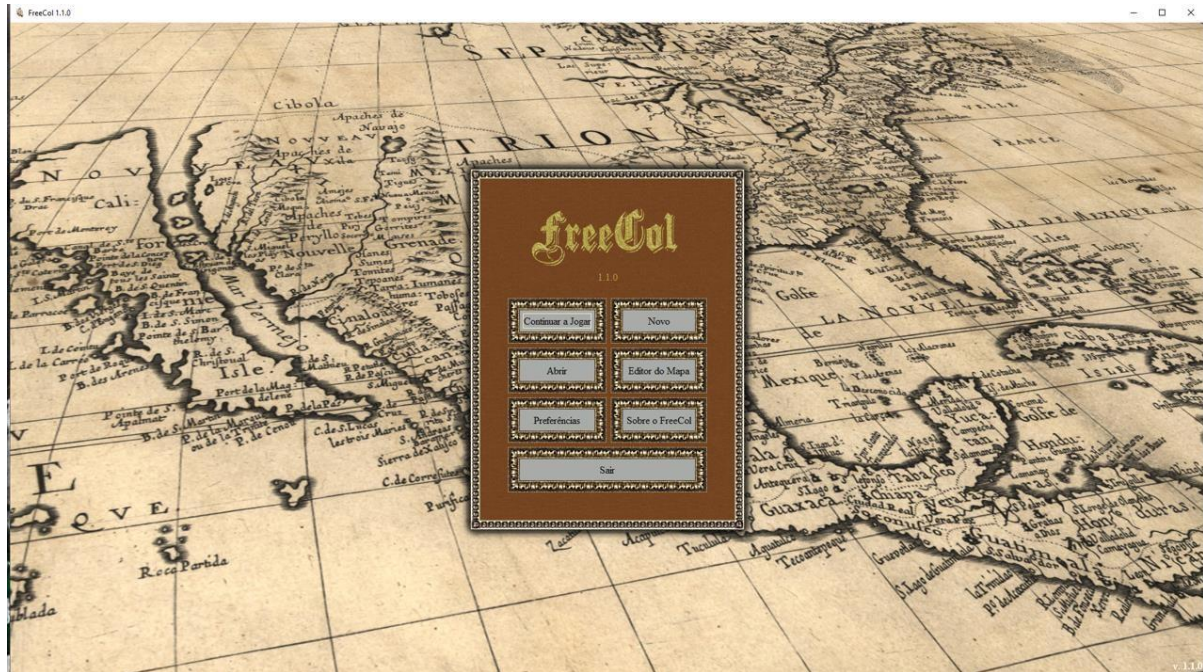


Use Case diagram

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.

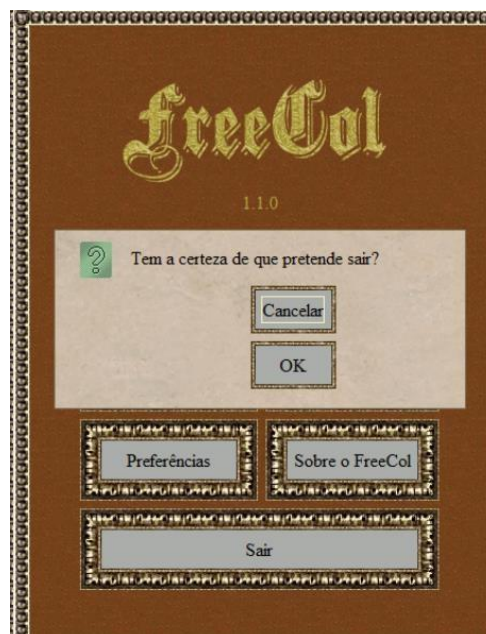
No caso de Continuar a jogar podemos ver que existe outro separador onde é possível gravar e sair do jogo ou apenas sair do mesmo, ou seja, o jogo apenas é guardado se for selecionado “Gravar e Sair”. Esta opção Sair também há no menu principal e é exatamente igual.



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.



Use case template

Name: Game Menu

ID: 1

Description: Use case do menu inicial do jogo, onde temos diferentes opções em que cada um faz uma determinada ação.

Actors:

Primary: Player

Pre-conditions: Não existe, para o caso de abrir um jogo já guardado antes, tem de existir um ficheiro guardado com o jogo.

Main flow: Os diferentes passos que o player pode fazer são a opção Novo, Abrir, Editor do Mapa, Preferências, Sobre o FreeCol, Sair e Continuar a Jogar.

O diagrama para este use case é o seguinte:

