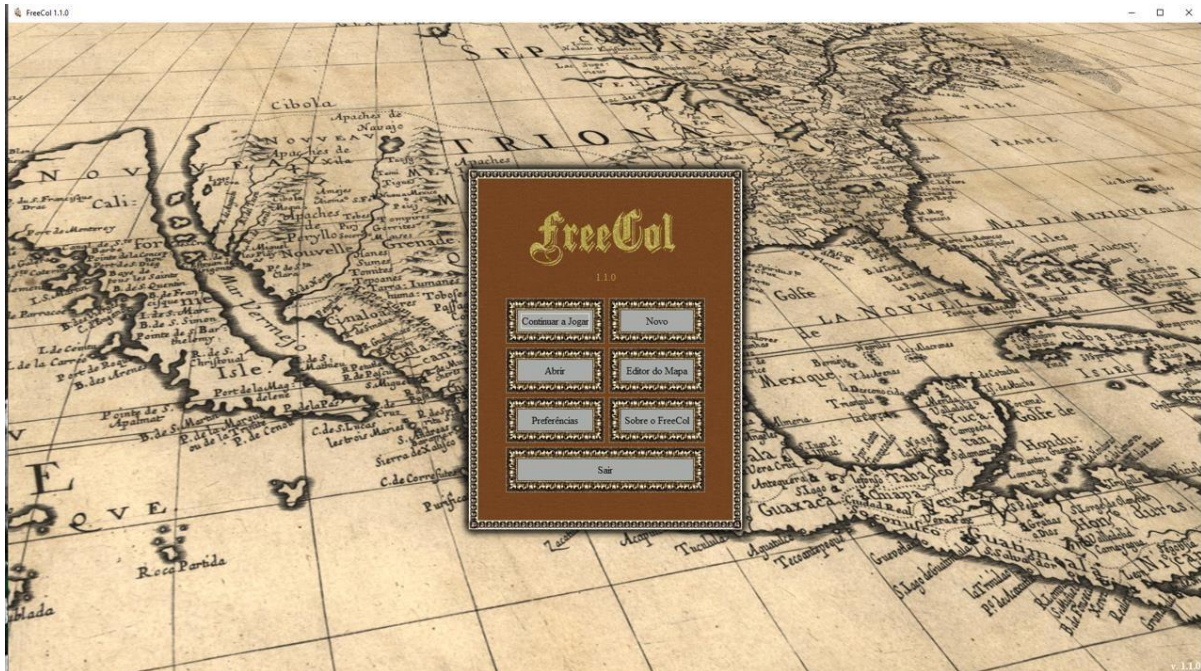


Use Case diagram

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

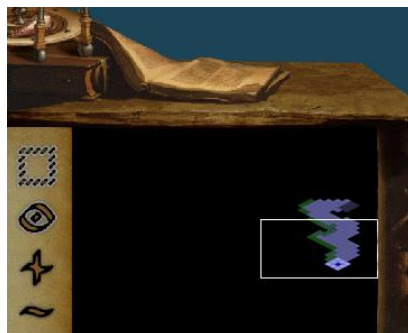


onde podemos abrir diferentes separadores (continuar a jogar, novo, abrir, editor do mapa, preferências, sobre o freeCol e sair) e onde em cada um dele o comportamento é diferente.

No caso de Continuar a jogar podemos ver que existe um menubar com diferentes opções, nomeadamente: Jogo, Ver, Ordens, Relatórios, Colopédia. Cada uma destas opções abre um separador com diferentes funções.



Continuando na opção de Continuar a jogar, temos um minimapa onde podemos modificar o mesmo com as diferentes 4 opções que nele são fornecidas.



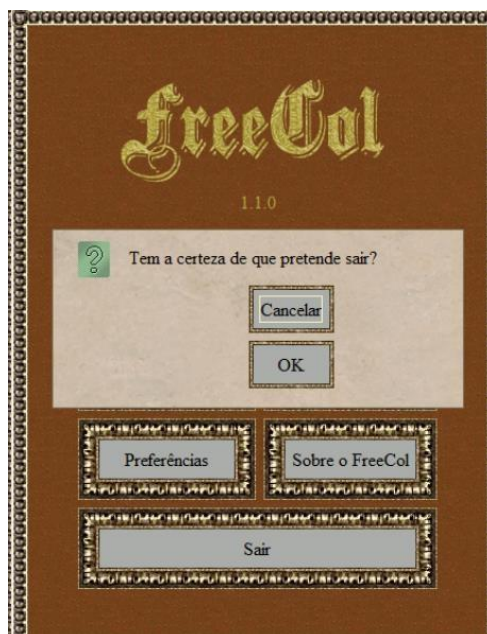
Por outro lado, temos a opção de começar um novo jogo, onde podemos escolher entre um jogo singleplayer ou multiplayer e modificar as definições do jogo e até mesmo as definições das colónias.



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.



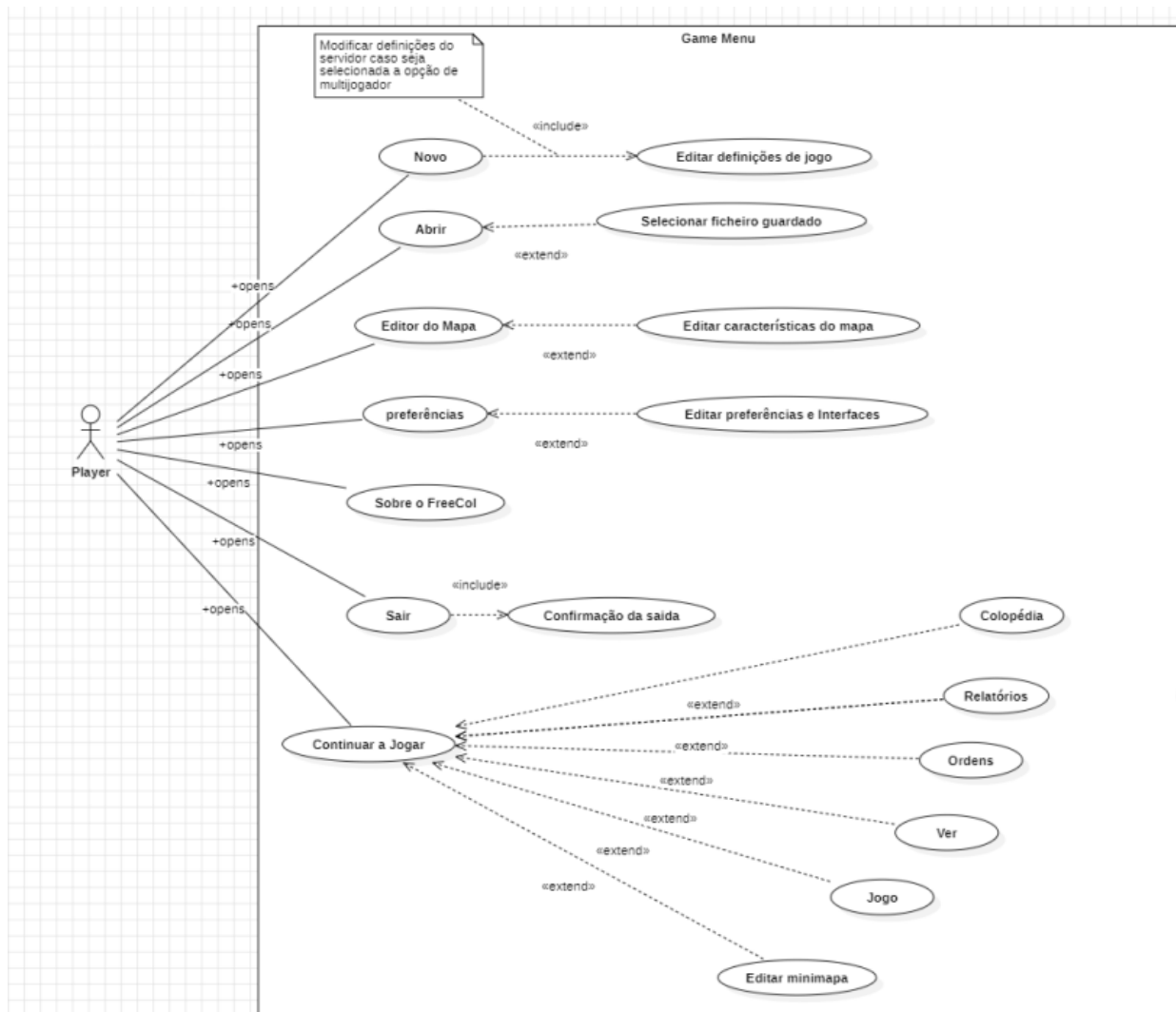
A opção Abrir apenas permite ao jogador seleccionar um ficheiro já guardado.



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: Novo jogo

ID: 1

Description: Começar um novo jogo, o jogador tem a opção de escolher jogar o modo singleplayer ou multiplayer. No caso de escolher o modo multiplayer, este tem de modificar algumas configurações relativas ao servidor, etc. Em ambos os casos o jogador pode editar as definições de jogo.

Actors:

Primary: Player

- **Use case 2**

Name: Abrir um jogo

ID: 2

Description: Abrir um jogo já existente, caso exista.

Actors:

Primary: Player

- **Use case 3**

Name: Editar o Mapa

ID: 3

Description: Permite editar/remover os diferentes objetos existentes, ou seja editar as características do mapa

Actors:

Primary: Player

- **Use case 4**

Name: Mudar preferências

ID: 4

Description: Permite editar as diferentes preferências/interface do jogo.

Actors:

Primary: Player

- **Use case 5**

Name: Sobre o 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

- **Use case 6**

Name: Sair

ID: 6

Description: Permite sair do jogo/ encerrar o jogo, sendo sempre enviada uma confirmação se o jogador pretende mesmo sair do jogo.

Actors:

Primary: Player

- **Use case 7**

Name: Jogo

ID: 7

Description: Depois de clicar no botão para abrir um novo jogo, existe um conjunto de opções que podemos escolher na opção Jogo. Sendo estas as opções relacionada ao Jogo.

Actors:

Primary: Player

- **Use case 8**

Name: Ver

ID: 8

Description: Depois de clicar no botão para abrir um novo jogo, existe um conjunto de opções que podemos escolher na opção Ver. Sendo estas as opções relacionada às preferências/interface e algumas opções que facilitam a execução do jogo.

Actors:

Primary: Player

- **Use case 9**

Name: Ordens

ID: 9

Description: Depois de clicar no botão para abrir um novo jogo, existe um conjunto de opções que podemos escolher na opção Ordens. Sendo estas as opções relacionada às Ordens que são permitidas ao utilizador fazer.

Actors:

Primary: Player

- **Use case 10**

Name: Relatórios

ID: 10

Description: Depois de clicar no botão para abrir um novo jogo, existe um conjunto de opções que podemos escolher na opção Relatórios. Sendo estas as opções relacionadas aos relatórios/consultas que o jogador pode fazer.

Actors:

Primary: Player

- **Use case 11**

Name: Colopédia

ID: 11

Description: Depois de clicar no botão para abrir um novo jogo, existe um conjunto de opções que podemos escolher na opção Colopédia. Sendo estas as opções relacionadas às diferentes informações do jogo, ou seja, basicamente como um “tutorial”.

Actors:

Primary: Player

- **Use case 12**

Name: Editar Minimapa

ID: 12

Description: Depois de clicar no botão para abrir um novo jogo, existe um minimapa onde podemos alterar o aspeto do mesmo, ou seja, temos 4 opções (“+”, “-”, um olho e um quadrado) onde cada uma destas opções desempenha uma função diferente no minimapa.

Actors:

Primary: Player