1. Introdução:

O documento de casos de uso tem como objetivo descrever os principais casos de uso do plugin de geração de itens aleatórios ao matar mobs no Minecraft. Os casos de uso descrevem as interações entre os atores (jogadores) e o sistema (plugin) e mostram como o plugin será utilizado para fornecer a funcionalidade de geração de itens aleatórios.

2. Descrição dos Casos de Uso:

2.1. Caso de Uso: Matar Mob e Gerar Item Aleatório

- Descrição: Esse caso de uso descreve a interação do jogador com o plugin ao matar um mob e receber um item aleatório como recompensa.

- Ator Principal: Jogador

- Pré-condições: O jogador está no jogo e o plugin está instalado e ativo.

- Fluxo Principal:

1. O jogador mata um mob no jogo.

2. O plugin detecta a morte do mob.

3. O plugin gera um item aleatório com base na tabela de loot configurada.

4. O item aleatório é adicionado ao inventário do jogador.

- Pós-condições: O jogador recebe um item aleatório após matar um mob.

2.2. Caso de Uso: Configurar Tabela de Loot

- Descrição: Esse caso de uso descreve a interação do administrador do servidor com o plugin para configurar a tabela de loot.

- Ator Principal: Administrador do Servidor

- Pré-condições: O plugin está instalado e ativo no servidor.

- Fluxo Principal:

1. O administrador do servidor acessa as configurações do plugin.

2. O administrador define os itens e suas respectivas taxas de drop na tabela de loot.

3. O administrador salva as configurações da tabela de loot.

- Pós-condições: A tabela de loot é configurada e pronta para ser utilizada pelo plugin.

3. Requisitos Não Funcionais:

- Compatibilidade: O plugin deve ser compatível com servidores Minecraft baseados em Spigot ou Bukkit.

- Desempenho: O plugin deve ter um desempenho eficiente para não afetar negativamente a jogabilidade.

- Configurabilidade: O plugin deve permitir a configuração flexível da tabela de loot para atender às necessidades do servidor.

- Estabilidade: O plugin deve ser estável e livre de bugs para proporcionar uma experiência de jogo consistente.

4. Considerações Finais:

Este documento de casos de uso fornece uma visão geral das principais interações entre os atores (jogadores) e o sistema (plugin) no contexto do desenvolvimento do plugin de geração de itens aleatórios ao matar mobs no Minecraft. Os casos de uso são essenciais para entender as funcionalidades e o fluxo de trabalho

do plugin, auxiliando no processo de desenvolvimento e garantindo uma experiência de jogo aprimorada para os jogadores.