



Casos de Uso

▼ CS-1: Criar partida

Cenário Típico:

1. Jogador clica no botão “Nova Partida”.
 2. Jogo exibe tela de Criação de Partida.
 3. Jogador seleciona a quantidade de jogadores, entre três e seis, que farão parte da partida.
 4. Jogo exibe na tela a quantidade selecionada de jogadores para a partida.
 5. Jogador clica no botão “Começar Partida”.
 6. Jogo faz transição para a tela de Jogo.
-

Cenários Alternativos:

- 5a. Jogador clica em “Cancelar”.
1. Jogo volta para a tela de Menu Principal
-

Pré-condições:

Pós-condições:

- Uma partida deve ser instanciada.
 - O jogo deve mostrar a tela de Jogo ao usuário.
-

Gatilho:

Clicar no botão “Nova Partida” no menu principal.

Requisitos Funcionais:

- RF-1
-

▼ CS-2: Iniciar partida

Cenário Típico:

1. No início da partida, o jogo deve distribuir o número de tropas adequado para cada jogador.
 2. Cada jogador recebe suas tropas. Três jogadores equivalem a 35 infantarias por jogador, quatro equivalem a 30, cinco equivalem a 25 e seis equivalem a 20.
 3. O jogo então deve sortear um jogador aleatório para começar o *setup* do tabuleiro.
 4. Jogador sorteado escolhe qualquer território do mapa para colocar 1 tropa.
 5. Jogo percorre os jogadores em sentido horário de 1 em 1 para que todos façam o mesmo.
 6. Os jogadores continuam o processo e alocam tropas em territórios ainda não ocupados, até que não restem mais territórios livres.
 7. Jogo passa para a segunda etapa do *setup* e pede para o jogador sorteado alocar mais uma tropa em algum de seus territórios.
 8. Jogadores seguem revezando alocando tropas em seus territórios uma a uma, até que todas as tropas estejam posicionadas.
 9. Jogo termina a fase de *setup* do tabuleiro e inicia a primeira rodada. O jogador da primeira rodada é o jogador sorteado no início do processo de *setup*.
-

Cenários Alternativos:

Pré-condições:

- Uma partida deve ter sido criada pelo usuário.

Pós-condições:

- O jogo deve iniciar novas rodadas após a realização do *setup* até que haja um jogador vencedor ou até a partida ser abortada.
-

Gatilho:

Uma partida foi criada pelo usuário.

Requisitos Funcionais:

- RF-4
-

▼ CS-3: Iniciar rodada

Cenário Típico:

1. O jogo inicia uma rodada nova para o jogador da vez. Cada rodada é composta por três fases na seguinte ordem: mobilização, ataque e fortificação.
 2. O jogador da vez recebe a quantidade de tropas de acordo com seus atributos. Em seguida, posiciona suas tropas em seus territórios como bem entender.
 3. O jogo atualiza o mapa e avança para a fase de ataque.
 4. O jogador, caso queira, decide quais territórios ele quer atacar. Os ataques ocorrem então um por um até que o jogador esteja satisfeito ou não existam mais ataques possíveis.
 5. O jogo avança para a fase de fortificação.
 6. O jogador então deverá, caso queira, mover tropas de um território seu para outro
 7. O jogo termina a rodada desse jogador, entrega uma Carta Risk caso o jogador tenha conquistado algum território durante a fase de ataque e inicia a rodada do próximo jogador da ordem determinada.
-

Cenários Alternativos:

- 4a. Se o jogador decidir não atacar, o jogo passa para a fase de fortificação.
 - 6a. Se o jogador não quiser fortificar nenhum território, o jogo termina a rodada do jogador em questão.
 - 7a. Caso só reste um jogador, o jogo finaliza define o vencedor a partida.
 - 7b. Caso o jogador não tenha capturado nenhum território, ele não receberá uma Carta Risk
-

Pré-condições:

- Uma partida deve estar em execução.
 - A partida deve ter completado o processo de *setup* por completo.
 - Ainda restam mais de um jogador na partida.
-

Pós-condições:

- Caso a partida não tenha acabado, uma nova rodada deve ser iniciada.
-

Gatilho:

Uma partida terminou o processo de *setup* ou uma rodada anterior (que não tenha garantido um vencedor) terminou.

Requisitos Funcionais:

- RF-5
 - RF-11
-

▼ CS-4: Receber tropas

Cenário Típico:

1. O jogo deve calcular quantas tropas o jogador deve receber baseado em quantos territórios ele possui. O número de tropas provenientes deste critério é a parte inteira do terço do total de territórios que o usuário possui. O mínimo que um jogador pode receber por este critério é três tropas.

2. O jogo deve calcular quantas tropas o jogador deve receber baseado no número de continentes que ele controla. Controlar um continente significa possuir todos os territórios daquele continente. O número exato de tropas a serem recebidas por cada continente está descrito dentro de um atributo da classe "Continent".
 3. O jogo deve calcular quantas tropas o jogador deve receber baseado em uma possível troca de Cartas Risk que o jogador possa querer fazer. Caso o jogador tenha 5 ou 6 cartas, ele deve ser obrigado a fazer uma troca, sendo possível uma segunda troca opcional.
 4. O jogador então recebe o número total de tropas que tem direito na rodada.
-

Cenários Alternativos:

1a. Caso o jogador não possua territórios ainda, o jogo ainda está em fase de *setup* ou o jogador foi eliminado. Caso o jogador não tenha sido eliminado, o jogo deve dar a quantidade de tropas condizente com o número total de jogadores. Se este for o caso, esse número já é o total de tropas que o jogo deve disponibilizar para o jogador.

2a. Caso o jogador não controle nenhum continente, o jogo pula este critério.

Pré-condições:

- Uma rodada deve estar acontecendo.
 - A rodada deve estar em fase de mobilização.
-

Pós-condições:

- O jogador deve distribuir suas novas tropas pelos seus territórios.
-

Gatilho:

Início da fase de mobilização da rodada de um jogador.

Requisitos Funcionais:

- RF-3

- RF-8
-

▼ CS-5: Trocar cartas

Cenário Típico:

1. O jogador seleciona três cartas que quer trocar por tropas.
 2. O jogo verifica se o conjunto representa uma combinação válida. As combinações válidas são: três cartas iguais, três cartas sendo uma de cada tipo ou quaisquer duas cartas mais uma coringa.
 3. O jogo calcula quantas tropas serão entregues ao jogador baseando-se no número de trocas já realizadas por todos os jogadores. Tal informação é guardada em um atributo da classe “Partida”. O primeiro conjunto a ser trocado vale quatro tropas. Até o quinto conjunto, os valores serão iguais ao valor do conjunto da troca anterior acrescido de duas tropas. O sexto conjunto vale 15 tropas, e a partir dele, cada conjunto subsequente vale o anterior mais cinco tropas.
 4. O jogador então recebe suas tropas.
-

Cenários Alternativos:

- 2a. Caso a combinação não seja válida, o jogo nega a troca.
 - 3a. Caso o jogador troque um conjunto que possui uma carta de um país controlado por ele, esse jogador receberá duas tropas adicionais para serem alocadas no território em questão. O número máximo de tropas extras que o jogador recebe por este critério é exatamente duas tropas.
-

Pré-condições:

- Uma rodada deve estar acontecendo.
 - A rodada deve estar em fase de mobilização.
-

Pós-condições:

- O jogador da rodada deve receber o número de tropas proveniente da troca de cartas
-

Gatilho:

Jogador decide ou foi obrigado a trocar um conjunto de cartas em sua fase de mobilização.

Requisitos Funcionais:

- RF-7
-

▼ CS-6: Distribuir tropas

Cenário Típico:

1. O jogador clica em um território no qual ele quer posicionar uma tropa.
 2. O jogo verifica se o território está sob controle do usuário.
 3. O processo se repete até que acabem as tropas disponíveis para alocação do jogador.
-

Cenários Alternativos:

- 2a. O jogo verifica que o território não está sob controle do usuário e nega a ação.
-

Pré-condições:

- Uma rodada deve estar em andamento.
 - A rodada deve estar em fase de mobilização.
-

Pós-condições:

- O jogo deve avançar a rodada para a próxima fase.
-

Gatilho:

A rodada do jogador se iniciou e ele já recebeu suas tropas.

Requisitos Funcionais:

- RF-6
-

▼ CS-7: Atacar território

Cenário Típico:

1. O jogador decide selecionar um território sob seu controle como atacante e um território inimigo para atacar.
2. O jogo verifica se este território atacante está sob controle do jogador, se o território que será atacado não está sob controle do jogador da rodada, se ele é adjacente ao território atacante e se o território atacante tem tropas suficientes para realizar o ataque. O território atacante deve ter ao menos duas tropas.
3. O jogador decide o número de dados que usará no ataque. O jogador pode atacar com um, dois ou três dados, sendo que o número de tropas presentes no território atacante deve ser maior em uma unidade do que o número de dados do ataque.
4. O jogo solicita que o jogador sob ataque diga com quantos dados ele irá se defender.
5. O jogador que está sendo atacado deve anunciar também o número de dados que utilizará para se defender. O jogador que está sob ataque pode se defender com um ou dois dados. O número de dados é correspondente ao número de tropas do jogador atacado em seu território, sendo dois o número máximo de dados de defesa.
6. O jogo roda os dados para os dois jogadores para produzir um resultado da batalha.
7. O jogo então compara o maior dado de cada lado da batalha. Se o maior dado de ataque for maior que o maior dado de defesa, o território atacado perde uma tropa. Caso o cenário seja o oposto, o território atacante perde uma tropa. Em

caso de empate, a defesa vence. Caso exista outro par de dados a ser comparado, o processo se repete.

8. O jogo retira as tropas perdedoras do seu respectivo território.
 9. O jogo verifica se o território atacado ainda possui tropas inimigas. Se não, o jogador atacante deve obrigatoriamente mover para o território conquistado um número de tropas igual ou maior do que o número de dados jogados no ataque.
 10. O jogador informa quantas tropas quer mover para o novo território.
 11. O jogo verifica se o jogador que perdeu seu território foi eliminado. Caso sim, o jogador atacante deve receber todas as cartas Risk do jogador eliminado. Caso o jogador atacante receba seis ou mais cartas, ele deve trocá-las por tropas imediatamente, quantas vezes seja necessário, até que possua quatro ou menos cartas em suas mãos.
-

Cenários Alternativos:

1a. Caso o jogador decida não atacar nenhum território, a fase de ataque termina e a rodada prossegue para a fase de fortificação.

2a. Se o território atacante não estiver sob o controle do jogador, o ataque é abortado e o jogo exibe a mensagem de erro “Território atacante não pertence ao jogador”.

2b. Se o território atacado estiver sob o controle do jogador, o ataque é abortado e o jogo exibe a mensagem de erro “Território atacado já pertence ao jogador”.

2c. Se o território atacado não é adjacente ao território atacante, o ataque é abortado e o jogo exibe a mensagem de erro “Território atacado não é adjacente ao território atacante”.

2d. Se o território atacante não tiver ao menos duas tropas, o ataque é abortado e o jogo exibe a mensagem de erro “Território atacante não possui tropas suficientes para um ataque”.

9a. Caso o território ainda tenha tropas, o ataque é encerrado com o território atacado ainda sob controle do jogador inimigo.

10a. Caso o número de tropas informado pelo jogador impossibilite que ao menos uma tropa fique no território de origem, o jogo solicita novamente um número válido.

11a. Caso o jogador atacado não tenha sido eliminado, o ataque acaba e o jogador atacado mantém todas as suas cartas Risk.

Pré-condições:

- Uma rodada deve estar em andamento.
 - A rodada deve estar em fase de ataque
 - O ataque deve ser possível e atender todos os critérios obrigatórios.
-

Pós-condições:

Gatilho:

Usuário selecionou um país sob seu controle, selecionou um país inimigo e clicou no botão “Atacar”.

Requisitos Funcionais:

- RF-9
-

▼ CS-8: Mover tropas

Cenário Típico:

1. Jogador decide mover tropas de um território para outro.
2. Jogo pede para o jogador selecionar o território de onde as tropas sairão.
3. Jogador escolhe um território que está sob seu controle.
4. Jogo confirma que o território selecionado está sob controle do jogador.
5. Jogador seleciona um território sobre seu controle adjacente ao primeiro território selecionado.
6. Jogo avalia se o território selecionado é adjacente ao primeiro e está sob controle do jogador.

7. Jogador informa a quantidade de tropas que deseja mover de um território para outro.
 8. Jogo certifica que ao menos uma tropa restará após o movimento no território de saída.
 9. Jogo processa a mudança.
-

Cenários Alternativos:

- 1a. Caso o jogador não queira mover tropas, sua rodada acaba.
 - 4a. Se o território selecionado não está sob controle do jogador, o jogo pede para que o jogador selecione outro território.
 - 6a. Caso o território selecionado não seja adjacente ao primeiro, o jogo pede para selecionar um novo território de destino.
 - 6b. Caso o território não esteja sob controle do jogador, o jogo pede para selecionar um novo território de destino.
 - 8a. Caso o número de tropas que o jogador deseja mover não deixa ao menos uma tropa no território de origem, o jogo deve abortar a ação e requisitar um número válido que satisfaça essa condição.
-

Pré-condições:

- Uma rodada deve estar acontecendo.
 - A rodada deve estar em fase de fortificação.
-

Pós-condições:

- A rodada deste jogador deve terminar e, caso seja o caso, a rodada do próximo jogador deve começar.
-

Gatilho:

Jogador decide, no fim de sua rodada (fase de fortificação) mover tropas entre seus territórios.

Requisitos Funcionais:

- RF-10
-

▼ CS-9: Eliminar jogador

Cenário Típico:

1. O jogo elimina o jogador em questão da partida e retira suas informações da tela.
-

Cenários Alternativos:

Pré-condições:

- O jogador em questão deve ter perdido todos os seus territórios.
-

Pós-condições:

- O jogador deve ser retirado da lista de ordem de jogadores da “Partida”.
-

Gatilho:

A vez do jogador em questão chegou, ele não possui territórios e o jogo já ultrapassou a fase de *setup*.

Requisitos Funcionais:

- RF-12
-

▼ CS-10: Declarar vencedor

Cenário Típico:

1. O jogo declara o único jogador restante como vencedor.
2. O jogador clica no botão de “Terminar Partida”.

3. O jogo retorna para o Menu Inicial.
-

Cenários Alternativos:

Pré-condições:

- A partida deve ter chegado ao fim.
-

Pós-condições:

- O jogo deve terminar a partida e retornar ao menu inicial após a comemoração do jogador.
-

Gatilho:

O penúltimo jogador restante foi eliminado.

Requisitos Funcionais:

- RF-13
-

▼ CS-11: Abortar partida

Cenário Típico:

1. O jogador clica no botão “Abortar Partida”.
 2. Jogo pede confirmação para o jogador.
 3. Jogador confirma sua ação.
 4. Jogo aborta a partida e exibe a tela de Menu Principal.
-

Cenários Alternativos:

3a. Jogador não confirma sua ação.

1. A partida é retomada normalmente.
-

Pré-condições:

- É necessário que uma partida esteja acontecendo.
-

Pós-condições:

- O jogo deve voltar ao Menu Principal.
-

Gatilho:

Botão “Abortar Partida”

Requisitos Funcionais:

- RF-14
-